Ars Magica 4 en français

Jérôme Grimbert

2 septembre 2007

Un condensé en français des règles pour jouer à Ars Magica, récapitulant en particulier l'ensemble des extensions possibles. Les termes de jeu n'ont pas été traduits à dessein, afin de garder des feuilles de jeux universellement compréhensibles. Dans l'idéal, la version originale du jeu aurait utilisé des termes en latin, ils sont en anglais, hélas.

Pour les commentaires (et corrections, n'hésitez pas à participer pour améliorer le fond et la forme), merci d'indiquer la page (p), colonne(c), bloc(b), ligne(L) et mot(m) si besoin. Par exemple, cette reférence est en page 2, colonne 1, pararagraphe 2, ligne 5 : p2 c1 b2 L5 m4 à 10. N'oubliez pas également d'indiquer la date du document au moins une fois. Considerez tout les titres comme des blocs distincts.

Table des matières

I Mécanique de jeu **13**

1 Jets de dés **15**

II Création de personnages **17**

2 Les maisons de l'Ordre d'Hermes **21**

2.1 Maison Bjornær . . . 21

2.1.1 Vos objectifs . . . 21

2.1.2 Vertues & Vices obligatoires . . . 21

2.1.3 Vertues & Vices typiques . . . 22

2.2 Maison Bonisagus . . . 22

2.2.1 Vos objectifs . . . 22

2.2.1.1 Branche théorique . . . 22

2.2.1.2 Branche politique . . . 22

2.2.2 Vertes & Vices obligatoires . . . 23

2.2.3 Vertues & Vices typiques . . . 23

2.3 Maison Criamon . . . 24

2.3.1 Vos objectifs . . . 24

2.3.2 Vertues & Vices typiques . . . 24

2.4 Maison Ex Miscellanea . . . 24

2.4.1 Beast Mage . . . 24

2.4.1.1 Vos objectifs . . . 24

2.4.1.2 Vertues & Vices typiques . . . 24

2.4.2 Spirit Master . . . 24

2.4.2.1 Vos objectifs . . . 24

2.4.2.2 Vertues & Vices typiques . . . 25

2.5 Maison Flambeau . . . 25

2.5.1 Vos objectifs . . . 25

2.5.2 Vertues & Vices typiques . . . 25

2.6 Maison Jerbiton . . . 25

2.6.1 Vos objectifs . . . 25

2.6.2 Vertues & Vices typiques . . . 25

2.7 Maison Mercere . . . 25

2.7.1 Vos objectifs . . . 25

2.7.2 Vertues & Vices obligatoires . . . 26

2.7.3 Vertues & Vices typiques . . . 26
2.8 Maison Merinita . . . 26
2.8.1 Vos objectifs . . . 26
2.8.2 Vertues & Vices obligatoires . . . 26
2.8.3 Vertues & Vices typiques . . . 26
2.9 Maison Quæsitoris . . . 26
2.9.1 Vos objectifs . . . 26
2.9.2 Vertues & Vices obligatoires . . . 27
2.9.3 Vertues & Vices typiques . . . 27
2.10 Maison Tremere . . . 27
2.10.1 Vos objectifs . . . 27
2.10.2 Vertues & Vices obligatoires . . . 27
2.10.3 Vertues & Vices typiques . . . 27
2.11 Maison Tytalus . . . 27
2.11.1 Vos objectifs . . . 27
2.11.2 Vertues & Vices typiques . . . 27
2.12 Maison Verditius . . . 27
2.12.1 Vos objectifs . . . 28
2.12.2 Vertues & Vices obligatoires . . . 28
2.12.3 Vertues & Vices typiques . . . 28

3 Vertues & Vices **29**
3.1 Pour les mages . . . 29
3.1.1 Hermetiques . . . 29
3.1.1.1 Vertues variables . . . 29
3.1.1.2 Vertues +1 . . . 30
3.1.1.3 Vertues +2 . . . 31
3.1.1.4 Vertues +3 . . . 32
3.1.1.5 Vertues +5 . . . 33
3.1.1.6 Vertues +6 . . . 33
3.1.1.7 Vices variables . . . 33
3.1.1.8 Vices -1 . . . 33
3.1.1.9 Vices -2 . . . 35
3.1.1.10 Vices -3 . . . 35
3.1.1.11 Vices -4 . . . 36
3.1.1.12 Vices -6 . . . 36
3.1.2 Vertues non hermetiques pour les mages . . . 37
3.1.2.1 +3 . . . 37
3.1.2.2 +4 . . . 37
3.1.2.3 +5 . . . 37
3.1.3 Vices non hermetiques pour les mages . . . 37
3.1.3.1 -1 . . . 37
3.1.3.2 -2 . . . 37
3.1.3.3 -3 . . . 37

3.1.3.4 -5 . . . 37
3.1.3.5 -6 . . . 37
3.2 Pour les compagnons . . . 38
3.2.1 Classe sociale . . . 38
3.2.1.1 Vertues +0 . . . 38
3.2.1.2 Vertues +1 . . . 38
3.2.1.3 Vertues +2 . . . 38
3.2.1.4 Vertues +3 . . . 39
3.2.1.5 Vertues +4 . . . 39
3.2.1.6 Vertues +5 . . . 39
3.2.1.7 Vices -1 . . . 40
3.2.1.8 Vices -2 . . . 40
3.2.1.9 Vices -4 . . . 40
3.2.2 Vertues autres pour compagnons . . . 40
3.2.2.1 +1 . . . 40
3.2.2.2 +2 . . . 40
3.2.2.3 +3 . . . 40
3.2.2.4 +4 . . . 40
3.2.2.5 +5 . . . 40
3.2.3 Vices autres pour compagnons . . . 40
3.2.3.1 -1 . . . 40
3.2.3.2 -2 . . . 41
3.2.3.3 -3 . . . 41
3.2.3.4 -4 . . . 41
3.2.3.5 -5 . . . 41
3.3 Pour les grogs . . . 41
3.3.1 Statut . . . 41
3.3.1.1 +1 . . . 41
3.3.1.2 0 . . . 42
3.3.1.3 -1 . . . 42
3.3.2 Vertues autres pour grog . . . 42
3.3.2.1 +1 . . . 42
3.3.2.2 +3 . . . 42
3.3.3 Vices autres pour grog . . . 42
3.3.3.1 -1 . . . 42
3.3.3.2 -2 . . . 43
3.3.3.3 -3 . . . 43
3.4 Pour tous . . . 43
3.4.1 Vertues . . . 43
3.4.1.1 Variable . . . 43
3.4.1.2 +1 . . . 44
3.4.1.3 +2 . . . 47
3.4.1.4 +3 . . . 50
3.4.1.5 +4 . . . 50

3.4.1.6 +5 . . . 52
3.4.1.7 +6 . . . 52
3.4.2 Vices . . . 52
3.4.2.1 Variable . . . 52
3.4.2.2 -1 . . . 53
3.4.2.3 -2 . . . 55
3.4.2.4 -3 . . . 56
3.4.2.5 -4 . . . 56
3.4.2.6 -5 . . . 57

4 Abilities **59**
4.1 Talents . . . 59
4.1.1 Arcane Talents . . . 59
4.1.2 General Talents . . . 59
4.2 Skills . . . 59
4.2.1 Academic Skill . . . 59
4.2.2 Combat Skills . . . 60
4.2.3 Hermetic Skills . . . 61
4.2.4 Performance Skills . . . 61
4.2.5 Rogue Skills . . . 62
4.2.6 Socials Skills . . . 62
4.2.7 Wilderness Skills . . . 62
4.2.8 Work Skills . . . 62
4.3 Knowledges . . . 63
4.3.1 Academic Knowledges . . . 63
4.3.2 Arcane Knowledges . . . 63
4.3.3 Casual Knowledges . . . 64

5 Traits de caractères **65**

III Régles **67**

6 Détails de régles **69**
6.1 Certamen . . . 69
6.2 Combats . . . 70
6.2.1 Les distances de combats . . . 70
6.2.2 Modificateur d'Initiative . . . 70
6.2.3 Cadence de tir . . . 70
6.2.4 Modificateur de tir . . . 71
6.2.5 Modificateurs de corps à corps . . . 71
6.2.6 Manoeuvre de bagarre . . . 71
6.2.7 Armes . . . 71
6.2.8 Armures . . . 71
6.2.9 Option Ordo Nobilis . . . 71
6.3 Signature . . . 71

6.4 Concentration . . . 72
6.5 Maîtrise . . . 72
6.5.1 Lancement multiple d'un sort maîtrisé . . . 73
6.6 Lancement rapide . . . 73
6.7 Reconnaître les sorts . . . 73
6.8 Paroles et Gestes . . . 74
6.9 Utilisation du Vis pour augmenter un sort . . . 74
6.10 Lancer un sort en maintenant un autre . . . 74
6.11 Textes de laboratoire . . . 75
6.11.1 Traduction des textes de laboratoires . . . 75
6.12 Familier . . . 75
6.13 Twilight . . . 76
6.13.1 Crépuscule temporaire . . . 76
6.14 Faith points . . . 76
6.15 Shapeshifter . . . 77
6.15.1 régle maison . . . 77
6.16 Animate mandrake . . . 78
6.17 Summoning & Command Talents . . . 78
6.18 Rejoindre l'Ordre d'Hermes pour les Compagnons . . . 78
6.19 Cunning-Folk . . . 79
6.20 Færies Doctors . . . 79
6.21 Spirit Masters . . . 79
6.22 Natural Magicians . . . 79
6.23 Purity . . . 79
6.23.1 Effets de Kabbalah . . . 80
6.24 Ascetic . . . 80
6.25 Kabbalist . . . 80
6.25.1 Abilities recommandées . . . 80
6.25.2 Vertues & Vices obligatoires . . . 81
6.25.3 Vertues & Vices typiques & à coût réduit . . . 81
6.26 Grant Geas . . . 81
6.27 Grant Gift . . . 81
6.28 Grant Curse . . . 81
6.29 Gruagach . . . 81

Table des figures

3.1 Les variations entre les personnages 29

4.1 Les différents pouvoirs, dont certains réservés 60
4.3 Affectations possibles des bons coups 60
4.2 Le déroulement d'un combat 61
4.4 Hierarchie des Academic Knowledges 63

5.1 Quelques traits de caractères 66

Liste des tableaux

1.1 Les niveaux de difficultés 15

2.2 Modèle universel du mage de base 21
2.4 Modèle du mage Bjornær 21
2.1 Les différets modèles des mages 22
2.5 Modèle du mage Bonisagus 22
2.3 Les différentes maisons et spécialités 23
2.6 Modèle du mage Criamon 24
2.7 Modèle du mage Ex Miscellanea 24
2.8 Modèle du mage Flambeau 25
2.9 Modèle du mage Jerbiton 25
2.10 Modèle du mage Mercere Doué 25
2.11 Modèle du mage Merinita sans Don 26
2.12 Modèle du mage Merinita 26
2.13 Modèle du mage Quæsitoris 26
2.14 Modèle du mage Tremere 27
2.15 Modèle du mage Tytalus 27
2.16 Modèle du mage Verditius 28

3.1 Limite selon la catégorie 29
3.2 Le coût d'Affinity 30
3.3 Situation 33
3.4 Restriction 33
3.5 Arts 33
3.6 Effet 33
3.7 Degré d'immunité 43
3.8 Fréquence de l'affliction 43
3.9 Gravité de l'affliction 43
3.10 Exemple de niveau de questions de Divination 51
3.11 Bonus grâce à Divination 51
3.12 Bonus de la victime d'Entrancement 51
3.13 Exemple de malédiction 52

4.1 Mouvement 60
4.2 Aisance avec une langue 64

6.1 Mouvement 70

6.2 Modificateur d'Initiative 70
6.3 Cadence de tir 71
6.4 Modificateurs de tir 71
6.5 Modificateur en corps à corps 71
6.6 Combat à mains nues 72
6.7 Table de distraction 72
6.8 Voix et Gestes 74
6.9 Table des bons effets 76
6.10 Table des mauvais effets 76
6.11 Base du magicien naturel 79
6.12 Modèle du kabbaliste 80

Première partie

Mécanique de jeu

Chapitre 1

Jets de dés

Tout les jets sont faits avec un dé à 10 face, marqué de 0 à 9[1]. Il y a trois types de jets, selon la situation :

1. Le jet simple : utilisé lorsque les résultats possibles sont semblables et qu'il y a peu de chance d'avoir un succés ou un échec extraordinaire. Le 0 vaut 10.
2. Le jet de qualité : utilisé lorsqu'il y a une chance de succés extraordinaire mais aucun risque d'échec catastrophique. Le 0 vaut 10, et sur un résultat de 1, on relance en doublant le nouveau résultat. Si un 1 sort encore, on relance en quadruplant et ainsi de suite. Un troisième 1 donne bien évidement une multiplication par 8.
3. Le jet de stress : utilisé lorsque le personnage est dans une situation critique. Ils sont également possible lorsqu'il existe des chances de grand succés et d'échecs monumentales. C'est un jet, comme le jet de qualité, qui double sur les 1 ; Mais si le premier (et seul) tirage est un 0, il vaut 0 et un jet de Botch est dès lors nécessaire, l'échec de l'action étant désormais définitif si un 0 sort alors.

Le jet de Botch, permettant de savoir si l'échec est normal ou extraordinaire, peut comporter plus d'un dé en fonction des circonstances. Chaque 0 du jet de Botch aggrave l'échec, les autres valeurs sont sans importance.

Quelque soit le type de jet, le résultat est ajouté à la somme d'une Characteristic et d'une Ability du personnage. Des bonus et malus peuvent parfois être ajouté en application des règles ou selon les circonstances sur décision du conteur. Ces modificateurs sont ajoutés avant de comparer avec le niveau de difficulté.

Difficulté	Niveau
Très facile	3
Moyenne	6
Difficile	9
Très difficile	12
Extrêmement difficile	15

Tab. 1.1 – Les niveaux de difficultés

Par exemple, supposons que un personnage cherche à se souvenir d'une faiblesse particulière des dragons. Pour se souvenir, le conteur décide qu'il doit atteindre un niveau de 9. Son Intelligence est de +1, et son score de Legende Lore de 4. Il fait un jet de stress (le conteur décide qu'il y a une chance de Botch : il pourrait se tromper et s'exposer fortement), obtenant un 5. Son total est de 10, qui dépasse le niveau de difficulté. Il se souvient correctement. Aurait-il obtenu un 0 au dé, il aurait eu à faire un jet de Botch pour connaître la gravité de son échecs et de son erreur de mémoire. Aurait-il obtenu un 1 au dé, il aurait relancé en doublant le résultat et en ajoutant ensuite son Intelligence et son score de Legend Lore.

[1] Ou de 1 à 10, mais ils sont rares.

Deuxième partie

Création de personnages

À Ars Magica, vous ne jouez pas un personnage, mais vous en avez généralement trois ou plus :

- Un mage, personnage capable de magie, il vous est entièrement réservé et personne d'autres ne s'en occupe. Les mages se regroupent généralement en Alliance, une petite communauté généralement retiré du monde et surtout des influences religieuses. Un détail, cependant, tout mage est stérile à cause de la potion de longévité qui lui permet de beaucoup mieux résister aux ravages du temps, et tente de remplacer cette déficience au travers d'une relation parens-filius entre maître et apprenti.
- Un compagnon, personnage remarquable et exceptionnel, il est joué par quelqu'un d'autre du groupe (pas forcément toujours le même joueur) lorsqu'il doit interagir avec votre mage. En général, dans un groupe de compagnon, chacun a tendance à jouer le sien.
- Un grog (ou plusieurs), personnage banal passant presque inaperçu. Les grogs sont gérés comme les compagnons. C'est grâce aux grogs que la vie est plus facile pour les mages et les compagnons.

Le sexe d'un personnage n'est pas pris en considération dans les aspects techniques du jeu, et est laissé au libre choix du joueur qui crée le personnage. Cependant, si l'égalité est facilement envisageable au sein de l'Alliance, il peut en être différement pour ceux qui vont en ville.

L'Europe Mythique est un monde de classe qui peut aussi être sexiste, surtout quand la religion s'en mêle : un homme ne sera pas admis dans un couvent, et il en est de même d'une femme dans un monastère.

L'Église est en fait l'exacerbation de ces classifications, même si une duchesse y sera toujours plus influente qu'un palefrenier, elle risque tout de même d'être moins considérée que son équivalent masculin. L'Église tend à étendre partout sa vision du monde, et l'aspect guerrier des croisades renforce les positions masculines en son sein.

La justice reflète également ces considérations : il importe peu d'être un paysan innocent face à l'accusation d'un seigneur corrompu ou d'un abbé intolérant. La classe sociale (et éventuellement votre fortune ou votre puissance) ont plus d'influence sur les témoignages retenus et la peine que les faits.

Chapitre 2

Les maisons de l'Ordre d'Hermes

Un mage de l'Ordre d'Hermes doit forcement faire partie d'une maison. Le choix de cette maison est très important car il conditionne l'état d'esprit du mage et une partie de son évolution. La description des maisons est l'objet de ce chapitre, elle n'intéresse que les mages. Les autres catégories de personnages sont un peu plus simple.

Les maisons portent, à deux exceptions près, le nom de leur fondateur.

Il est possible de ne pas utiliser le modèle de mage spécifique à une maison, et d'utiliser à la place un modèle universel, tout en faisant tout de même partie d'une maison. Attention cependant à être capable à la fin de votre formation de passer l'épreuve d'admission de votre maison. Souvenez-vous qu'on dit des apprentis qu'ils réussissent à devenir mage ou qu'ils meurent avant (Il ne saurait y avoir d'apprentis déchus possédant encore le Don).

Point d'experiences initiaux	3+âge
Magic Theory	5
Organisation Lore (Order of Hermes)	2
Parma Magica	2
Scribe Latin	3
Speak Latin	5
Speak Own Language	4
Total indicatif	55+âge

Tab. 2.2 – Modèle universel du mage de base

2.1 Maison Bjornær

La nature animalière des mages Bjornær donne a leur magie une touche unique. A cause de celà, ils ont une Vertue spécifique à leur maison, Follower of Bjornær.

Point d'experiences initiaux	15+âge
Magic Theory	4
Organisation Lore (Order of Hermes)	2
Parma Magica	2
Scribe Latin	2
Speak Latin	4
Speak Own Language	4
Will Over Form	1
Total indicatif	55+âge

Tab. 2.4 – Modèle du mage Bjornær

2.1.1 Vos objectifs

1. Augmenter votre propre pouvoir, en particulier développer un répertoire de formes.
2. Supporter la maison Bjornær.
3. Protéger les terres sauvages.
4. Supporter l'Ordre.

2.1.2 Vertues & Vices obligatoires

Follower of Bjornær (variable) Cette vertue est une combinaison des effets listés ci-après. Son coût dépend de la nature de votre Heart-Beast. Si votre Heart-Beast est valable en combat (comme un loup, un cerf ou un ours), le coût de cette Vertue est de +2, sinon il est de +1. Quelques rares apprentis peuvent prendre la forme d'un objet inanimé, appelé Heart-Shape. Les Heart-Shapes sont toujours des objets naturels, ni construit ni fabriqué. Avoir un Heart-Shape donne un coût de +1 à cette Vertue.

- Heart-Beast : Vous avez un Heart-Beast, une forme animalière que vous pouvez prendre n'importe quand sans lancer de sort. Votre maître sonda votre coeur pour voir quel forme y résidait,en faisant plus une question de nature intrinséque que de choix conscient. Avec le temps, votre forme humaine peut prendre de plus en plus d'aspects de votre Heart-Beast, y compris la personnalité et la forme physique. Vous avez un Personality Trait nommé d'après la forme que vous prenez, commençant à +1. Ce score peut s'accroitre au fur et à mesure de la saga, à la discrétion du conteur. Plus ce score est élévé, plus vous êtes en harmonie avec la forme que vous êtes, et plus vous vous identifiez avec.
- Hidden Shape : Les mages Hermetiques ne peuvent pas percevoir votre Heart-Beast. Des sorts comme Sight of the True Form révéle votre forme actuelle (que votre forme actuelle soit votre Heart-Beast ou bien une autre forme due à un sort) comme étant votre forme naturelle. D'autres magies, comme la magie féérique, pourraient détecter votre Heart-Beast, à la discrétion du conteur.
- No Familiar : Comme le Vice -1, Voir en page 34.
- Will Over Form : C'est un Talent uniquement pour les mages de Bjornær. Vous commencez avec un score de 1 dans cette Ability et il peut être accru en dépensant des points d'expérience. Il réflete votre expertise à contrôler la forme que vous prenez, et vous donne un bonus pour résister aux sorts qui change votre apparence. Lorsque vous cherchez à résister à un sort de transformation, ou lorsque vous cherchez à reprendre une de vos formes normales, vous faites un jet de stress de Stamina + Will Over Form. Un résultat de 9+ signifie que vous avez réussi.

	Générique	Bjornær	Bonisagus	Criamon	Ex Miscellanea	Ex Miscellanea Mandrake Magus	Flambeau	Jerbiton	Mercere	Mercere doué	Merinita	Quæsitoris	Tremere	Tyalus	Verditius
Certamen						*0*							2		
Enigmatic Wisdom				1											
Etiquette								1							
Færie Lore											1				
Færie Magic											1				
Hermetic Law						*0*						2			
Intrigue													1	1	
Magic Theory	5	4	5	4	3	3	4	4		3	4	4	4	4	5
Organisation Lore (Order of Hermes)	2	2	3	2		*0*	1	1	3	3	1	2	2	2	1
Parma Magica	2	2	2	2	2	1	2	2		2	2	2	2	2	2
Scribe Latin	3	2	3	2	1	*0*	2	3	3	3	3	3	3	2	2
Speak Latin	5	4	5	5	3		5	5	5	5	4	5	5	5	5
Speak Own Language	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Survival									1						
Verditius Magic															1
Weapon Class									2						
Will Over Form		1													
Libre : Âge +	3	15	0	10	29	15	13	9	14	9	13	5	4	10	7
Total d'expérience (hors âge)	55	55	55	55	55	32	55	55	55	55	55	55	55	55	55

TAB. 2.1 – Les différets modèles des mages

2.1.3 Vertues & Vices typiques

Special Circumstance (+1) Vous recevez un bonus à vos jets magiques lorsque vous êtes dans des terres sauvages inhabités. Voir en page 31.

Gentle Gift (+1) Votre connexion avec les animaux les laisse à l'aise près de vous. Voir en page 30.

Blatant Gift (-1) Votre parens a tiré la magie du plus profond de vous. Les êtres non magiques sont très perturbés par votre présence. Voir en page 33.

Magic Deficiency with Ignem (variable) Bjornær, la fondatrice de la maison, n'appris jamais bien cet Art, et son manque est passé de maître à apprenti au travers des siècles. La plupart des mages Bjornær ont cette faiblesse, apparement quelque chose dans leur formation rend difficile l'apprentissage de la magie du feu. Voir en page 33.

Stingy Master (-2) Votre maître se concentra plus sur les intérêts spécifiques de la magie Bjornær que sur la formation Hermetique et par conséquent vous n'avez pas d'aussi solides fondations en théorie de la magie que les autres apprentis. Voir en page 35.

2.2 Maison Bonisagus

A cause de la haute estime dans laquelle est tenu le fondateur de cette maison, les suivants de Bonisagus profite d'un statut particulier.

Point d'experiences initiaux	âge
Magic Theory	5
Organisation Lore (Order of Hermes)	3
Parma Magica	2
Scribe Latin	3
Speak Latin	5
Speak Own Language	4
Total indicatif	55+âge

TAB. 2.5 – Modèle du mage Bonisagus

2.2.1 Vos objectifs

2.2.1.1 Branche théorique

1. Étendre la connaissance Hermetique.
2. Apporter honneur à la maison Bonisagus.
3. Atteindre une renommée personnelle.

2.2.1.2 Branche politique

1. Protéger l'Ordre.
2. Apporter honneur à la maison Bonisagus
3. Atteindre une renommée personnelle.

Maison	Spécificité	Domus Magna	Devise	
Bjornær	Sorciers spécialisés dans la magie des changements de formes.	Crintera, Tribunal du Rhin	Potentia super ipso potentia super aliis	Le pouvoir sur soi est le pouvoir sur les autres.
Bonisagus	Théoriciens de la magie, ces mages sont les plus respectés de l'Orde d'Hermès.	Durenmar, Forêt Noire, lieu de fondation de l'Orde	Pertinatia sapientiaque ad cognititionem cursus sunt	Persévérance et sagesse sont les clefs de la connaissance.
Criamon	Mages connus pour leur mysticisme et leurs tatouages, leur nombre indiquant leur avancée philosophique.	Les Grottes des Ombres Déformées, Tribunal du Rhin	Mundus internus Mundus externus	Le monde interne est le monde externe.
Ex Miscellanea	Les mages de cette maison appartiennaient originellement à des lignès non hermètiques, mais ne souhaitaient pas rentrer en conflit avec l'Ordre. On y trouve des druides, des nécromants, des spécialistes des esprits, etc.	Cad Gadu, Tribunal de Stonehenge	Multido totum componet	Un tout est composé de nombreuses parties.
Flambeau	Mages spécialisés dans les arts guerriers de la magie. En général, ils aiment détruire, tuer, adorent le feu et les batailles. Ils sont le bras armé de l'Ordre, toujours prêts à aller au combat.	Doissetep, Tribunal de Provence	Ad mortem incurite	Nous chargeons la mort.
Jerbiton	Mages liés aux mortels. Certains se font passer pour des artistes, des poètes, etc.	Valnastium, Tribunal du Rhin.	Ars vitam inlustrat	L'art ilumine la vie.
Mercere	Mages messagers de l'Ordre. La majorité des membres de cette maison ne possédent aucun talents magiques.	Harco, Tribunal Romain	Ordinem servere unum sustenere	Servir l'Ordre et défendre son unité.
Merinita	Ces mages sont liés aux fées et à la magie féerique.	Irencillia, Tribunal du Rhin	Natura veritas unica	La nature est la seule vérité.
Quæsitoris	Originellement suivants de Guernicus, les Quæsitors sont maintenant les sucesseurs des premiers Guernicus, ainsi qu'un membre de chacune des autres maisons. Ils sont les garants du respect des décisions des Tribunaux et de leur vote, mais aussi des juges dans le sens où ils peuvent provoquer ces Tribunaux après enquêtes.	Magvillus, Tribunal Romain	Lex super voluntate	La loi au dessus de l'esprit.
Tremere	Maison très structurée, où les mages se surpassent dans le but de ne plus être à la botte de leurs supérieurs.	Ceoris, Transylvannie	Voluntas vincet omnia	La volonté conquiert tout.
Tytalus	Mages de nature agressive, pensant que le défi, sous toutes ses formes, est le meilleur moyen d'aprendre.	Fudarus, Tribunal de Normandie	Incrementum ex certamine	Par la bataile grandit.
Verditius	Mages spécialisés dans la création d'artefacts magiques.	Verdi, Tribunal Romain	Omnia nostra instrumenta	Toute chose est notre instrument.

TAB. 2.3 – Les différentes maisons et spécialités

2.2.2 Vertes & Vices obligatoires

Hermetic Prestige (+1) En tant que membre de la maison Bonisagus, on vous accord du prestige parmi les mages. Voir en page 30.

2.2.3 Vertues & Vices typiques

Magical Affinity (Variable) Votre maître vous a encouragé à exceller dans une spécialité afin que vous apportiez de nouvelles révélations à la maison Bonisagus. Vos pairs dans la maison Bonisagus attendent de vous que vous poussiez cette spécialité jusqu'à ces limites. Voir en page 29.

Book-Learner (+1) Voir en page 44.

Inventive Genius (+1) Voir en page 30.

Knack with Magic Theory (variable) A cause de l'interêts pour l'enseignement de cette maison, les apprentis reçoivent une excellente formation. Voir en page 43.

Blatant Gift (-1) Votre profonde implication avec la magie vous a rendu évidemment différent. Voir en page 33.

Driving Goal (-1) Vous êtes déterminé à devenir un expert sans rival dans votre spécialité magique. Voir en page 53.

Obese (-1) La vie dans un laboratoire vous a rendu gros et mou. Voir en page 54.

Magic Deficiency (variable) Dans l'esprit des suivants de Bonisagus, un mage qui excelle dans un type de magie particulier est bien meilleur qu'un généraliste. Vous pou-

vez passer votre vie entière à explorer la magie où vous êtes doué, aussi il n'est pas nécessaire d'être capable de tout faire. Vous vous êtes concentré si fortement dans votre spécialité durant votre formation que votre maître en a négligé de corriger certaines difficultés que vous aviez dans d'autres domaines. Voir en page 33.

2.3 Maison Criamon

La poursuite continuelle de l'Enigme par les mages de Criamon les laissent transformés et étranges aux yeux des autres. La pluspart des Vertues et Vices typiques de cette maison réflétent cette tendance.

Point d'experiences initiaux	10+âge
Enigmatic Wisdom	1
Magic Theory	4
Organisation Lore (Order of Hermes)	2
Parma Magica	2
Scribe Latin	2
Speak Latin	5
Speak Own Language	4
Total indicatif	55+âge

TAB. 2.6 – Modèle du mage Criamon

2.3.1 Vos objectifs

1. Rechercher la sagesse personnelle.
2. Rechercher la sagesse pour votre couvée.
3. Rechercher la sagesse pour votre maison.
4. Aider l'Ordre.

2.3.2 Vertues & Vices typiques

Cursed (Variable) Plonger dans votre propre magie vous à endommager, ce qui peut être l'équivalent d'une malédiction. Voir en page 52.

Knack with Enigmatic Wisdom (Variable) Vous avez une vision intérieure particulière, et appréhendez facilement celles des autres. Voir en page 43.

Magical Affinity (Mentem, Imaginem ou Intellego) (Variable) D'autres affinités, comme avec les fantômes, sont communes parmi les mages de Criamon. Voir en page 29.

Strong Personality (+1) L'absence de contacts sociaux a permis à vos traits de personnalités de grandir sans entrâves. Voir en page 47.

Blatant Gift (-1) Votre nature magique est forte et évidente : la quête pour comprendre l'Enigme a laisser ses marques sur vous. Voir en page 33.

Disfigured (-1) Les tattouages de symboles mystiques sur votre visage vous donne une apparence bizarre. Voir en page 53.

Obsessed (-1) Vous êtes parfois obsédé par des choses en rapport lointain ou symbolique avec votre quête de la connaissance, ou vous êtes simplement lunatique. Voir en page 54.

Stingy Master (-2) Votre maître se concentrait plus sur l'Enigme que sur votre apprentissage de la théorie magique. Voir en page 35.

Twilight Points (-1) La poursuite mystique des mages de Criamon les plongent souvent dans le Crépuscule des Magiciens. Voir en page 34.

2.4 Maison Ex Miscellanea

Les mages Ex Miscellanea viennent habituellement d'un genre de sous groupe qui refléte la tradition spécifique de leur maître. Une fois décidé le groupe auquel vous appartenez dans la maison, prenez les Vertues et Vices qui vous aideront à intégrer votre style de magie dans ce groupe. Quelques exemples, aucunement exhaustifs, sont donnés ci-après.

Point d'experiences initiaux	29+âge
Magic Theory	3
Parma Magica	2
Scribe Latin	1
Speak Latin	3
Speak Own Language	4
Total indicatif	55+âge

TAB. 2.7 – Modèle du mage Ex Miscellanea

2.4.1 Beast Mage

Les Beast Mages ont un fort lien avec les animaux, et sont experts pour communiquer avec ainsi que les contrôler. Ils partagent souvent les traits distinctifs des bêtes avec lesquels ils travaillent, et ont souvent des talents pour changer des formes. Ils ont beaucoup en commun avec les suivants de Bjornær, mais appartiennent néanmoins à la maison Ex Miscellanea.

2.4.1.1 Vos objectifs

1. Être fort.
2. Protéger le bon et le naturel des mauvais et pervers.

2.4.1.2 Vertues & Vices typiques

Affinity with Familiars (+1) Voir en page 29.

Affinity with Animal (+3) Voir en page 29.

2.4.2 Spirit Master

Ces mages excellent dans la convocation, la communication avec et le contrôle des créatures des autres royaumes. Ils apprennent beaucoup de secrets de leur discussion avec les fantômes, les démons et autres, et sont souvent dirigé par leur désir d'en savoir encore plus.

2.4.2.1 Vos objectifs

1. Acquérir du pouvoir personnel.
2. Conserver la mémoire et les traditions des disparues.

2.4.2.2 Vertues & Vices typiques

Affinity with Spirit Creatures (+2) Ce bonus s'applique à tout les sorts qui concernent directement les élémentaux, les bêtes magiques, les fantômes et les autres êtres magiques. Voir en page 29.

Obsessed (-1) Votre soif d'un savoir toujours plus grand sur le monde de l'au-delà, au point d'essayez de contrôler ce qui dépasse vos capacités. Voir en page 54.

2.5 Maison Flambeau

L'ardent penchant des mages Flambeau est associé avec des affinités et des manques assez évidents. Ils ont souvent tendance à s'emporter facilement et à avoir des natures aggressives.

Point d'experiences initiaux	13+âge
Magic Theory	4
Organisation Lore (Order of Hermes)	1
Parma Magica	2
Scribe Latin	2
Speak Latin	5
Speak Own Language	4
Total indicatif	55+âge

TAB. 2.8 – Modèle du mage Flambeau

2.5.1 Vos objectifs

1. Acquérir puissance et renommée.
2. Apporter gloire à la maison Flambeau.
3. Défendre l'Ordre des ennemis extérieurs et intérieurs.

2.5.2 Vertues & Vices typiques

Affinity with Ignem (+3) Voir en page 29

Affinity with Perdo (+4) Voir en page 29

Infamous Master (-1) La rage de votre maître l'a conduit à avoir de gros problèmes, et les autres mages anticipent la même chose pour vous. Voir en page 34.

Stingy Master (-2) Votre maître voyageait et battait trop la campagne pour vous instruire sérieusement. Voir en page 35.

2.6 Maison Jerbiton

L'implication continuelle des mages Jerbiton avec le monde des mortels nécessite à la fois la nature et les talents nécessaires à bien interagir avec les gens normaux. Les membres de cette maison se spécialise souvent dans des professions temporelles, comme les arts, la philosophie et la diplomatie.

2.6.1 Vos objectifs

1. Apprécier l'art et la beauté.
2. Créer des oeuvres artistiques.
3. Protéger la société de l'Ordre.
4. Préserver l'Ordre.

Point d'experiences initiaux	9+âge
Etiquette	1
Magic Theory	4
Organisation Lore (Order of Hermes)	1
Parma Magica	2
Scribe Latin	3
Speak Latin	5
Speak Own Language	4
Total indicatif	55+âge

TAB. 2.9 – Modèle du mage Jerbiton

2.6.2 Vertues & Vices typiques

Free Expression (+1) C'est approprié si vous êtes un artiste. Voir en page 45.

Gentle Gift (+1) Vous aviez étiez choisi comme apprenti en parti parce que votre Don n'est pas aussi perceptible que pour les autres. Autrement, vous auriez des problèmes à vous engagez en société. Voir en page 30.

Well-Traveled (+1) Beaucoup des mages de cette maison sont particulièrement familiers des villes. Voir en page 47.

Noncombatant (-2) La pluspart des suivants de Jerbiton sont des philosophes plutôt que des guerriers. Voir en page 37.

2.7 Maison Mercere

Lorsque vous créez un mage de la maison Mercere, vous devez également choisir si il a le Don ou pas. Même sans le Don, un mage de Mercere est considéré un membre à part entière de l'Ordre d'Hermes.

A la discrétion du conteur, un mage de Mercere sans le Don peut occuper la place d'un compagnon, autorisant le joueur à avoir un mage Doué en plus de ce toque rouge. Dans un tel cas, le mage de Mercere doit cependant encore être crée en suivant les règles pour les mages (bien qu'il est évident qu'il ne recevra aucune formation magique).

Point d'experiences initiaux	9+âge
Magic Theory	3
Organisation Lore (Order of Hermes)	3
Parma Magica	2
Scribe Latin	3
Speak Latin	5
Speak Own Language	4
Total indicatif	55+âge

TAB. 2.10 – Modèle du mage Mercere Doué

2.7.1 Vos objectifs

1. Promouvoir l'harmonie au sein de l'ordre.
2. Maintenir l'intégrité de la maison Mercere.
3. Conserver votre intégrité personnelle.

Point d'experiences initiaux	14+âge
Organisation Lore (Order of Hermes)	3
Scribe Latin	3
Speak Latin	5
Speak Own Language	4
Survival	1
Weapon Class (en choisir une)	2
Total indicatif	55+âge

TAB. 2.11 – Modèle du mage Merinita sans Don

2.7.2 Vertues & Vices obligatoires

Redcap (+1) Vous êtes un message de l'Ordre d'Hermes. Vous pouvez être affecté à une Alliance, ou circulez entre plusieurs, délivrant les messages. En échange pour vos services, vous recevez à chaque visite un petit appointement (typiquement 4 pennies d'argent), quelques jours de repos, et une démonstration de grande hospitalité. Vous possédez un sceau, ainsi que tout les priviléges des membres de l'Ordre.

La pluspart des communs n'embête ni ne blesse les Toques Rouges de peur de d'apporter la colère de l'Ordre sur eux. Même les mages y repensent à deux fois avant d'interférer dans votre mission. Cela vous donne un haut degré de protection lorsque vous voyagez, même lorsque vous êtes seul.

2.7.3 Vertues & Vices typiques

Well-Traveled (+1) Voir en page 47.

Jack-of-All-Trades (+2) Une vie sur les routes apporte son lot d'expériences en tout genre. Voir en page 49.

2.8 Maison Merinita

L'implication des suivants de Merinita avec le monde des fées leur donne une profonde affinité avec les formes surnaturelles de magie.

Point d'experiences initiaux	13+âge
Færie Lore	1
Færie Magic	1
Magic Theory	4
Organisation Lore (Order of Hermes)	1
Parma Magica	2
Scribe Latin	3
Speak Latin	4
Speak Own Language	4
Total indicatif	55+âge

TAB. 2.12 – Modèle du mage Merinita

2.8.1 Vos objectifs

1. Explorer les fées et leur monde.
2. Protéger les fées des dégats des mages et des mortels.
3. Protéger la maison Merinita

2.8.2 Vertues & Vices obligatoires

Færie Magic (+1) Ça vous permet d'avoir un Arcane Skill unique, Færie Magic, que vous acquérez avec vos autres Abilities et augmentez avec des points d'expérience. Vous ajoutez votre score dans cette Ability à vos jets pour résister à la magie féérique et lorsque vous lancez des sorts féériques que vous avez appris ou inventé. Plus votre score dans cette Ability est élévé et plus vous êtes étrange et devenez semblable aux fées.

2.8.3 Vertues & Vices typiques

Færie Blood (variable) Un de vos ancêtres faisant partie du Bon Peuple ; C'est peut-être la source de votre Don, mais aussi de votre fascination pour toutes les choses féériques. Voir en page 43.

Magical Animal Companion (+2) Votre maître vous emmena en voyage dans les terres féériques, et lors d'une de ces visites vous vous êtes montré l'ami d'une créature surnaturelle de quelque type. Le transformer en Familier serait le priver d'une partie de ses libertés, aussi vous ne souhaiteriez probablement pas le faire. Voir en page 3.4.1.3.

Cursed (variable) Des rencontres avec des fées sombres ou exceptionnellement puissantes peuvent vous avoir laisser avec des imperfections malheureuses. Voir en page 52.

Clumsy Magic (-2) L'influence féérique a rendu votre magie un peu plus difficile à contrôler que la normale. Voir en page 35.

2.9 Maison Quæsitoris

En tant qu'agent de la loi qui maintient l'Ordre, les quæsitores portent une lourde responsabilité. C'est à la fois un honneur et une charge que les Vertues et Vices de cette maison ont tendance à refléter.

Point d'experiences initiaux	5+âge
Hermitc Law	2
Magic Theory	4
Organisation Lore (Order of Hermes)	2
Parma Magica	2
Scribe Latin	3
Speak Latin	5
Speak Own Language	4
Total indicatif	55+âge

TAB. 2.13 – Modèle du mage Quæsitoris

2.9.1 Vos objectifs

1. Être fidèle au Code.
2. Résoudre les disputes de manière constructive.
3. Gagner de l'honneur personnel et de la reconnaissance dans votre maison.
4. Gagner de l'honneur au sein de l'Ordre.

2.9.2 Vertues & Vices obligatoires

Quæsitor (+1) Indépendement de votre position, vous êtes respecté par les autres membres de l'Ordre, bien que pas forcément aimé. Voir en page 31.

2.9.3 Vertues & Vices typiques

Affinity with Divination Magic (variable) La nature de votre spécialité peut être aussi large qu'un Art magique (comme Intellego) ou un domaine particulier (comme voir le passé). Voir en page 29.

Clear Thinker (+1) Les devoirs d'un quæsitor exigent une formation mentale rigoureuse. Voir en page 45.

Higher Purpose (+1) Guider l'Ordre sur le chemin de son Code est une cause importante à vos yeux et vous donne de la force dans les situations difficiles. Voir en page 46.

Dutybound (-1) Votre dévotion à votre charge frise le fanatisme. Voir en page 53.

2.10 Maison Tremere

La maison Tremere est basé sur l'ordre, pur et sans compromission. Celà a des avantages, car cela encourage la logique et une planification prudente. D'un autre coté, cela étouffe l'individualité et promeut une certaine rigidité de pensée.

Point d'experiences initiaux	4+âge
Certámen	2
Intrigue	1
Magic Theory	4
Organisation Lore (Order of Hermes)	2
Parma Magica	2
Scribe Latin	3
Speak Latin	5
Speak Own Language	4
Total indicatif	55+âge

TAB. 2.14 – Modèle du mage Tremere

2.10.1 Vos objectifs

1. Servir la maison Tremere.
2. Servir vos supérieurs dans la maison.
3. Poursuivre votre développement personnel.
4. Élever l'ordre au dessus des mortels.

2.10.2 Vertues & Vices obligatoires

No Sigil (-1) Votre sceau (le symbole de votre appartenance à l'Ordre d'Hermes) est détenu par vos parens. Vous ne pouvez pas votez à un tribunal, et le gardien de votre sceau peut vous ordonner d'effectuer des travaux ou des missions. Tout filii que vous pourriez avoir ne peut pas avoir son sceau tant que vous ne possédrez pas le votre. Vous devez battre le gardien de votre sceau en Certámen pour faire valoir vos droits.

2.10.3 Vertues & Vices typiques

Self-Confident (variable) . Voir en page 47

Strong-Willed (+1) La device de la maison est « La volonté conquiert tout ». Voir en page 47.

Knack with Certámen (variable) Ça représente les techniques spéciales que vous avez apprises et leurs mises en pratique que vous avez déjà eu l'occasion d'effectuer. Voir en page 43.

Oversensitive (-1) Vous êtes facilement offusqué par ceux qui ne vous montrent pas un respect adéquat, mais votre définition d'un « respect adéquat » est probablement différente de celle des autres. Voyager incognito est particulièrement éprouvant, puisque que vous êtes traités comme le commun des mortels. Voir en page 54.

2.11 Maison Tytalus

Les préoccupations des mages de Tytalus avec les conflits se manifestent dans des bizzareries communes tant physique que psychologique.

Point d'experiences initiaux	10+âge
Intrigue	1
Magic Theory	4
Organisation Lore (Order of Hermes)	2
Parma Magica	2
Scribe Latin	2
Speak Latin	5
Speak Own Language	4
Total indicatif	55+âge

TAB. 2.15 – Modèle du mage Tytalus

2.11.1 Vos objectifs

1. Développement personnel.
2. Aider votre alliance dans ses buts.
3. Aider notre maison Tytalus dans ses buts.
4. Aider l'Ordre dans ses buts.
5. Aider dans leur buts les êtres extérieurs à l'Ordre qui le mérite.

2.11.2 Vertues & Vices typiques

Driving Goal (-1) La recherche constante de défis vous poussent à vous éprouver contre tout les opposants de valeur. Voir en page 53.

Tormenting Master (-1) Votre maître ne croit pas encore que vous ayez passer avec succés l'épreuve de fin d'apprentissage, et pourrait continuer à vous défier. Voir en page 34.

2.12 Maison Verditius

Les mages de Verditius avec leur dépendance aux appareils physiques pour lancer des sorts formulés sont limités de nombreuses manières. Ils ont compensé, cependant, en devenant

des maîtres dans la création d'artefacts et leurs services sont trés demandés tant parmi les mages que parmi ceux sans le Don. Les mages de Verditius n'ont aucun soucis avec les Arcane Skills, le lancement de sort spontané, la Parma Magica ou le Certámen.

Point d'experiences initiaux	7+âge
Magic Theory	5
Organisation Lore (Order of Hermes)	1
Parma Magica	2
Scribe Latin	2
Speak Latin	5
Speak Own Language	4
Verditius Magic	1
Total indicatif	55+âge

TAB. 2.16 – Modèle du mage Verditius

2.12.1 Vos objectifs

1. Perfectionner votre art
2. Apporter honneur et prestige à votre maison
3. Gagner richesse et prestige en tant que fournisseur d'objets magiques

2.12.2 Vertues & Vices obligatoires

Follower of Verditius (-1) Votre magie nécessite l'utilisation de petits appareils appelés Casting Tools. Il vous suffit de les tenir et de vous concentrez pendant le lancement du sort pour que ça marche. Les mages de Verditius doivent utiliser les mouvements et les paroles comme les autres mages. Chaque sort connu nécessite un outils différent. La création de l'outils est inclus dans le temps d'apprentissage du sort par un mage de Verditius. Vous avez également un Arcane Skill unique, appelé Verditius Magic, reflétant votre aptitude spéciale à fabriquer des objets magiques, qui peut être accrue avec des points d'expérience. Vous ajoutez le score de cette Ability à votre total de Laboratoire lorsque vous créez un appareil magique, y compris des potions de longévité.

2.12.3 Vertues & Vices typiques

Inventive Genius (+1) Voir en page 30

Clumsy Magic (-2) Malgrè des siècles de pratique, jetez des sorts est encore compliqué pour beaucoup de mages de Verditius. Voir en page 35

Chapitre 3

Vertues & Vices

Les vertues donnent des avantages, les vices des inconvénients. Selon la catégorie du personnage, la limite en nombre de point est différente, ainsi que les vertues et vices disponibles.

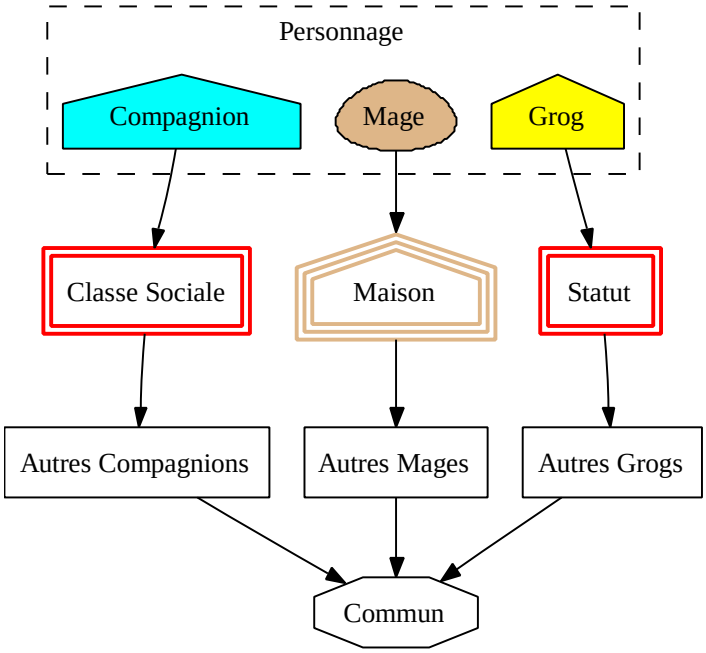


FIG. 3.1 – Les variations entre les personnages

Limite maximale	Mage	Compagnon	Grog
Somme des Vertues	+10	+10	+3
Somme des Vices	-10	-10	-3

TAB. 3.1 – Limite selon la catégorie

Il est conseillé d'équilibrer la somme des vices et des vertues, bien que rien n'interdise d'avoir plus de points de vices que de points de vertues si le conteur est d'accord. L'inverse n'est jamais autorisé : vous ne pouvez pas avoir plus de points de vertues que de points de vices.

Le seul moyen d'obtenir des points de vertue est de prendre des points de vice.

Les vices et vertues qui se contredisent l'un l'autre directement ou concernent un même aspect du personnage sont mutuellement exclusives : vous ne pouvez pas prendre les deux. Certains vices sont des déformations de vertues, auquel cas ils s'annulent encore et ne sont donc pas autorisés ensemble. Les vertues qui donnent des bonus pour une activité ne sont pas cumulables : la combinaison ne vous donnent que le plus grand des bonus. Consultez le conteur si vous avez des doutes concernant les interactions entre deux vices ou vertues.

Sauf mention contraire, un vice ou une vertu, même ouverte sur des variations, ne peuvent être pris qu'une seule fois.

3.1 Pour les mages

3.1.1 Hermetiques

Accessible seulement aux mages, il est conseillé d'utiliser la moitié de vos points pour ces vices et vertues, mais ce n'est pas obligatoire.

3.1.1.1 Vertues variables

Chosen by Familiar Un animal magique vous a choisi comme ami intime et cherche à devenir votre familier, vous épargnant la peine de chercher un compagnon par vous-même. Vous n'avez pas besoin d'avoir un score minimal en Animal pour ouvrir le familier aux enchantements (Voir en page 75, ou [AM4-99,100]). Pour chaque point positif de Size de l'animal, cette Vertue coûte un point. Les animaux avec une Size de 0 ou négative coûte au minimum un point. L'animal a un score de Magic Might de 10 points pour chaque point supplémentaire alloué à cet Vertue. Le conteur ou la troupe détermine les pouvoirs mystiques de l'animal, au cas où, et peut décider d'augmenter le coût de cet Vertue pour les refleter. Si vous dédaignez votre compagnon animal, il pourrait se retourner contre vous comme le ferait un amoureux méprisé.

Cyclic Magic (Positive) Votre magie est accordé à un cycle quelconque de la nature (solaire, lunaire ou saisonnier, par exemple), et en tant que tel, est plus puissante à certains moments. Durant ces périodes, vous recevez un bonus à tout vos jets de sorts et de laboratoires. Le cycle de votre magie doit être régulier et approuvé par le conteur. De plus, la durée pendant laquelle le bonus s'applique doit être égale à la durée pendant laquelle il ne s'applique pas. Cette Vertue coûte deux points pour chaque bonus +3 que vous recevez au pic du cycle.

Follower of Bjornær Disponible uniquement aux mages qui sont membres de la maison Bjornær. Voir en page 21.

Magical Affinity Vous êtes accordé à un type spécifique de magie. Cela vous donne un Arcane Talent spécial, Affinity with (sujet), à un score initial de 1. Vous pouvez ajoutez votre score d'Affinity à tout les jets de sorts et de laboratoire utilisant ce type de magie. Vous pouvez

augmenter ce score comme les autres talents (en dépensant des points d'expérience). Le coût de cette Vertue dépend du type de magie auquel l'Affinity s'applique. Le conteur est l'arbitre final du coût d'une Magical Affinity proposée.

Coût	Type	Exemples
+1	Un domaine étroit ou des circonstances magiques inhabituelles	Les démons, les créatures aquatiques, les fantômes et les cadavres, les transformations de soi
+2	Plus commun ou plus utiles	Soigner, les forêts et les animaux forestiers, les fées, les rochers.
+3	Une Forme complète	Terram, Mentem
+4	Une Technique complète	Creo, Muto

TAB. 3.2 – Le coût d'Affinity

Method Caster Vous excellez dans les sorts formulés, parce que vous avez perfectionné une méthode consistante et précise pour les lancer. Pour chaque point de cette Vertue, vous obtenez un bonus de +1 à tout sort formulé que vous lancez. Cependant, si vous changez d'un iota la méthode précise (en changeant vos gestes ou paroles), vous n'avez pas ce bonus.

3.1.1.2 Vertues +1

Adept Student Vous assimilez très facilement les instructions des autres. Vous avez un bonus de +6 à vos totaux de laboratoire lorsque vous apprenez un sort ou lorsque vous travaillez depuis les textes de laboratoire des autres.

Def Art Vous êtes particulièrement doué avec un Art. Vous ne subissez que la moitié des pénalités pour lancer des sorts de cet Art dans des circonstances inhabituelles et lorsque vous utilisés des gestes ou des niveaux vocaux non standards.

Díedne Druidic Magic La magie druidique dans la tradition Díedne dispose d'un bonus de +4 pour les Techniques Creo, Muto et Rego, ainsi que d'un bonus +2 pour les Formes Animal et Herbam, qui représent les domaines d'excellence traditionnels des druides. Ces bonus fonctionnent comme des Knack, mais ils ne peuvent pas être accrus. De plus, lors du lancement d'un sort spontané, tout les totaux sont divisés par deux que le lanceur dépense un niveau de Fatigue ou pas, pour réfléter la nature immédiate de la magie Díedne.

Un mage de cette tradition ne peut lancer un sort formulé ou un rituel qu'après avoir dépensé assez d'expérience pour l'avoir maitriser. Cependant, le mage ne pourra jamais utiliser les bénéfices de la maitrîse d'un sort. Le joueur peut allouer un point d'expérience gagné en aventure à cette maitrîse. Les mages de Díedne sont incapable de participier à n'importe quel sort rituel de groupe ni de combiner leur puissance avec des moyens comme Wizards' Communion (MuVi Gen).

Extra Arts Vous commencez avec 10 points supplémentaires pour acquérir des Arts magiques. Cette Vertue peut être prise plus d'une fois.

Extra Spells Vous commencez avec 10 niveaux de sort supplémentaires. Cette Vertue peut être prise plus d'une fois.

Færie Magic Réservé normalement à la maison Merinita. Voir en page 26. Cette Vertue peut être accessible à des mages d'autres maisons selon la décision de la troupe ou du conteur.

Fast Caster Votre magie prend moins de temps à faire que celle des autres mages. Vous gagnez un bonus de +3 dans les concours d'engagement lorsque vous lancez des sorts.

Free Study Vous êtes meilleur à trouver les choses par vous même qu'à apprendre avec des livres. Vous ajoutez +1 à vos jets lorsque vous étudiez avec du vis (avant la multiplication).

Gentle Gift A la différence des autres mages, dont la nature Magic dérange les gens normaux et les animaux, votre Don est subtil et discret. Vous ne subissez pas les pénalités usuelles aux jets pour interagir avec les gens et les animaux.

Hermetic Prestige À cause de quelque chose dans votre histoire, les autres mages vous voient d'un oeil favorable même si vous n'avez pas gagner leur respect. Certains vous envient, et la pluspart attendront certainement plus de vous que des autres. Vous gagnez une Reputation de niveau 3 au sein de l'Ordre.

Inventive Genius Les inventions vous viennent naturellement. Vous recevez un bonus de +3 à vos totaux de laboratoire lorsque vous inventez de nouveaux sorts, fabriquez des objets magiques, et pour faire des potions. Si vous expérimentez, vous avez +6.

Mandrake Magus Une mandragore animée peut enseigner la magie. Très peu de personne trouve une mandragore échappée ou apparue naturellement et reçoive son enseignement magique. Si vous êtes un tel « Mandrake Magus », votre personnage est généré normalement à ceci près : votre mage doit être un membre de la maison Ex Miscellanea et a automatiquement le vice Hedge Wizard (voir en page 34) sans vertue correspondante pour contre-balancer. Vous commenncez sans score en Speak Latin ni Scribe Latin, et seulement 1 en Parma Magica. Votre experience de départ est de 15+âge à cause de votre isolement de l'Ordre. Vous ne pouvez pas placer initialement de points d'experience en Certamen, Hermetic Law, Order of Hermes Lore ni Scribe Latin. Vous êtes également craintif des mages Hermetiques normaux. Cette vertue +1 suppose que votre professeur est encore animé. Voir en page 78, ou [F-123,124] pour plus d'information sur ce que peuvent faire les mandragores.

Mastered Spells Vous avez 10 points d'expérience utilisable pour maitriser des sorts. Voir . Vous pouvez prendre cette Vertue plus d'une fois.

Mercurian Magic Cette Vertue représente l'influence de la tradition Mercurienne sur la magie des mages Hermetiques, et non la magie qui serait pratiqué par un prêtre de Mercure en plein possession de ses moyens dans la Rome antique.

A cause de leur profond intérêt intellectuel pour la structure de la magie, les mages Mercuriens reçoivent un bonus de 20% (arrondi à l'inférieur) aux niveaux de leur Technique Perdo et de leur six Formes préférées (Aquam, Auram, Corpus, Ignem, Terram et Vim) pour le lancement de rituels.

Les mages Mercuriens dans la tradition Hermetique ont des capacités limités pour faire de la magie spontanée. Lorsqu'il essaye de lancer un sort spontané, ces mages perdent automatiquement un niveau de Fatigue et doivent diviser par cinq au lieu de deux. Si au moins trois mages travaillent ensemble et chacun d'entre eux connait le sort à lancer, les bénéfices du sort Wizards' Communion (MuVi Gen) sont automatiquement acquis lorsqu'un sort formulé est lancé (C'est à dire que la connaissance par chacun de Wizards' Communion n'est pas nécessaire).

Promised Apprentice Par le destin, une prophécie, un marché ou une dette, un apprenti vous est promis quelquepart dans le futur. Vous n'aurez pas à le chercher vous-même. Le futur apprenti peut être un enfant à naître, un bambin, ou une personne plus vieille (bien que cela soit rare car les jeunes sont les plus réceptifs à la formation magique). Votre futur apprenti a certainement le Don. Dès que vous serez capable de prendre un apprenti, vous pourrez commencer sa formation.

Quæsitor Vous êtes un juge de l'Ordre d'Hermes. Vous êtes respecté, pas forcément aimé, par les autres membres de l'Ordre. Votre charge consiste en des devoirs et responsabilités spécifiques, et vous commencez avez une Reputation adéquate de niveau 3 au sein de l'Ordre. Les mages débutants auront très rarement cette Vertue à moins d'être membre de la maison Guernicus (appelée maison Quæsitor).

Secret Vis Source Vous avez un approvisionnement personnel ou secret de vis (l'énergie magique brute) que vous êtes le seul à pouvoir utiliser. Vous gagnez un pion de vis par saison (quatre pions par an) : la source et le type est déterminé avec le conteur. Vous ne commencez avec aucun pion de ce vis, cependant, car vous l'avez dépensé ou venez juste de découvrir comment l'obtenir. En fonction de la disponibilité générale du vis dans la saga, le conteur peut vouloir ajuster la valeur de cette Vertue.

Sense for the Gift Vous avez la capacité innée de reconnaître le Don magique parmi les autres en votre présence. Leur Don peut être de n'importe quel type (actif, latent, partiel, endommagé, entier ou autre) et n'a pas besoin d'être de nature Hermetique. Ainsi vous pouvez sentir les capacités magiques des shamans, hedge wizards, créatures magiques, certains diabolistes (ceux qui été gratifié de pouvoirs magiques et pas uniquement infernaux), et à l'occasion des fantômes et des esprits. Même les individus avec la Vertue Gentle Gift ne peuvent échapper à vos sens, bien qu'un jet de Perception à 6+ soit nécessaire pour les reconnaitre. Les individus avec le Vice Blatant Gift vous sont aussi perturbant et irritant qu'ils le sont pour les gens normaux et les animaux, et vos interactions sociales avec eux subissent les mêmes pénalités. Vous ne pouvez pas avoir le Vice Blatant Gift parce que ça vous rendrez complètement fou.

Special Circumstances Vous êtes capable de mieux faire de la magie dans certaines situations inhabituelles (telles que pendant une tempête, ou en touchant la cible), obtenant un bonus de +3 à vos jets pour lancer ou résister à des sorts.

Strong Writer Vous écrivez sur la magie avec une grande célérité et enthousiasme. Vous copiez les sorts de vos notes à raison de (Scribe Latin x 40) niveaux par saison, et vous copiez les sorts déjà transcrits à raison de (Scribe Latin x 90) niveaux par saison. Toutes les Summæ, libri quæstionum et tractatus que vous écrivez ont une Qualité +3. Lorsque vous écrivez des Summæ, vous accumulez deux niveaux supplémentaires par saison par rapport à la normale. Vous recopiez les Summæ à raison de (Scribe + Dexterity) x 4 niveaux par saison.

3.1.1.3 Vertues +2

Aura Sense Vous pouvez sentir automatiquement la qualité de n'importe quel aura surnaturelle avec laquelle vous êtes en contact, quelle soit Féérique, Magique, Infernale ou Divine. Avec un jets de Perception + (Vim/5) de 12+, vous reconnaissez la puissance surnaturelle d'une zone ou d'un objet ; avec 15+, vous pouvez déterminer la force approximative de l'aura (faible, modéré ou forte). À cause de votre sensibilité, vous subissez un malus de -2 à tout vos jets de résistance naturelle et magique contre toutes les formes de magie surnaturelle, y compris Féérique, Magique, Infernale et Divine.

Cautious Sorcerer Vous êtes très prudent avec la magie, et êtes moins susceptible d'échouer spectaculairement quand vous échouez. Vous lancez un dé de Botch en moins (au minimum toujours un jet de un dé) lorsque vous lancez des sorts (qu'il soit spontané ou formulé), et lorsque vous travaillez au laboratoire.

Færie-Raised Merinita Beaucoup des membres de la maison Merinita sont de simples mortels qui ont toujours été fasciné par les fées. D'autres sont des mortels qui ont du sang de fée. Cependant, quelqu'uns sont à la limite de la mortalité. Il s'agit des mortels qui ont passé tant de temps en Arcadia et sont finalement devenu des fées. Les petits enfants sont particulierement susceptible d'une telle transformation. Lorsque les enfants sont emmenés en Arcadia et que leurs parents ne les récupérent pas, ils deviennent habituellement et lentement des fées. Quelques membres de la maison Merinita négocie ces enfants tant qu'ils sont encore mortels, parce qu'ils ont souvent le Don. On ne sait pas si la présence du Don est la raison de leur enlèvement par les fées, ou si le Don se développe comme un effet de bord de leur transformation en fée. Une des conséquences d'avoir vécu en Arcadia et d'avoir été nourris d'aliments féériques est que ces enfants sont partiellement féérique dans leur nature et ont donc les mêmes capacités et limites que les individus avec Strong Færie Blood (Voir le supplément Færies).

Parce que leur parens doit aussi leur apprendre comment vivre et interagir dans le monde mortel, ces apprentis élévé par les fées finissent souvent avec une formation magique passablement dédaignée. Ils n'ont que 100 points pour acquérir les Arts, et ne peuvent prendre que 100 niveaux de sorts pour commencer. La nature féérique de ces mages leur donne le Vice -1 Loose Magic (voir en page 34) pour lequel ils n'obtiennent pas un point de Vertue correspondant, ainsi qu'un dé de Botch supplémentaire pour faire de la magie. Cependant, à cause de leur façon souple et perpetuellement changeante de penser, ils excellent en magie spontanée. Ces personnages divisent leur jets de magie spontanée par deux sans avoir besoin de dépenser de niveau de Fatigue.

Mage-Smith Si vous fabriquez un objet magique durable,

vous pouvez ajouter le score d'artisanat (Craft) correspondant à votre total de laboratoire. Si plusieurs sont applicables, le premier compte pleinement et chaque supplémentaire rajoute un à votre total de laboratoire. Les potions ne sont pas considérés comme des objets magiques durables, bien que les parchemins de vellum puissent l'être si vous êtes un percamenarius (Voir , ou). Ainsi, si vous avez Craft-Woodworking et Craft-Blacksmith et que vous concevez un bâton ferré, votre score de Craft-Woodworking est ajouté entièrement à votre total de laboratoire et Craft-Blacksmith y rajoute un. Un objet peut être ouvert pour l'enchantement dans la même saison qu'il est fabriqué, en supposant que l'objet est relativement simple. Avoir une spécialité pour l'artisanat n'ajoute un au total de laboratoire que si il s'agit du premier artisanat utilisé. Cette Vertue nécessite des examens minutieux par le conteur ou la troupe, en particulier si elle est prise par un mage de Verditius.

Outsider Trained in the Order Cette Vertue ne peut être prise que par un magicien non-Hermetique comme un Shaman ou un Gruagach. Votre maître était un magicien non-Hermetique, mais il était un membre de l'Ordre d'Hermes, aussi vous commencez comme un membre de la maison Ex Miscellanea. Vous ne pouvez pas commencer avec un score en Certamen, Order of Hermes Lore ni Parma Magica. Vous avez automatiquement le Vice -1 Hedge Wizard (voir en page 3.1.1.8).

Souvenez-vous que cette formation ne couvre que la vie dans l'Ordre d'Hermes ; votre magie est encore non-Hermetique. Cependant, vous pouvez au moins prendre part aux discussions avec d'autres de l'Ordre, et essayer de gagner leur respect. Votre parens peut aussi être connus dans l'Ordre. De plus, les membres de l'Ordre ne ressentent pas vos pouvoirs comme menaçant pour les leurs, et donc ne ressentent pas le besoin de vous pourchasser et de vous tuer.

N'importe quel utilisateur de magie non-Hermetique peut rejoindre l'Ordre d'Hermes sans avoir besoin d'avoir une Vertue ou un Vice spécial, mais d'autres critères doivent être satisfaits. Voir en page 78, ou [HM-33].

Quick Mastery Vous apprennez les trucs pour maitriser les sorts plus vite que la pluspart des mages. Lorsque vous lancez un sort, si vous dépassez le niveau requis de dix ou plus, vous gagnez un point d'expérience pour la maitrise de ce sort. Celà ne peut se produire qu'une fois par sort et par histoire, et vous ne pouvez pas mettre d'expérience additionnelle aux sorts qui ont déjà reçu un point d'expérience durant l'histoire.

Quiet Magic Vous pouvez lancer des sorts en utilisant seulement une voix douce sans pénalité, et seulement à -5 sans aucune parole. Vous ne tirez aucun bénéfice à utiliser votre voix normale ou même un ton soutenu.

Side Effect Votre magie a des effets de bords qui sont généralement utiles, bien que parfois ennuyeux. L'intensité des effets de bords augmentent avec le niveau du sort. Des exemples comprennent une prestance de commandement lors du lancement du sort qui se traduit en bonus temporaire de +1 à votre Presence pour une courte durée après le lancement, ou un état d'esprit calme résultant du lancement qui permet un bonus aux jets de Concentration pour une courte durée après le lancement.

Student of Færie Vous avez été formé aux rites variés et aux coutûmes de la magie féérique. Vous avez un modificateur de +3 aux jets utilisant Færie Lore, et êtes considéré comme ayant la Vertue Common Sense (voir en page 45) lorsque vous interagissez avec des fées.

Study Bonus Lorsque vous avez l'occasion d'étudier un Art depuis un livre ou du vis en présence de la Forme ou de la Technique, votre environnement vous donne une nouvelle vision pour vos études. Vous ajoutez deux à vos jets pour étudier depuis le vis (avant la multiplication), ou deux à la Quality de n'importe quel texte que vous étudiez. Votre score actuel de l'Art détermine la magnitude de l'environnement nécessaire pour l'obtention du bonus. Par exemple, une petite rivière peut suffire pour commencer votre étude d'Aquam, mais vous pourriez avoir besoin d'être en mer pour améliorer votre score au delà de 15.

Subtle Magic Vous pouvez lancer des sorts sans faire de gestes sans aucune pénalité. Vous ne tirez pas de bénéfices à faire des gestes normaux.

3.1.1.4 Vertues +3

Enduring Magic Les effets de vos sorts ont tendance à durer plus que la normale (bien que les sorts de durée Instant et Permanent restent tel quel). Le conteur effectue secrétement un lancer simple ; le résultat multiplie la durée normal du sort.

Harnessed Magic Vous avez un grand contrôle sur vos sorts. Vous êtes capable d'annuler n'importe lequel de vos sorts simplement en vous concentrant. Vous pouvez même annuler la magie dans les objets magiques que vous avez créer. L'acte d'annuler votre magie devrait être traité comme si vous lanciez un sort pour ce qui est des considérations d'utilisation du temps et de concentration. Si vous êtes distrait et échouez à un jet de Concentration (Voir en page 72, ou [AM4-73]), un autre essai peut être fait dès le round suivant. Les sorts et les objets magiques peuvent être annulés quelque soit la distance. L'inconvénient est que n'importe quel objet magique que vous avez fait est une connexion arcanique avec vous. Également, lorsque vous mourez, tout vos sorts et objets magiques s'annulent.

Life Boost Vous pouvez augmenter votre total de lancement des sorts formulés en dépensant des niveaux de Fatigue supplémentaires. Chaque niveau de Fatigue vous donne un bonus supplémentaire de +10, ce qui peut donner des résultats impressionnants au total de Pénétration. Vous pouvez dépenser plus de niveaux de Fatigue que vous n'en avez : chaque niveau supplémentaire vous coûte un niveau de Body. Les niveaux de Fatigue (et Body) dépensés ainsi sont dépensés que le jet pour le sort réussisse ou échoue. Le nombre total de niveaux de Fatigue (et Body) utilisé doit être engagé avant d'effectuer le jet pour le sort.

Life-Linked Spontaneous Magic Vous pouvez faire plus avec la magie spontanée que la pluspart des autres mages, au prix de votre énergie vitale. Lorsque vous décidez de vous fatiguez dans le lancement d'un sort spontané, vous déclarez le niveau d'effet que vous voulez produire avant d'effectuer le jet. Vous faites votre jet normalement, ajoutant les modificateurs appropriés et divisant par deux. Si votre résultat est plus haut que le niveau annoncé, vous n'avez dépensé qu'un niveau de Fatigue comme d'habitude. Si votre résultat est plus faible que

le niveau que vous aviez annoncé, vous devez dépensé un niveau de Body pour chaque groupe de cinq points (ou fractions) manquant. Le sort réussit alors normalement, à condition que vous soyez encore conscient. L'épuisement de vos niveaux de Body à les conséquences habituelles (il est tout à fait possible de vous tuer si vous Botchez méchamment, ou si vous essayez de lancer des sorts de niveaux très élévés).

Magical Memory Votre mémoire s'est développée pour se souvenir des choses magiques plutôt que les choses ordinaires. Vous n'avez pas besoin de garder de notes de laboratoires (Voir en page 75, ou [AM4-90,91]) de vos créations pour obtenir un bonus de Magic Theory lorsque vous dupliquez ces projets. Après avoir étudier les notes de laboratoires d'un autre mage, vous avez son score de Magic Theory comme bonus pour dupliquer son projet, mais vous n'avez pas besoin de ses notes sous la main. Lorsque vous lancez un sort spontané, vous êtes considérez connaitre un sort similaire de troisième magnitude (bonus +3) si vous prenez le temps de contempler l'effet désiré pendant une minute. Pour vous souvenir de la moindre information ordinaire, vous devez réussir un jet de stress d'Intelligence à 6+. En cas de Botch, vous confondez un fait avec celui que vous cherchiez.

3.1.1.5 Vertues +5

Elementalist Vous avez été formé dans la tradition Elementaliste qui a été incorporé dans la Théorie Hermetique mais n'a jamais vraiment été absorbé. En tant que tel, vous êtes extrémement efficace pour travailler avec n'importe lequel des éléments naturels de l'air, de la terre, du feu et de l'eau. Vous avez automatiquement Affinity with Elements (Voir en page 29) qui s'applique à tout vos jets relatifs à Auram, Aquam, Ignem et Terram. À cause de votre formation éxotique, cependant, vos liens avec la magie Hermetique sont faibles. Vous avez une Major Magic Deficiency pour la Forme Vim (Voir en page 33), et tout vos jets pour lancer un sort formulé qui n'est pas relatif aux éléments subit un malus égale à votre score d'affinité avec les éléments. De plus, vous êtes incapables de lancer le moindre rituel, à l'exception de ceux qui concerne spécifiquement et concrétement les éléments. Cet Vertue vous empêche d'avoir d'autres Magical Affinities.

Silent Magic Vous pouvez lancer des sorts sans parler, sans subir la moindre pénalité. Vous ne tirez aucun bénéfice à utiliser votre voix normale.

3.1.1.6 Vertues +6

Flawless Magic Vous apprenez les sorts formulés parfaitement à chaque fois. Chaque fois que vous apprenez ou inventez un sort formulé, il est automatiquement maitrisé (Voir en page 72, ou [AM4-75]) ; Vous n'avez pas besoin de dépenser d'expérience pour le maitriser. Évidement, tout vos sorts initiaux sont maitrisés.

3.1.1.7 Vices variables

Cyclic Magic (negative) Comme avec la Vertue variable, votre magie est accordé avec un cycle de la nature et est moins puissante à certaines périodes. Ce Vice vaut deux points pour chaque pénalité de -3 aux jets de lancement de sort au pic du cycle. La durée pendant laquelle vous êtes désavantagé doit être égale à la durée pendant laquelle vous n'avez pas de malus.

Deleterious Circumstances Votre magie est limitée dans certaines situations. Faites la somme du coût pour la fréquence probable d'occurrence avec l'effet délétère qui se produit alors pour connaître le coût de ce Vice. Vous pouvez prendre ce vice plus d'une fois.

Coût	Situation	Exemples
-1	Circonstances assez communes	Lorsque vous êtes dans un village de plus de 200 personnes, lorsque vous touchez le sol, ou durant la journée.
0	Circonstances peu communes	Lorsque la cible du sort est un animal sauvage, ou lorsque vous êtes assis.

TAB. 3.3 – Situation

Coût	Restriction lorsque la situation se produit
-1	Mineur, vos totaux magiques (lancement de sorts et laboratoire) sont avec un malus de -3.
-2	Majeur, vos totaux magiques (lancement de sorts et laboratoire) sont divisés par deux.
-3	Total, votre magie ne fonctionne pas du tout.

TAB. 3.4 – Restriction

Magical Deficiency Vous avez des problèmes à lancer un type particulier de magie. Faites la somme du coût pour l'Art avec lequel vous avez des problèmes avec celui de la pénalité que vous avez pour trouver le coût total de ce Vice.

Coût	Art	
0	Forme peu commune	N'importe quelle Forme, sauf Corpus et Vim
-1	Forme commune	Corpus ou Vim
-2	Technique	N'importe quelle technique

TAB. 3.5 – Arts

Coût	Conséquence
-1	Mineure : Le niveau de l'Art est divisé par deux lorsqu'il est utilisé pour tout autre objet que étudier cet Art.
-2	Majeure : Tout total qui comprend cet Art (lancement de sorts et laboratoire, par exemple) est divisé par deux.

TAB. 3.6 – Effet

Poor Formulaic Magic Vous n'êtes tout simplement pas très bon avec les sorts formulés. Vous enlevez le coût que vous choisissez de ce Vice de chacun de vos jets lorsque vous lancez un sort formulé.

3.1.1.8 Vices -1

Blatant Gift Les gens réalisent immédiatement qu'il y a quelque chose d'étrange avec vous, même si ils ne savent

pas que vous êtes un mage. Les animaux sont extrêmement perturbés, effrayés et possiblement enragé par votre présence. Vous subissez un malus de -6 à tout vos jets d'interaction avec les gens normaux et les animaux.

Creative Block Vous avez des problèmes pour créer de nouvelles choses dans le laboratoire. Vous avez -3 à vos totaux de laboratoires lorsque vous inventez un nouveau sort, fabriquez un objet magique et faites des potions, à moins que vous ne travailliez depuis un texte de laboratoire. Si vous expérimentez, vous lancez deux fois autant de dés sur la table d'expérimentation.

Disjointed Magic Vous ne pouvez pas utiliser une connaissance précédente pour vous aider dans votre magie. Vous ne tirez aucun bénéfice de la connaissance d'un sort semblable à celui que vous êtes entrain d'apprendre ou d'inventer, et vous n'avez pas de bonus d'enchantement des Formes et Techniques déjà mis dans un objet.

Flawed Parma Magica Votre Parma Magica (un rituel de protection contre les sorts) est défectueuse et ne fournit que la moitié de la résistance magique contre une certaine Forme. Vous pouvez prendre ce vice plus d'une fois pour différentes Formes.

Follower of Verditius Uniquement pour les membres de la maison Verditius. Voir en page 28.

Hedge Wizard À cause de votre magie ésotèrique, les autres mages ne vous font pas confiance, et plus important, ne vous accordent aucun respect. Vous commencez avec une Reputation negative au sein de l'Ordre d'Hermes de niveau 3 comme Hedge Wizard, même si vous faites partie de l'Ordre d'Hermes.

Incompatible Arts Pour une quelconque raison, vous êtes complètement incapable d'utiliser une ou plusieurs combinaisons de Techniques et Formes (à l'exception de Vim et Corpus). Ce vice peut être pris à répétition avec différentes combinaisons mais ne peut pas être combiné avec Magical Deficiency (voir en page 33).

Incomprehensible Vous avez une compréhension excentrique de la magie que vous êtes pratiquement incapable de décrire. Vos jets sont à -3 lorsque vous discutez ou écrivez à propos de la magie (en supposant que vous cherchiez à communiquer clairement).

Infamous Master Votre maître était un diaboliste, un incompétant, un fou, largement dédaigné, ou tenu en disgrâce pour une autre raison. La pluspart des mages attendent peu de mieux de votre part. Même si vous n'avez rien fait de mal, vous êtes traité comme si vous ne méritiez pas d'être membre de l'Ordre. Vous avez une mauvaise Reputation adéquate de niveau 3 parmi les mages.

Loose Magic Vous manquez de la concentration, de la volonté ou de la capacité à maitriser les sorts.

Necessary Condition Pour que votre magie fonctionne, vous devez faire une action particulière lors du lancement de chaque sort. Cela devrait être quelque chose de simple comme chanter ou faire trois tour sur vous même.

No Familiar Seulement pour les mages de la maison Bjornær, normalement. À cause d'un défaut dans votre magie ou votre nature, il vous est impossible de créer les cordes mystiques qui vous lieraient à un familier. Les mages des autres maisons peuvent prendre ce vice avec la permission du conteur.

No Sigil Seulement pour les mages de la maison Tremere. Voir .

Poor Reader Vous n'aimez pas lire, et vous ne lisez pas très bien. Lorsque vous étudiez les Arts ou les Knowledges depuis un livre, vous traitez le livre comme si il avait une Quality de deux niveaux inférieurs.

Poor Student Vous ne comprenez pas très bien ce que les autres vous enseignent. Vous avez un malus de -6 à vos totaux de laboratoire lorsque vous apprenez des sorts ou lorsque vous travailliez depuis les notes de laboratoires des autres.

Tormenting Master Votre maître ne croit pas que vous ayez passé avec succés l'épreuve de la fin de votre apprentissage (celui pour devenir un mage). Il vient périodiquement vous embêter avec des actions politiques et des attaques indirectes.

Twilight Points Durant votre apprentissage, vous avez subit une rencontre avec une magie forte et sauvage qui vous a envoyez dans le Wizard's Twilight (Voir en page 76, ou [AM4-182,185]). La nature de l'expérience est importante, car tout épisodes ultérieurs de Twilight seront probablement liés au premier. Consultez le conteur pour connaître la nature exacte et l'effet de votre expérience (à la fois le nombre de points de Twilight, ainsi que tout effets que vous subit). Comme il s'agit d'un Vice, les bons effets ne peuvent pas être généré lors de votre expérience du Twilight.

Unimaginative Learner Vous avez des problèmes à comprendre les choses par vous-même. Vous soustraiyez 1 des jets lorsques vous étudiez le vis (avant multiplication).

Vis Obligation Vous devez payer à quelqu'un quatre pion de vis par an, indépendement de tout autre obligation que votre Alliance pourrait avoir. Échouer à payer votre dette pourrait conduire à de sérieuses conséquences, tel qu'une punition Hermetique. Le conteur peut vouloir ajuster la valeur de ce Vice en fonction de la disponibilité du vis dans la saga.

Warped Magic Votre magie est accompagnié par quelque effet de bord désagréable qui se manifeste toujours de la même façon, mais avec une intensité grandissante en fonction du niveau du sort. Des exemples comprennent que les objets aux aleantours deviennent chauds, ou les plantes des environs deviennent fanées et défraichies. Cet effet peut vous causer des problèmes de temps en temps, mais est habituellement juste ennuyeux.

Weak Writer Vous écrivez sur la magie avec lenteur et méthode. Vous copiez les sorts de vos notes à raison de (Scribe Latin x 10) niveaux par saison, et copiez (Scribe Latin x 30) niveaux de sorts qui ont déjà été transcrit par saison. Vous ne pouvez écrire de Summa qu'au tiers de votre niveau dans un Art ou Knowledge, et écrivez deux niveaux de moins par saison que la normale. Vous copiez les summæ à raison de (Scribe + Dexterity) x 2 niveaux par saison.

Weird Magic Votre control de la magie est un peu flou, peut-être à cause de l'effet d'un Twilight ou d'une formation particulière. Vous lancez un dé de Botch supplémentaire, à part de vos autres dés de Botch. Les Botch de ce dé devraient être étrange ou bizarre plutôt que dangereux, et si un autre dé botch simultanément, le résultat devrait être réellement spectaculaire.

3.1.1.9 Vices -2

Binding Sigil Votre sceau de magicien (Voir en page 71, ou [AM4-14]) vous est tellement intime que tout reste de vos sorts forme une connexion arcanique avec vous. Par exemple, si votre sceau de magicien est l'odeur des roses, de l'air mis en bouteille en votre présence lorsque vous lancez un sort pourrait être utilisé comme une connexion arcanique avec vous.

Clumsy Magic Vous avez des problèmes à cibler vos sorts avec précision. Tout sort qui demande un jet pour atteindre la cible est sujet à des échecs désastreux : un dé de 0 est automatiquement un Botch. Vous avez un malus de -3 à tout vos jets utilisant Finesse.

Discredited Lineage Les Quæsitores suspectent votre lignée Hermetique d'un terrible crime comme le diabolisme ou de descendre de la maison Díedne, et il est impropable que votre nom soit un jour lavé. Ils gardent un oeil attentif à tout ce que vous faites ou dites. Si il y a des problèmes, vous êtes le premier qu'ils suspectent. Si vous veniez à être accusé formellement, les gens tireront d'abord et poseront des questions après. Les Quæsitores font également tout ce qu'ils peuvent pour empêcher les membres de votre lignée d'atteindre des positions d'autorité. Vous avez une mauvaise Reputation d'un type adéquat, de niveau 4, parmi les quæsitores.

Lack of Concentration Vous êtes profondément incapable de vous concentrer. Vous ne pouvez pas posséder l'Exceptional Talent Concentration et ne pouvez pas lancer de rituels.

Lack of Control Après le lancement d'un sort, vous devez passer un round entier à ne rien faire d'autre que récupérer vos facultés mentales.

Limited Magic Resistance Vous êtes moins capable de résister à la magie que les autres mages. Vous n'obtenez aucun bonus de vos scores de Formes pour vos jets de résistance magique, bien que si vous êtes pris sans Parma Magica, votre résistance magique reste à 0. Vous avez tout de même le droit à un jet de résistance naturelle si le sort s'y prête.

Rigid Magic Vous ne pouvez pas utiliser de vis lorsque vous lancez des sorts. Ainsi, vous ne pouvez pas étendre la durée, la portée ou la zone d'effet des sorts, ni d'augmentez votre jet de sort, ni de lancer des rituels, ni de créer des effets permanents. Vous pouvez utiliser du vis au laboratoire.

Short-Lived Magic Vos sorts ne durent pas aussi longtemps qu'ils devraient. Les sorts qui devraient être permanent dure un an ; Ceux d'un an, une lune ; Ceux d'une lune, seulement jusqu'à la prochaine aube ou crépuscule ; et ceux d'un jour à peine un diametre. Les sorts ayant pour durée Diameter, Concentration et Instantant ne sont pas affecté, ni ceux dont la durée est augmentée par du vis.

Slow Caster Votre magie nécessite plus de temps à préparer et à lancer que celle des autres mages. Vos sorts formulés prennent deux rounds à lancer, les sorts spontanés prennent aussi deux rounds, à moins que vous ne les lanciez hâtivement. Les rituels sont effectés normalement, puisque tout les mages doivent les lancer avec lenteur et précaution.

Stingy Master Votre maître vous à moins formé que la pluspart, aussi vous n'avez que 130 points pour acquérir des sorts, et 130 points pour acquérir les Arts au lieu des 150 pour chaque normalement.

Weak Magic Vous êtes particulièrement inexpérimenté avec un Art, rendant difficile pour vous de vaincre la résistance naturelle et magique des cibles. Lorque vous déterminez la Penetration avec cet Art, vous divisez par deux votre jet de lancement du sort. De plus, la resistance naturelle de la cible est avec un bonus de +3. Le conteur peut interdire ce Vice pour certains Arts qui nécessitent rarement une pénétration, ou demande rarement une résistance naturelle.

3.1.1.10 Vices -3

Difficult Longevity Potion Quelque chose dans votre nature magique rend difficile pour vous de faire une potion de longévité pour vous-même. Un total de Laboratoire Intellego Corpus de 30+ est nécessaire pour que vous fabriquiez votre potion, et deux pions de vis doivent être utilisé pour chaque tranche de cinq ans de votre âge. Pour augmenter votre total de laboratoire de 1, vous devez dépenser deux pions de vis. Ceux qui font une potion de longévité pour vous ont besoin d'un total de 40+.

Magic Addiction Vous désirez ardemment les sensations de lancer des sorts et d'avoir barre sur la magie. Chaque fois que vous lancez un sort, vous avez du mal à vous arrêter d'en lancer encore et encore jusqu'à ce que vous tombiez d'épuisement. Lorsque vous utilisez un jet de stress pour lancer un sort, vous devez, que le sort réussisse ou pas, faire un jet de stress d'Intelligence+Concentration contre la moitié du niveau du sort (ou si vous Botchez, le niveau que vous tentiez). Si vous échouez, vous devez immédiatement lancer soit un sort formulé d'au moins le même niveau, ou lancer n'importe quel sort spontané, en dépensant de la Fatigue. Si vous Botchez, vous continuez jusqu'à tomber inconscient.

Old Vous avez commencer votre formation tardivement dans votre vie, ou vous avez été garder bien trop longtemps par votre maître. Votre âge est 40+Stamina, ou plus si vous le désirez. Celà signifie que vous devez faire des jets sur la table de vieillissement (sans l'aide de la moindre potion de longévité) avant même de commencer à jouer. Votre première année en tant que magicien sera certainement passée à créer votre potion de longévité.

Painful Magic Lancer des sorts vous cause des souffrances physiques équivalent en douleur à un niveau de Body par sort que vous lancez. Ceci réduit toutes vos actions du malus correspondant au niveau de blessure, qui est cumulatif avec toutes blessures ou fatiques actuelles (bien que vous ne souffriez pas de dommage physique due à la douleur). Vous récupérer ces niveaux de douleurs juste comme la fatique.

Study Requirement Vous êtes incapable d'étudier la magie (y compris les sorts, les Arts, et les objets magiques) depuis seulement un livre ou le vis. Vous devez étudier en présence de l'Art approprié. Par exemple, vous devez vous asseoir près d'un ruisseau ou d'un étang pour étudier Aquam, ou près d'un grand feu pour étudier Ignem. Les choses qui grandissent sont bonnes pour Creo, celles qui pourrissent pour Perdo. Au fur et à mesure que votre connaissance s'étend, vous avez besoin de travailler avec des quantités de plus en plus grandes. Cela pourrait vous limiter dans certains Arts. Par exemple, le volcan dont

vous avez besoin pour apprendre Ignem 20 pourrait être trop dangereux pour travailler à coté. Cet aspect est laissé au conteur.

Twilight Prone Soit vous appréciez, soit vous ne pouvez empêcher d'être parcouru par un flot excessif de magie lorsque vous lancez un sort. Vous lancez un dé de plus en cas de Botch lors d'un jet de stress pour lancer un sort, à part des autres dés. Si ce dé indique un Botch, vous faites automatiquement un jet pour le Crépuscule en plus de tout autres effets de botch indiqués.

Weak Parma Magica Votre Parma Magica n'offre aucune protection dans des circonstances relativement communes qui sont assez faciles à utiliser pour un adversaire, tel que quand vous êtes mouillé, ou le dos tourné au lanceur du sort. Vous seriez bien avisé de garder votre faiblesse d'être découverte par trop d'ennemis potentiels.

3.1.1.11 Vices -4

Chaotic Magic Votre magie est très sauvage. Lorsque vous lancez un sort spontané, vous devez spécifier le niveau d'effet désiré. Si vous obtenez un écart en plus ou en moins de plus de 5 niveaux, le sort fonctionne quand même, mais ces effets sont hors de votre contrôle (le conteur décide du résultat). Lorsque vous lancez un sort formulé ou que vous utilisez du vis, vous lancez le double de dé de Botch. Vous ne pouvez pas maitriser de sort.

Mandrake Magus Une mandragore animée peut enseigner la magie. Très peu de personne trouve une mandragore échappée ou apparue naturellement et reçoive son enseignement magique. Si vous êtes un tel « Mandrake Magus », votre personnage est généré normalement à ceci près : votre mage doit être un membre de la maison Ex Miscellanea et a automatiquement le vice Hedge Wizard (voir en page 34) sans vertue correspondante pour contre-balancer. Vous commenncez sans score en Speak Latin ni Scribe Latin, et seulement 1 en Parma Magica. Votre experience de départ est de 15+âge à cause de votre isolement de l'Ordre. Vous ne pouvez pas placer initialement de points d'experience en Certamen, Hermetic Law, Order of Hermes Lore ni Scribe Latin. Vous êtes également craintif des mages Hermetiques normaux. La mandragore qui vous enseignait est partie ou a été détruite.

Originally Trained in an Incompatible System Votre formation magique a commencé dans un système qui est incompatible avec la Magie Hermetique. Par exemple, vous avez pu commencer comme gruagach (voir en page 81, ou [LN-109,115]), kabbalist (voir en page 80, ou [K-83,105]), ou hedge wizard (voir en page 79 à 6.22, ou [HM-34,40, F-137,138, HM-44,48, HM-40,41]). Aussi générique que soit le système Hermetique, certains systèmes de magie résistent à l'intégration. A cause des différences entre la magie Hermetique et votre système incompatible, vous pouvez avoir des difficultés pour apprendre la Parma Magica et les Arts magiques. Vous avez un malus de -1 à vos scores de Parma Magica et d'Arts magiques. Par exemple, si votre score est de 3, il est l'équivalent de 2. Voir , ou .

Susceptibility to Divine Power Vous êtes particulièrement sensible au Dominion, et souffrez du double des pénalités normales (telles que les modificateurs de lancement de sort et les jets de Botch) pour votre magie lorsque vous êtes dans une aura divine.

Susceptibility to Færie Power Vous êtes particulièrement sensible aux fées et à leur magie. Lorsque vous entrez dans une aura féérique, vous devez faire un jet de Stamina équal ou supérieur au niveau de l'aura pour éviter d'être désorienté. De plus, votre score de résistance magique, y compris la Parma Magica, contre les fées est divisée par deux. Si quelqu'un d'autre utilise sa Parma Magica pour vous protéger, sa résistance n'est pas affectée et vous en bénéficiez normalement.

Susceptibility to Infernal Power Vous êtes particulièrement vulnérables aux sombres puissances. Lorsque vous entrez dans une zone d'influence infernale, vous devez faire un jet de Stamina équal ou supérieur au niveau de l'aura pour éviter d'être malade (-1 à tout vos jets). Vous n'avez que la moitié de votre score de résistance magique contre la magie infernale, bien que si la Parma Magica de quelqu'un d'autre vous protège, vous en bénéficiez normalement.

Unpredictable Magic Vous devez toujours faire un jet de stress pour lancer des sorts, même si vous êtes complètement tranquille. Vous ne pouvez pas maitriser de sorts formulés. Vos jets de laboratoire nécessite systématiquement un jet sur la table des Extraordinary Results sans modificateur de risque, bien que vous n'ayez pas de bonus d'expérimentation. Si vous expérimentez, vous faites deux jets sur la table pour chaque saison que vous y passez.

Waster of Vis Lorsque vous utilisez du vis, vous gâchez la moitié des pions de vis, en arrondissant par défaut. Le vis gaché ne compte pas pour la réalisation de l'effet magique, mais il compte pour déterminer le nombre de dés de Botch si besoin est. Ainsi, si vous voulez accroître la portée ou la durée d'un sort formulé, vous devez utiliser deux pions de vis par magnitude du sort. Si vous voulez accroître un score dans un Art magique en étudiant du vis, vous divisez le nombre de pions utilisés par deux avant de multiplier le résultat de votre jet. Les pions gachés comptent dans votre limite du nombre maximum que vous pouvez utiliser en une fois.

3.1.1.12 Vices -6

Non-Spontaneity Votre magie est tellement liée aux formules et rituels de l'Ordre d'Hermes que vous ne pouvez pas lancer de sort spontané.

Personal Magic Votre magie fonctionne mieux sur vous-même, et vos jets pour affecter des cibles à des portées supérieures à Personal sont divisés par deux. Cette pénalité s'applique également aux projets de laboratoires concernant n'importe quoi à part vous-même, y compris un familier. Les études ne sont pas affectées.

Unstructured Caster Vous n'avez jamais vraiment maitrisé la complexité du lancement des sorts, et vous êtes incapable de lancer un sort formulé sans énormement d'effort. Vous lancez tout les sorts formulés comme si ils étaient des rituels (y compris le besoin de vis), et vous ne pouvez apprendre aucun rituel. Vous lancez les sorts spontanés normalement.

3.1.2 Vertues non hermetiques pour les mages

3.1.2.1 +3

Magister in Artibus Vous avez commencé comme Maître des Arts dans l'une des universités d'Europe (Paris, Bologne, Oxford, Cambridge, Montpellier, Arezzo ou Salamanca) et terminé vos deux années d'enseignement obligatoire. Vous avez le droit d'être appelé Magister, et vous pouvez enseigner dans n'importe quelle université en Europe. Vous avez les Abilities suivantes, gratuitement : Speak Latin 5, Scribe Latin 3, Artes Liberales 3, Disputation 3 et Lectio 3. Vous pouvez acquérir d'avantages d'Academic Knowledges ou Skills pendant la création du personnage, et vous pouvez prendre la Vertue Further Education pour passer plus de temps à l'université. Vous avez au moins (25-Intelligence) ans.

Si le conteur l'autorise, les mages peuvent prendre cette vertue. Un mage qui prend cette classe sociale commence sa formation magique après l'université et est donc relativement agé. De tels mages disposent de 21 points d'expérience supplémentaires à dépenser en Arcane Talents, Skills et Knowledges, puisqu'ils n'ont pas eu à apprendre le Latin pendant leur apprentissage. Vous avez au moins (35-Intelligence) ans.

Large Votre taille est de +1 au lieu de 0. Cela vous donne un niveau essoufflé supplémentaire de Fatigue ainsi qu'un niveau blessé supplémentaire de Body.

3.1.2.2 +4

Homunculus Vous êtes le possesseur, ou peut-être le serviteur, d'une racine de mandragore animée. Elle a toutes les capacités innées des racines de mandragore animée (voir en page 78, ou [F-123,124]), et elle est relativement bien disposée à votre égard, tant que vous la traitez bien.

3.1.2.3 +5

Fast Learner Vous obtenez un point d'expérience supplémentaire par histoire et par an durant l'été à cause de votre capacité à apprendre plus rapidement que la normale. Vous obtenez également +1 à vos jets d'étude sur le vis (avant multiplication). Vous commencez le jeu avec 10 points d'expérience supplémentaires à utiliser pour acquérir des Abilities.

Giant Blood Le sang d'une ancienne race de géants coule dans vos veines. Bien que vous ne soyez pas aussi grand que vos ancêtres, vous atteignez jusqu'à 8 pieds de hauts et pesez jusqu'à 500 livres. Votre taille est +2. Vous avez deux niveaux essouflés de Fatigue supplémentaires, ainsi que deux niveaux blessé de Body supplémentaires.

3.1.3 Vices non hermetiques pour les mages

3.1.3.1 -1

Hunchback Vous avez un corps difforme qui vous donne une apparence grotesque et gêne vos mouvements. Vous avez un malus de -3 à tout vos jets utilisant l'agilité et l'équilibre. Les jets de Presence qui demande une bonne impressions sont aussi à -3.

Tainted With Evil Une aura de corruption vous entoure en conséquence de quelquechose que vous, votre parens ou vos ancêtres ont fait. Les autres se sentent facilement mal à l'aise auprès de vous et celà peut facilement se transformer en haine contre vous. Obtenir une réputation positive vous est impossible. Les mages ne réagissent pas aussi fortement que les gens normaux à ce vice.

3.1.3.2 -2

Noncombatant Vous n'avez pas d'intérêt ni de capacité dans les arts de combats. Vous ne pouvez apprendre aucun Weapon Skills et avez un malus de -3 à tout vos scores d'Attack et de Damage. Vous ne pouvez pas apprendre de sort de combat, sauf autorisation du conteur. Vous ne pouvez pas prendre de Vertue et Vice relatif à la qualité de l'armement. Vous pouvez apprendre et participer au Certamen.

Obligation Vous devez rendre certains services pour quelqu'un. Ces devoirs vous prennent typiquement une saison par année, parfois plus. Cela peut-être un choix délibéré (comme protéger un membre de votre famille) ou un vrai devoir, comme celui d'un chevalier à son seigneur. Quelque soit la nature des services, ne pas les faires peut avoir de sérieuses ou durables répercussions.

3.1.3.3 -3

Afflicted Tongue Vous avez une gêne pour parler, tel qu'une zézayement, un begaiement ou une dent manquante. Vous subissez un malus de -2 à tout vos jets utilisant la voix. Vous devez également un dé de Botch supplémentaire lorsque vous lancez un sort.

Small Frame Vous êtes d'une corpulence plus légére que la normale. Votre taille est réduite de 1. Vous n'avez pas de niveau Hurt de Body, ni de niveau Winded de Fatigue.

3.1.3.4 -5

Dwarf Vous avez la taille d'un enfant. Votre vitesse de marche confortable est au deux-tiers de celle d'une personne normale. Bien que votre musculature soit developpée, il vous manque la puissance de levier des grandes personnes. Même si vous êtes fort, cela vous empêche d'utiliser des armes nécessitant d'avoir un score de Strength positif. Votre taille est -2, et donc vous n'avez pas de niveau de Fatigue Winded et Weary, ni de niveau de Body Hurt et Lightly Wounded.

3.1.3.5 -6

Enfeebled Vous ne pouvez pas faire d'efforts de plus de quelques secondes. Tout besoin de bouger rapidement, comme le combat ou une chasse, vous laisse sans défense. De longues marches sont de même hors de vos capacités. Vous êtes incapable d'apprendre des Weapon Skills ou tout autres activités nécessitant de l'exercice physique, car vous êtes incapable de vous entraîner. De plus, vous perdez le double de niveau de Fatigue lors du lancement des sorts.

Poor Memory Vous avez beaucoup de difficultés à vous rappelez un type de choses, comme les noms, les visages,

ou les lieux. Lorsque vous cherchez à vous rappeler ce genre de chose, vous devez faire un jet de stress de 6+ pour réussir. Vous avez un malus de -3 pour les autres jets liés à la mémoire. Sur un Botch, vous vous rappelez mal mais vous êtes convaincu que vous avez la bonne information. Pour un meilleur jeu, le conteur devrait faire les jets de souvenir secrétement. De plus, il vous faut deux fois plus de temps pour apprendre des sorts. Vous commencez la saga avec la moitié du nombre de niveau de sorts.

3.2 Pour les compagnons

3.2.1 Classe sociale

Chaque compagnon ne peut avoir qu'une seule classe sociale (et doit en avoir une).

La société de l'Europe Mythique est très stratifiés, et vous devez determiner la classe sociale de chaque compagnon (les mages n'en prennent pas, car les statuts sociaux deviennent pratiquement sans importance une fois dans l'ordre d'Hermes, et tout les grogs sont considéré en tant que serf, serviteur ou autre équivalents.) Certaines classes sociales incluent automatiquement d'autres Vertues et Flaws, sans coût supplémentaire.

La classe sociale devient importante lors des relations avec ceux de niveau social plus ou moins élévée (tel que accuser quelqu'un d'un crime, ou peut-être d'intimider quelqu'un).

3.2.1.1 Vertues +0

Wanderer C'est la catégorie par défaut. Vous n'êtes lié à aucun suzerain ni communauté, bien que vous puissiez bien vivre à l'Alliance. Vous pouvez avoir un équipement standard et un cheval de monte.

Covenfolk Vous vivez à l'Alliance depuis longtemps, peut-être depuis votre naissance. La qualité de votre équipement dépends des ressources de l'Alliance.

Freeman/Freewoman Vous êtes probablement un citadin. Vous avez certainement un métier qui vous permet de survivre, tel que forgeron, tanneur, ou un autre travail moins ragoûtant. Vous avez également les outils nécessaires à votre commerce.

3.2.1.2 Vertues +1

Failed Apprentice Vous fûtes une fois l'apprenti d'un mage, mais quelque chose vous empêcha de terminer vos études. Peut-être votre Don était incomplet, ou peut-être que quelque pénible mésaventure vous le supprima. Vous pouvez encore travailler pour votre ancien maître. Les mages vous acceuillent et ont de la compassion pour vous (enfin, ceux qui sont capable de telles émotions). Vous pouvez avoir Arcane et Formal Knowledges en tant qu'Abilities en début de jeu, et vous êtes familier avec la vie d'un mage. Si votre Don n'a pas été complétement détruit, vous avez probablement quelques Exceptional Talents. Vous commencez avec n'importe quel équipement que votre Alliance veut bien vous procurer.

Mendicant Vous fûtes membre d'un ordre mendiant, frères et soeurs qui vont parmi les serfs et les pauvres fermiers libres, dispensant la parole de l'Église, conduisant les messes, officiant aux cérémonies de mariages et aux baptèmes des enfants. Vous avez juré de servir l'Église pour le reste de votre vie. Bien que serviteur de l'Église, vous manquez de l'influence politique dans votre organisation. Vous êtes pauvre, que ce soit par voeux ou par circonstances, et vous ne pouvez avoir qu'un équipement bon marché. A cause de votre apprentissage, vous avez la Vertue +1 Educated.

Pauper Knight-Errant Vous avez erçu l'accolade de la chevalerie et êtes au plus bas échelon de l'échelle de la noblesse. Vous avez le droit de porter des armes et d'être appeler « sir » (ou l'équivalent local). Cependant vous n'avez aucun autre bénéfice au niveau du jeu. Du bon coté, vous n'êtes pas inféodé, ni n'avait d'obligation d'une saison de service par an. C'est peut-être le seul héritage que vous recevrait jamais, ou il peut s'agir du résultat d'une série d'accidents malheureux.

Petty Merchant Votre vie est dure, mais cela vaut mieux que d'être un serf, et de loin. Vous possédez ou faites marcher une affaire qui génére un revenu significatif, mais vous donne peu (ou pas) d'influence politique. Vous avez passer un temps considérable à gérer et protéger votre affaire. Vous avez un revenu annuel de l'ordre de 400 pennies d'argents, et vous pouvez posséder votre armement standard et votre monture.

Wise One Vous appartenez à la large classe qui comprend les mystiques, les prophètes, les guérisseurs et similaires. Vous êtes probablement magique, et vous voudrez certainement acquérir une vertue qui vous donne quelque capacité surnaturelle. Vous êtes bien vu par la communauté, bien que votre présence puisse générer de la peur aussi bien que terreur ou respect. Si il vous manque une telle bonne position, vous êtes certainement un vagabond ou un exclu. Vous pouvez posséder un armement standard.

Prosperous Peasant Vous êtes un payson libre, mais vous êtes plus riche que la pluspart des vôtres. Vous disposez d'un yardland (30 acres) en libre location, et celà vous procure un revenu de 400 pennies d'argent par an aussi longtemps qu'il est travaillé. Vous pouvez quitter votre ferme, ou même la vendre, une fois le jeu commencé.

3.2.1.3 Vertues +2

Knight-Errant Vous vagabondez à la recherche d'aventure, d'honneur, de gloire et de richesse. Vous êtes autorisé à porter des armes, et êtes un membre de la noblesse. Vous êtes accompagnés d'un garde du corps ou d'un écuiller, et commencez le jeu avec la Vertue +2 Superior Armaments. Vous pouvez acquérir la Vertue Quality Armaments à un point de moins que listé, durant la création du personnage.

Lesser Noble Vous faites partie de la noblesse, bien que vous n'ayez pas de titre supérieur à « Lord » ou « Lady ». Vous résidez probablement près de l'Alliance dans la maison d'un noble local, et pouvez être une nièce, un neveu, ou avoir une parenté semblable. Autant rien ne vous manque, autant vous n'avez pas une grande fortune. Vous recevez un appointement de l'ordre de 40 pennies d'argent par mois pour vos dépenses personnelles, mais

vous devrez demander à votre famiile de vous acheter les marchandises chères. Vous pouvez avoir un équipement standard.

Mercenary Vous conduisez une petite troupe de mercenaires (5 à 10 grogs), à louer au plus offrant. Vous êtes comme un chevalier errant, seulement avec le prestige en moins. Durant vos voyages, vous avez gagner et dilapider de grandes fortunes, plus d'une fois. Un mercenaire moins heureux peut-être traité comme un vagabond (voir Wanderer en page 38). Vous avez automatiquement la Vertue +1 Good Armaments. Vos mercenaires ont un équipement standard.

Withstand Magic Vous êtes, de manières innées, non-magique et pouvez résister à beaucoup d'effets de sort. Vous avez un bonus de +6 à vos jets de résistance naturelle contre les sorts, les pouvoirs des fées et les pouvoirs infernaux. Ce bonus s'applique aussi à votre score de Soak contre les dommages de ces sorts. Vous résistez également à la magie bénéfique, et vous souffrez d'un malus de -6 à tout jet pour déterminer si un sort bénéfique (comme des soins) vous affecte. Cette Vertue ne s'applique pas aux effets des Exceptional Talents, ni ne protège des pouvoirs du Dominion. Vous ne pouvez pas avoir de pouvoirs magiques.

3.2.1.4 Vertues +3

Magister in Artibus Vous avez commencé comme Maître des Arts dans l'une des universités d'Europe (Paris, Bologne, Oxford, Cambridge, Montpellier, Arezzo ou Salamanca) et terminé vos deux années d'enseignement obligatoire. Vous avez le droit d'être appelé Magister, et vous pouvez enseigner dans n'importe quelle université en Europe. Vous avez les Abilities suivantes, gratuitement : Speak Latin 5, Scribe Latin 3, Artes Liberales 3, Disputation 3 et Lectio 3. Vous pouvez acquérir d'avantages d'Academic Knowledges ou Skills pendant la création du personnage, et vous pouvez prendre la Vertue Further Education pour passer plus de temps à l'université. Vous avez au moins (25-Intelligence) ans.

Priest Vous êtes un membre du clergé, avec une position spécifique d'autorité dans la hiérarchie religieuse. Vous êtes par conséquent sous la protection du Droit Canon, ce qui veut dire que vous ne pouvez pas être poursuivit par les autorités séculiaires (même si vous brisez régulièrement vos voeux). On vous accorde quelque respect, ou au moins de la crainte, à cause de votre position, mais les nobles vous surpassent généralement parce qu'ils ont une forte influence politique dans l'Église. Votre revenu est d'environs 30 pennies d'argent par mois. Vous pouvez utiliser les fonds de la paroisse pour davantage, mais vous risquez d'attirer l'attention de votre évêque si vous le faites. Vous avez automatiquement la Vertue +1 Educated, ce qui vous permet d'acquérir des Formal Knowledges.

Wealthy Merchant Vous êtes au sommet de la classe marchande grandissante, ni noble ni commun. Vous avez des contrats dans la société, ainsi que quelque influence auprès des autorités locales. Vous êtes bien fortuné et réalisez un profit de 2000 pennies d'argent par an, que vous prennez comme revenu. De plus, vous avez des biens pour environs cinq fois cette somme. Vous pouvez avoir un garde du corps et un armement standard, ainsi qu'une grande maison ou un bateau sur lequel vous vivez.

3.2.1.5 Vertues +4

Færie Doctor Les docteurs féériques sont une sorte de magiciens campagnards qui agissent comme intermédiaire entre les mortels et les fées. C'est une position héréditaire, les docteurs féériques formant leurs neveux ou nièces éligibles. Souvent les docteurs féériques donnent l'ensemble de leurs secrets sur leur lit de mort. Les docteurs féériques possédent la Vertue +1 Færie Sight gratuitement (voir en page 45) avec un score de base de 3. Les docteurs féériques sont dotés du Talent Summoning et du Talent Command (voir en page 78, ou [F-137,138]).

Les docteurs féériques sont également sujet à plusieurs voeux et restrictions. Chacun, homme ou femme, doit rester célibataire et ne jamais se marier. De plus, chacun doit respecter des voeux, tel que ne jamais couper ses cheveux, ne jamais manger dans une maison ou ne jamais manipuler de l'argent. Ce voeu est héréditaire, et est différent de famille en famille. Enfin, les docteurs féériques doivent aider quiconque affecté par les féés vient à eux, bienqu'ils puissent demander payement pour de tels services. Pour plus d'information voir en page 79,ou [F-137,138].

Guild Alchemist Dans le début du 13eme siècle, les guildes se forment dans les grandes villes de l'Europe Mythique. L'une de ces guildes est la Guilde des Alchimistes et Apothicaires. Ces alchimistes vendent leurs marchandises dans les villes et dans les fêtes itinérantes. L'apprentissage de la guilde assure que ses membres ont un niveau minimal de compétence avant d'être autoriser à pratiquer. Cependant, les membres doivent payer des redevances à la guilde, obéir aux règles de secret de la guilde et accepter les fixations de prix par la guilde. Vous êtes un membre de la Guilde des Alchimistes et Apothicaires, et avez un âge minimal de (22 - Intelligence).

Tout alchimiste de la guilde commence avec 3 niveaux dans l'Exceptional Ability Alchimy (mais n'est pas obligé de prendre la Vertue +1 Alchimy), 3 niveaux en Philosophiæ, 3 niveaux en Speak Latin et 3 niveaux en Scribe Latin. Les alchimistes de la guilde peuvent créer des potions et effectuer des transformations comme les magiciens naturels le font (voir en page 79, ou [HM-40,41]).

3.2.1.6 Vertues +5

Landed Knight Vous avez êtes inféodé et vous devez rendre service à un noble de plus haut rang, et vous contrôlez une terre, des serfs, ainsi que des hommes d'armes. Votre revenu est d'environs 2000 pennies d'argent par an, après vos dépenses, y compris de nourriture. Vous êtes habituellement accompagnés en aventure d'un garde du corps ou d'un écueiller (probablement un grog, à moins qu'un autre joueur ne désire developper un personnage comme compagnon). Vous avez juré un Oath of Fealty (comme le Flaw -1), et pouvez donc être appellé à servir votre seigneur à des moments inopportuns. Vous commencez le jeu avec Superior Armaments (comme la Vertue +2). L'armement typique pour le milieu du 13eme siècle d'un chevalier se composent d'une lance, d'une épée, d'un beau bouclier, d'une cotte de maille complète et d'un cheval de guerre.

3.2.1.7 Vices -1

Branded Criminal En punition de certains de vos crimes par le passé, une marque a été brulée sur votre joue. Cela affecte grandement votre capacité à vous intégrer dans la société.

Outcast Vous avez le dur labeur de tout faire par vous même, la société normale vous rejette et vous n'êtes pas attachés à un groupe. Peut-être avez-vous une nature magique, une histoire supernaturelle, une déformation ou un énorme scandale dans votre passé. Vous ne pouvez avoir qu'un armement bon marché.

3.2.1.8 Vices -2

Outlaw Leader Vous commandez un petit groupe (trois à six personnes) d'hors-la-loi. Vos suivants s'en remettent à vous et font ce que vous dites, dans la limite du raisonnable. Cependant, vous devez à l'occasion prendre la défense du groupe ou de l'un de ses membres, ainsi que les mettre à l'abri du besoin. Vous devez souvent gérer des défis à votre autorité de commandement, sous une forme ou une autre. Vous êtes bien connu comme hors-la-loi dans la zone locale, aussi votre Reputation due à votre classe sociale est augmenté à 3 dans ce cas. Vous êtes activement recherché par le seigneur local, le sheriff, ou un officiel du même genre.

3.2.1.9 Vices -4

Infamous Outlaw Chacun connaît votre nom, et bien que personne ne cherche à vous capturer à plein temps, vous pouvez être sûr que quelqu'un sera sur vos traces à chaque fois que vous éveillerez l'attention des autorités. Vous ne pouvez faire confiance à personne, car le prix pour votre tête est si élévé que même les autres hors-la-loi sont temptés de vous livrer (ce qui explique pourquoi vous avez quitter votre ancienne bande). Si vous êtes pris, il pourrait y avoir des débats pour savoir si il vaut mieux vous tuer tout de suite ou vous garder pour une éxécution publique, mais votre mort est garantie.

3.2.2 Vertues autres pour compagnons

3.2.2.1 +1

Large Votre taille est de +1 au lieu de 0. Cela vous donne un niveau essoufflé supplémentaire de Fatigue ainsi qu'un niveau blessé supplémentaire de Body.

3.2.2.2 +2

Withstand Magic Vous êtes, de manières innées, non-magique et pouvez résister à beaucoup d'effets de sort. Vous avez un bonus de +6 à vos jets de résistance naturelle contre les sorts, les pouvoirs des fées et les pouvoirs infernaux. Ce bonus s'applique aussi à votre score de Soak contre les dommages de ces sorts. Vous résistez également à la magie bénéfique, et vous souffrez d'un malus de -6 à tout jet pour déterminer si un sort bénéfique (comme des soins) vous affecte. Cette Vertue ne s'applique pas aux effets des Exceptional Talents, ni ne protège des pouvoirs du Dominion. Vous ne pouvez pas avoir de pouvoirs magiques.

3.2.2.3 +3

Fast Learner Vous obtenez un point d'expérience supplémentaire par histoire et par an durant l'été à cause de votre capacité à apprendre plus rapidement que la normale. Vous commencez le jeu avec 10 points d'expérience supplémentaires à utiliser pour acquérir des Abilities. Le conteur peut vouloir ajuster la valeur de cette Vertue, elle est beaucoup plus utile dans les sagas s'étendant sur une décennies ou un siècle que dans les courtes.

Giant Blood Le sang d'une ancienne race de géants coule dans vos veines. Bien que vous ne soyez pas aussi grand que vos ancêtres, vous atteignez jusqu'à 8 pieds de hauts et pesez jusqu'à 500 livres. Votre taille est +2. Vous avez deux niveaux essouflés de Fatigue supplémentaires, ainsi que deux niveaux blessé de Body supplémentaires.

3.2.2.4 +4

Magical Music Vous avez le Talent Enchanting Music (voir en page 48). De plus, vous pouvez contrôler grâce à votre musique à la fois les êtres vivants et votre environnement. Une telle musique peut pousser les animaux, les plantes, les rochers et même les vents à effectuer vos volontés ou à répondre à vos questions. Vous pouvez faire n'importe quels effets Intellego ou Rego sur Animal, Aquam, Auram, Herbam, Ignem ou Terram lorsque vous jouez votre musique. Vous devez d'abord décider de ce que vous souhaitez voir se produire. Puis vous devez réussir un jet de stress de Presence + Enchanting Music + Play Instrument (ou Sing). Ce total détermine le niveau correspondant de l'effet du sort hermétique. Si le total est supérieur ou égal au niveau de l'effet du sort hermétique, alors l'effet a lieu et vous perdez un niveau de Fatigue. Si le total est supérieur ou égal au double du niveau de l'effet du sort hermétique, vous ne perdez même pas de Fatigue. En cas d'échec, rien ne se produit. Vous ne pouvez dépenser qu'un et un seul niveau de Fatigue pour ajouter +5 à votre jet.

Pour prendre cette vertue, vous devez également avoir la vertue +1 Free Expression ; Par conséquent, seuls les mortels peuvent avoir cette vertue. Cependant c'est une vertue plus facilement apprise au contact des fées, aussi beaucoup des personnages qui l'ont ont aussi soit la vertue Færie Blood (voir en page 43), soit la vertue Færie Upbringing (voir en page 45).

3.2.2.5 +5

Homunculus Vous êtes le possesseur, ou peut-être le serviteur, d'une racine de mandragore animée. Elle a toutes les capacités innées des racines de mandragore animée (voir en page 78, ou [F-123,124]), et elle est relativement bien disposée à votre égard, tant que vous la traitez bien.

3.2.3 Vices autres pour compagnons

3.2.3.1 -1

Afflicted Tongue Vous avez une gêne pour parler, tel qu'une zézayement, un begaiement ou une dent manquante. Vous subissez un malus de -2 à tout vos jets utilisant la voix.

Magical Air Bien que vous n'ayez pas le Don, vous semblez et agissez comme une personne magique. Cela peut être à votre détriment lorsque vous interagissez avec la société : vous subissez le même malus de -3 que les mages.

Oath of Fealty Vous devez une saison de service chaque année à quelqu'un ou une organisation extérieure à l'Alliance. De plus, vous devez justifiez de vos actes auprès de ces personnes, et quelques fois il y a des conflicts entre votre voeu et vos activités à l'Alliance.

Obligation Vous devez rendre certains services pour quelqu'un. Ces devoirs vous prennent typiquement une saison par année, parfois plus. Cela peut-être un choix délibéré (comme protéger un membre de votre famille) ou un vrai devoir, comme celui d'un chevalier à son seigneur. Quelque soit la nature des services, ne pas les faires peut avoir de sérieuses ou durables répercussions.

Offensive To Animals D'une certaine manière, vous dérangez les animaux. Les chevaux ne vous laissent pas les monter, les chiens grognent ou se tapissent en votre présence. Les gens peuvent aussi suspecter que vous êtes un magicien ou un adorateur du Démon.

Poor Memory Vous avez beaucoup de difficultés à vous rappelez un type de choses, comme les noms, les visages, ou les lieux. Lorsque vous cherchez à vous rappeler ce genre de chose, vous devez faire un jet de stress de 6+ pour réussir. Vous avez un malus de -3 pour les autres jets liés à la mémoire. Sur un Botch, vous vous rappelez mal mais vous êtes convaincu que vous avez la bonne information. Pour un meilleur jeu, le conteur devrait faire les jets de souvenir secrétement.

Short Attention Span Vous avez des problèmes à vous concentrer, ce qui fait que vous avez du mal à apprendre quoique se soit. Vous devez accumuler le double des points d'expérience normaux pour augmenter vos Knowledges, et dépensez le double également pour les acquérir. Monter la garde, écouter des ordres complexes, suivre le fil d'une histoire, ou faire des choses similaires qui demande une attention constante sont généralement hors de vos capacités.

Social Handicap Vous avez un aspect qui vous empêche d'interagir facilement avec les gens. Cela gêne la pluspart de vos échanges en société, vous donnant un malus de -3 sur les jets correspondants. Des exemples incluent un tempérament morose, un détachement de ce monde, une odeur déplaisante, ou un athéisme affiché.

3.2.3.2 -2

Hunchback Vous avez un corps difforme qui vous donne une apparence grotesque et gêne vos mouvements. Vous avez un malus de -3 à tout vos jets utilisant l'agilité et l'équilibre. Les jets de Presence qui demande une bonne impressions sont aussi à -3.

Small Frame Vous êtes d'une corpulence plus légére que la normale. Votre taille est réduite de 1. Vous n'avez pas de niveau Hurt de Body, ni de niveau Winded de Fatigue.

3.2.3.3 -3

Feral Upbringing Vous avez grandi dans un lieu sauvage, élévé par des animaux sauvages ou survivant par vos propres moyens. Durant la majorité de votre vie vous n'avez pas pu parlé ni rien connaître des manières humaines. Maintenant que vous avez rejoint la société humaine (ou l'Alliance), vous avez appris à comprendre quelques phrases simples, mais la vie civilisée reste un mystére que vous ne cherchez pas à éclaircir. Vous ne pouvez choisir comme Abilities que celles que vous auriez pu apprendre dans les lieux sauvages ou à l'Alliance (telle que comment utiliser une masse au lieu d'un gourdin). Vous n'avez ni l'inclination ni la capacité d'apprendre des pratiques plus raffinées, et vous n'avez en Ability ni Speak ni Scribe Own Language.

Mute Vous ne pouvez pas parler. Peut-être votre langue a été coupé. Vous pouvez probablement utiliser des gestes de mains simples et des grognements pour communiquer vos besoins. Non seulement c'est un inconvénient, mais celà peut ennuyer vos compagnons.

Noncombatant Vous n'avez pas d'intérêt ni de capacité dans les arts de combats. Vous ne pouvez apprendre aucun Weapon Skills et avez un malus de -3 à tout vos scores d'Attack et de Damage. Vous ne pouvez pas prendre de Vertue et Vice relatif à la qualité de l'armement.

3.2.3.4 -4

Dwarf Vous avez la taille d'un enfant. Votre vitesse de marche confortable est au deux-tiers de celle d'une personne normale. Bien que votre musculature soit developpée, il vous manque la puissance de levier des grandes personnes. Même si vous êtes fort, cela vous empêche d'utiliser des armes nécessitant d'avoir un score de Strength positif. Votre taille est -2, et donc vous n'avez pas de niveau de Fatigue Winded et Weary, ni de niveau de Body Hurt et Lightly Wounded.

3.2.3.5 -5

Blind Vous avez peu ou pas de vision. Utiliser des armes à projectiles est futile, lire est impossible, et naviguer en territoire inconnu est pour le moins difficile.

Enfeebled Vous ne pouvez pas faire d'efforts de plus de quelques secondes. Tout besoin de bouger rapidement, comme le combat ou une chasse, vous laisse sans défense. De longues marches sont de même hors de vos capacités. Vous êtes incapable d'apprendre des Weapon Skills ou tout autres activités nécessitant de l'exercice physique, car vous êtes incapable de vous entraîner.

3.3 Pour les grogs

Chaque grog ne peut avoir qu'un seul statut (et doit en avoir un).

3.3.1 Statut

3.3.1.1 +1

Custos Vous êtes un serviteur de l'Alliance en qui ont a confiance, ayant démontré vos capacités ou votre bravoure à ceux pour qui vous travaillez. Les mages et les compagnons vous font confiance pour bien faire votre

travail, et vous ne le décevez pas. Vous commencez le jeu avec une Reputation positive de 1 de votre choix, qui ne s'applique qu'à l'intérieur de l'Alliance. De plus, vous recevez souvent des faveurs spéciales comme une meilleure nourriture ou de meilleurs quartiers d'habitation que les grogs standards.

Grog Leader Vous peut-être le sergent des gardes, le chef des cuisines, ou une autre personne similaire. Les grands de l'Alliance (les mages et les compagnons) attendent de vous que vous dirigiez les grogs, et vous êtes le lien entre les deux groupes. En tant que tel, vous êtes souvent dans la connaissance des plans que les grands ont, et vous utilisez cette information pour préparer vos gens à leur devoirs. Quelques fois des grogs remettent en cause votre autorité mais un rapide coup à la tête ou l'imposition d'une quelconque autre punition les font accepter votre direction.

3.3.1.2 0

Pettry Outlaw Vous êtes membres d'une petite (trois à six personnes) bande de hors-la-loi. Vous avez peut-être le support de vos semblables, mais vous devez les aider en retour et faire tout ce que le chef des hors-la-loi vous dit, dans la limite du raisonnable. Votre groupe a une mauvaise Reputation de niveau 2 dans la zone locale, et votre tête pourrait être mise à prix. Vous pouvez avoir deux pièces d'armements standard, mais tout le reste de votre équipement doit être bon marché.

Standard Grog Vous êtes simplement un autre membre de l'Alliance, faisant votre travail jour après jour, travaillant dur et jouant encore plus durement. Il s'agit de la catégorie par défaut.

3.3.1.3 -1

Green Vous avez été formé à l'Alliance, mais n'avez jamais combattu dans une vraie bataille. Vous ne pouvez pas commencer avec un score positif à un quelconque Personality Trait relatif à la bravoure ; Augmentez votre confiance en soi est une chose importante pour votre développement et votre avancement parmi ceux du rang.

Hired Sword Vous êtes un mercenaire expérimenté, mais vous êtes nouveau à l'Alliance. Vous ne connaissez pas bien les mages ni leur étranges manières, et vous pourriez ne pas encore être intégré totalement à la communauté des grogs. Vous ne pouvez pas avoir de Personality Traits qui impliqueraient de la dévotion pour l'Alliance.

3.3.2 Vertues autres pour grog

3.3.2.1 +1

Large Votre taille est de +1 au lieu de 0. Cela vous donne un niveau essoufflé supplémentaire de Fatigue ainsi qu'un niveau blessé supplémentaire de Body.

3.3.2.2 +3

Fast Learner Vous obtenez un point d'expérience supplémentaire par histoire et par an durant l'été à cause de votre capacité à apprendre plus rapidement que la normale. Vous commencez le jeu avec 10 points d'expérience supplémentaires à utiliser pour acquérir des Abilities. Le conteur peut vouloir ajuster la valeur de cette Vertue, elle est beaucoup plus utile dans les sagas s'étendant sur une décennies ou un siècle que dans les courtes.

Giant Blood Le sang d'une ancienne race de géants coule dans vos veines. Bien que vous ne soyez pas aussi grand que vos ancêtres, vous atteignez jusqu'à 8 pieds de haut (2m70) et pesez jusqu'à 500 livres (250kg). Votre taille est +2. Vous avez deux niveaux essouflés de Fatigue supplémentaires, ainsi que deux niveaux blessé de Body supplémentaires.

3.3.3 Vices autres pour grog

3.3.3.1 -1

Afflicted Tongue Vous avez une gêne pour parler, tel qu'une zézayement, un begaiement ou une dent manquante. Vous subissez un malus de -2 à tout vos jets utilisant la voix.

Magical Air Bien que vous n'ayez pas le Don, vous semblez et agissez comme une personne magique. Cela peut être à votre détriment lorsque vous interagissez avec la société : vous subissez le même malus de -3 que les mages.

Oath of Fealty Vous devez une saison de service chaque année à quelqu'un ou une organisation extérieure à l'Alliance. De plus, vous devez justifiez de vos actes auprès de ces personnes, et quelques fois il y a des conflicts entre votre voeu et vos activités à l'Alliance.

Obligation Vous devez rendre certains services pour quelqu'un. Ces devoirs vous prennent typiquement une saison par année, parfois plus. Cela peut-être un choix délibéré (comme protéger un membre de votre famille) ou un vrai devoir, comme celui d'un chevalier à son seigneur. Quelque soit la nature des services, ne pas les faires peut avoir de sérieuses ou durables répercussions.

Offensive To Animals D'une certaine manière, vous dérangez les animaux. Les chevaux ne vous laissent pas les monter, les chiens grognent ou se tapissent en votre présence. Les gens peuvent aussi suspecter que vous êtes un magicien ou un adorateur du Démon.

Poor Memory Vous avez beaucoup de difficultés à vous rappelez un type de choses, comme les noms, les visages, ou les lieux. Lorsque vous cherchez à vous rappeler ce genre de chose, vous devez faire un jet de stress de 6+ pour réussir. Vous avez un malus de -3 pour les autres jets liés à la mémoire. Sur un Botch, vous vous rappelez mal mais vous êtes convaincu que vous avez la bonne information. Pour un meilleur jeu, le conteur devrait faire les jets de souvenir secrétement.

Short Attention Span Vous avez des problèmes à vous concentrer, ce qui fait que vous avez du mal à apprendre quoique se soit. Vous devez accumuler le double des points d'expérience normaux pour augmenter vos Knowledges, et dépensez le double également pour les acquérir. Monter la garde, écouter des ordres complexes, suivre le fil d'une histoire, ou faire des choses similaires qui demande une attention constante sont généralement hors de vos capacités.

Social Handicap Vous avez un aspect qui vous empêche d'interagir facilement avec les gens. Cela gêne la pluspart de vos échanges en société, vous donnant un malus de -3 sur les jets correspondants. Des exemples incluent un tempérament morose, un détachement de ce monde, une odeur déplaisante, ou un athéisme affiché.

3.3.3.2 -2

Hunchback Vous avez un corps difforme qui vous donne une apparence grotesque et gêne vos mouvements. Vous avez un malus de -3 à tout vos jets utilisant l'agilité et l'équilibre. Les jets de Presence qui demande une bonne impressions sont aussi à -3.

Small Frame Vous êtes d'une corpulence plus légére que la normale. Votre taille est réduite de 1. Vous n'avez pas de niveau Hurt de Body, ni de niveau Winded de Fatigue.

3.3.3.3 -3

Feral Upbringing Vous avez grandi dans un lieu sauvage, élévé par des animaux sauvages ou survivant par vos propres moyens. Durant la majorité de votre vie vous n'avez pas pu parlé ni rien connaître des manières humaines. Maintenant que vous avez rejoint la société humaine (ou l'Alliance), vous avez appris à comprendre quelques phrases simples, mais la vie civilisée reste un mystére que vous ne cherchez pas à éclaircir. Vous ne pouvez choisir comme Abilities que celles que vous auriez pu apprendre dans les lieux sauvages ou à l'Alliance (telle que comment utiliser une masse au lieu d'un gourdin). Vous n'avez ni l'inclination ni la capacité d'apprendre des pratiques plus raffinées, et vous n'avez en Ability ni Speak ni Scribe Own Language.

Mute Vous ne pouvez pas parler. Peut-être votre langue a été coupé. Vous pouvez probablement utiliser des gestes de mains simples et des grognements pour communiquer vos besoins. Non seulement c'est un inconvénient, mais celà peut ennuyer vos compagnons.

Noncombatant Vous n'avez pas d'intérêt ni de capacité dans les arts de combats. Vous ne pouvez apprendre aucun Weapon Skills et avez un malus de -3 à tout vos scores d'Attack et de Damage. Vous ne pouvez pas prendre de Vertue et Vice relatif à la qualité de l'armement.

3.4 Pour tous

3.4.1 Vertues

3.4.1.1 Variable

Færie Blood L'un de vos ancêtres est un être féérique, et ce lien vous permet d'avoir une compréhension intuitive des motivations et des personnalités de ce peuple magique. Les êtres féériques sont plus à l'aise en votre présence qu'avec les autres humains, et avec le temps, pourraient même oublier le sang de mortel qui coule dans vos veines. (Voir le supplément Færies pour plus d'information)

Type de sang (un au choix) :

- Goblin blood (+1) Vous descendez des êtres féériques sombres qui règnent sur les terres d'obscurité et de froideur. Vous êtes petit, trapu et laid pour les humains. Votre Presence et Communication ne peuvent pas être supérieur à 0 à cause de cette sombre nature. Cependant, il n'y a pas que des inconvénients. Vous pouvez voir dans le noir comme si c'était le crépuscule, et vous avez un bonus de +1 à tout les jets de vieillissement. Vous avez également un bonus de +3 aux jets de résistance naturelle pour les sorts auquels vous voulez résister.
- Sidhe blood (+2) Vous descendez d'un des nobles Sidhe qui règnent sur les terres de l'été et de la lumière. Vous avez un bonus de +1 à tout les jets de vieillissement, ainsi qu'un bonus de +3 aux jets de résistance naturelle pour les sorts auquels vous voulez résister. De plus, à cause de votre nature exceptionnelle, vous ajoutez +1 à votre Presence, même si le total résultant dépasse +3. Beaucoup d'humains peuvent vous trouver fascinant ou séduisant.

Avec cette vertue, il est possible de prendre Arcane Knowledge Færie Lore, même si celà n'est normalement pas toujours possible.

Immunity Vous avez une résistance innée à un type d'afflictions. Ajoutez les coûts pour le degrè d'immunité, la fréquence de rencontre possible avec l'affliction et sa gravité.

Degré d'immunité	
+1	+3 au jet de Soak
+2	+6 au jet de Soak
+3	Immunité totale

TAB. 3.7 – Degré d'immunité

Fréquence de l'affliction	
+1	Très commune, rencontre typique d'une fois par semaine par une personne normale
0	Singulière, plusieurs mois séparent les rencontres pour une personne normale
-1	Rare, une fois par an ou moins encore

TAB. 3.8 – Fréquence de l'affliction

Gravité de l'affliction	
-1	Inconvénient (comme la fièvre, la grippe ou un coup de froid)
0	Débilitant (comme des poisons moyens ou des variètés de pestes)
+1	Estropiant (n'importe quel effet qui a une durée permanente mais n'est pas mortel)
+2	Mortelle (n'importe quel effet qui peut raisonnablement tuer une personne normale)

TAB. 3.9 – Gravité de l'affliction

Knack Vous avez une aptitude innée qui vous donne un modificateur positif pour des jets utilisant une Ability. A chaque fois que vous utilisez l'Ability, vous obtenez ce bonus qui est égale au coût de cette vertue. Knack n'est jamais cumulable avec d'autres vertues qui donnent des bonus aux jets, vous n'obtenez que le meilleur bonus

possible, pas leur somme. Vous ne pouvez pas prendre Knack pour Arcanes Ability ou Affinity à moins que celà ne soit expressement permis part votre appartenance à une maison particulière. Vous ne pouvez pas mettre plus de trois points dans un Knack.

Magic Item Vous commencez le jeu avec un objet magique, peut-être un héritage ou un objet obtenu d'une aventure précédente. L'objet peut varier en puissance, allant d'un bibelot mineur à celle d'un objet crée dans le laboratoire d'un mage. Le coût est de +1 par 10 niveaux de sorts investis dans l'objet, avec un coût minual de 1. Vous pouvez également achetez d'autres types d'objets : un talisman coûte +2, une potions coûte +1 par 10 points de laboratoire investie à sa création, et une potion de longévité coûte +1 par 5 points de laboratoire. Les potions de longévité obtenue de cette manière ont été faite par quelqu'un d'autre et vous ne pouvez pas en refaire sans rechercher une novuelle formule.

Purifying Touch Vous avez la capacité de soigner certaines afflictions par le toucher. Le coût de cette vertue dépend de la fréquence et de la gravité de l'affliction. Pour chaque personne purifié, vous devez depensez un niveau de fatigue. Celà peut-être un don divin (comme la capacité de rois de certains pays à soigner les écrouelles), un pouvoir féérique, ou un pouvoir hérité. Vous devriez determiné le coût de cette vertue en collaboration avec le groupe ou le conteur. En général, +1 permettrait de guérir les rhumes et fièvres mineures. +3 devrait être nécessaire pour soigner des affections pouvant être mortelles, et +4 pour guérir les maladies les plus atroces.

3.4.1.2 +1

Alchemy Vous êtes doué pour la création de potions, poisons et élixirs, ainsi que pour raffiner les substances alchimiques. Vous êtes également familier avec les techniques alchimiques telles que la distillation et la fermentation. Alchemy est particulièrement utile dans certains cas, aussi les bonus sont-ils les suivants : +5 pour les fabriquer des poisons, +4 pour des antidotes, +3 pour des potions de soins et de santé, +2 pour des transformations. Choisir cette vertue confère Knowledge Alchemy à 1, et son niveau peut-être augmenté normallement comme n'importe quel Knowledge.

Ambidextrous Vous pouvez utiliser n'importe quelle de vos mains indifférement. Vous ne subissez jamais le malus de -3 pour l'utilisation d'une arme avec votre main nondominante.

Animal Companion Vous êtes accompagné par un animal (normal) loyal et intelligent qui peut obéir à des ordres simples. Votre relation est très étroite. Si il venait à mourir, vous en seriez profondément boulversé.

Animal Ken Vous avez une forte empathie avec les animaux ce qui vous permet de comprendre leurs motivations et leurs sentiments. Celà génére chez vous un amour véritable et un respect pour tout les types d'animaux. Si vous avez le Don, les animaux ne sont pas dérangés par votre présence. En caressant et en parlant doucement à un animal sauvage (mais pas enragé), vous pouvez l'apprivoisez à votre main en quelques minutes en réussissant un jet Animal Ken+Perception contre une difficulté de 9. De plus, vous pouvez appliquer un tiers (arrondi au dessus) de votre score d'Animal Ken à vos jets d'Animal Handling. Choisir cette vertue vous donne le Talent Animal Ken à 1, qui peut être augmenter comme les autres Talents.

Arcane Lore Vous avez des connaissances Hermetiques, vous pouvez donc choisir Arcane Knowledge (normalement réservé aux Magi) dans vos Abilities de départ.

Beginning Vis Vous commencez l'histoire avec un peu de vis en réserve. Peut-être s'agit-il d'un cadeau de votre mentor, ou un gain d'une aventure précédente. Vous avez sept pions de vis associé à n'importe quel Art et vous pouvez prendre cette vertue plus d'une fois. Le conteur peut vouloir changer ce nombre pour refléter la disponibilité du Vis dans l'histoire.

Berseck Vous êtes capable d'entrer dans une rage aveugle lors des combats ou des situations frustrantes. Vous obtenez automatiquement le trait de personnalité Angry à +2 (ou plus, si vous voulez). Chaque fois que vous perdez un niveau de Body ou blessez un ennemi, faites un jet de stress et ajoutez votre score d'Angry. Un jet de 9+ indique que vous devenez berseck. Le conteur peut également demander un jet lorsque vous êtes fortement frustré. Vous pouvez délibérement tenter de devenir berseck. Dans ce cas, vous n'avez besoin que d'un jet de 6+ lorsque vous perdez un niveau de Body ou blessez un ennemi. Lorsque vous êtes berseck, vous avez +2 à vos scores d'Attack, Soak et Fatigue, mais -2 en Defense. En étant berseck, vous ne pouvez pas faire retraite, hésiter à attaquer ou faire des quartiers. Si vous êtes encore berseck lorsque vous n'avez plus d'ennemis présent, vous attaquez vos amis. Vous pouvez effectuer un lancer chaque round pour essayer de vous calmer, en faisant un jet de stress Perception - Angry à 6+.

Blessing Les bénédictions apportent aide et réconfort à ceux à qui vous les octroyez. Vous disposez du Talent Exceptionnel Blessing 1 que vous pourrez accroitre avec l'expérience. Vous devez souhaiter une bénédiction spécifique pour une personne, un animal ou une place en énonçant la bénédiction à haute voix, et le conteur détermine l'importance de son influence en se basant sur le jet de Blessing. La bénédiction atteint sa force maximale en un jour plein. L'effet magique d'une bénédiction est généralement de niveau 20. *Champs, Soins, Enfants.*

Book Learner Vous avez un talent pour comprendre les écrits des autres. Lorsque vous étudiez depuis des livres, vous les traitez comme si ils étaient deux niveaux de Quality plus élévé qu'ils ne le sont actuellement.

Busybody Vous savez habituellement tout ce qui ce passe autour de vos amis et vos connaissances, en particulier dans le domaine du privé. Vous êtes toujours intéressé par les rumeurs et ragôts, et êtes fréquement capable d'obtenir des secrets personnels des gens. Parmi les mages, les propos sont plus dignes, mais l'idée est la même : vous tenez à l'oeil la communauté hérmétique (votre alliance, votre maison, et les alliances environnantes, pour le moins). Cependant, les mages n'ont certainement pas trop de connaissances sur ce qui se passe parmi les membres des classes inférieures de leur alliance, à moins que cette vertue ne leur soit spécifique.

Carefree Vous êtes indécrottablement allègre et heureux en toutes circonstances. Vous recevez +6 à tout jet pour résister au desespoir et à la tristesse (y compris les effets magiques) et +3 à vos jets de Communication avec des personnes qui vous apprécient.

Cautious with (Ability) Vous êtes très prudent avec une Ability particulière, et êtes moins susceptible d'obtenir un échec spectaculaire en cas d'échec lors de son utilisation. Vous lancez un dé de Botch de moins que normalement (au minimum vous lancez un dé) lorsque vous devez faire un jet de Botch.

Clear Thinker Vous pensez logiquement et rationnellement. Vous obtenez un bonus de +3 à tout les jets pour résister aux mensonges, confusions, embrouyaminies et subterfuges, qu'ils soient ordinaires ou magiques.

Close Family Ties Votre famille est l'une des choses les plus importantes dans votre vie, et elle vous aide et supporte encore dès que possible, même au prix de risques personnels. Les membres de la famille n'hésitent pas à vous faire des faveurs si elles sont en leur pouvoir, et peuvent demander l'aide à leur amis et voisins de vous aider. Cela marche cependant dans les deux sens ; votre famille pourrait vous réclamer de l'aide un jour.

Common Sense Chaque fois que vous êtes sur le point de faire quelque chose contraire à ce qu'il serait logique de faire dans le cadre du jeu, Common Sense (le conteur) vous alerte sur votre erreur. C'est une excellente vertue pour un joueur débutant, parce qu'elle légitime toute aide que le conteur pourrait donner.

Contortions Vous êtes capable d'éxecuter des manoeuvres physiques hors du commun. Vous ajoutez votre score dans cette Ability + Dexterity ou Strength à n'importe quel jet lorsque vous cherchez à vous libérer d'une prise ou d'une entrave, rentrer dans un petit espace, ou passer à travers une petite ouverture. Choisir cette vertue donne le Talent Contortions 1, qui peut être accru comme n'importe quel autres Talents.

Direction Sense Vous avez une capacité mystérieuse à vous orienter et à determiner où est le nord sur un jet de Direction Sense+Perception de 9+. Choisir cette vertue donne le Talent Direction Sense 1, qui peut être accru comme n'importe quel autres Talents.

Dousing Vous avez le don de trouver des choses sous la terre à l'aide de l'usage de baguette de sourcier (habituellement un bâton fourchu) et de votre propre sens de l'intuition. Vous vous concentrez sur la chose à trouver, tenez votre baguette de sourcier bien devant vous, et suivez ses subtiles mouvements vers la cible. Si vous cherchez quelque chose en particulier, vous devez avoir une connexion sympathique appropriée avec la chose cherchée (tel que une bouteille d'eau de source lorsque vous chercher de l'eau courante). Avant votre jet, vous indiquez l'aire de votre recherche - Si l'objet ne s'y trouve pas, vous échouez automatiquement. Le temps requis pour la recherche dépend de la taille de l'aire, et doit être pris que la recherche réussisse ou pas. Pour trouver quelque chose de banal, comme de l'eau à 25 pas, il faut un jet de Perception + Dousing de 9+. Des distances plus importantes ou chercher des choses moins courantes augmentent le seuil de réussite. Choisir cette vertue donne le Talent Dousing 1, qui peut être accru comme n'importe quel autres Talents.

Educated Vous avez reçu une éducation dans une Grammar School, et avait peut-être été à l'université ou à l'école d'un évéché. Vous avez un score de 3 en Speak Latin et de 1 en Scribe Latin, et vous pouvez acquérir des Academic Knowledges ou des Academics Skill pendant la création du personnage. Vous avez au moins (18-Int) ans. Les mages ne peuvent pas choisir cette vertue - ce type d'entrainement est donné à tout les mages débutants.

Empathy Vous êtes capable de comprendre intuitivement les besoins émotionnels des autres et êtes par conséquent plus à même d'y répondre. Ajoutez votre score d'Empathy aux jets de Traits appropriés comme Communication et Presence. De plus, vous pouvez ajouter un tier (en arrondissant au supérieur) de votre score d'Empathy aux jets de Folk Ken. Choisir cette vertue donne le Talent Empathy 1, qui peut être accru comme n'importe quel autres Talents.

Enduring Constitution Vous pouvez supporter la douleur et la fatigue. Diminuez les malus des niveaux de Body et Fatigue d'un point. Vous avez également un bonus de +3 aux jets pour résister à la douleur.

Færie Sight Semblable à la vertue +1 Second Sight, si ce n'est que vous êtes favorisé pour voir les fées et les choses féeriques. Choisir cette vertue vous donne le Talent Færie Sight 1 que vous pourrez accroitre avec l'expérience comme les autres Talents. Cela vous permet de voir au travers des illusions féériques sur un jet de stress de Færie Sight de 12+. Færie Sight vous permet également de voir à l'intérieur des Regio féériques.

Færie Upbringing Peut-être avez vous été abandonner par votre véritable race, et des fées vous ont trouvé. Peut-être votre famille vivait-elle dans une forêt féérique, ou des fées vous ont enlevé lorsque vous étiez bébé. Bien que vous soyez désormais de retour dans la société humaine, vous vous sentez chez vous et avez une compréhension accrue des fées, de la magie, et d'autres choses étranges. Vous avez l'équivalent de la vertue +1 Common Sense pour vos relations avec les fées. Cependant, vous trouvez la société humaine, y compris la religion, bizarre. Vous ne pouvez pas avoir de Social Skills à la création, mais vous pouvez acquérir le Knowledge Færie Lore, même si vous ne pouviez pas autrement acquérir d'Arcane Knowledge.

Free Expression Vous avez l'imagination et la créativité nécessaire pour composer de nouvelles balades ou pour peindre des tableaux originaux, et vous avez le potentiel d'être un grnad artiste. Vous avez un bonus de +3 à tout les jets pour créer une nouvelle oeuvre d'art.

Further Education Vous avez passer deux ans à l'université ou à l'école d'un évéché afin d'acquerir une plus haute éducation. Vous disposez de sept points d'expérience supplémentaire à dépenser sur des Academic Knowledges ou Academic Skills. Cette vertue peut-être prise plus d'une fois. Vous ne pouvez prendre cette vertue que si vous avez la vertue Educated ou Magister in Artibus. Dans chaque cas, votre âge minimum est augmenté de deux ans pour chaque fois que vous prenez cette vertue. Par exemple, un personnage Educated avec une Intelligence de +2 qui prend cette vertue deux fois doit avoir au minimum 20 ans. Voir Magister in Artibus en page 39.

Good Armaments Vous pouvez commencer avec un armement normal et une arme ou une pièce d'armure chère.

Healer Vous avez une compréhension empathique de comment aider les blessés, les malades et ceux qui souffrent. Vous ajoutez un tier (en arrondi au supérieur) de votre score de Healer à tout jets de Chirurgy et de Medecine, ainsi qu'au jet de récupération de toute personne que dont vous vous occupez régulierement. Vous pouvez

aussi utiliser cette capacité pour calmer les plaintes et atténuer la douleur. Choisir cette vertue donne le Talent Healing 1, qui peut être accru comme n'importe quel autres Talents.

Heir Vous avez peu de pouvoir ou d'argent maintenant, mais vous êtes en position d'hériter de terre et peut-être d'argent. Vous n'avez rien à faire de spécial pour rester dans cette position, mais d'autres pourraient à l'occasion tenter de vous retirer de la ligne de succession - d'une manière ou d'une autre. Lorsque vous toucherez finalement votre héritage, vous obtiendrez également les responsabilités correspondantes, et votre liberté pourrait s'en trouver réduite.

Herbalism Vous êtes doué à libérer les propriétés magiques inhérentes aux plantes pour les utiliser dans des potions, élixirs, onguents et poudres. Herbalism est particulièrement utiles pour certains cas, et vous obtenez donc des bonus lorsque vous fabriquez certaines substances : poisons +5, antidotes +5, soins et santé +5, et hallucinogène +3. Vous pouvez également identifier les plantes, savez quand les récolter, et comprenez leurs propriétés spéciales. Choisir cette vertue donne le Knowledge Herbalism 1, qui peut être accru comme n'importe quel autres Knowledges.

Higher Purpose Laissez donc les autres s'occuper des soucis communs, vous avez un but plus noble. Ce but devrait être altruiste, comme libérer un peuple asservie ou apporter la paix entre l'Ordre d'Hermes et la société. Vous avez +3 sur les jets de Personnality Traits faits pour poursuivre ce but.

Indentured Servant Vous avez un serviteur personnel en charge de vos besoins et désirs quotidiens. Ce serviteur vous suit généralement vos ordres mais n'est pas entrainé au combat et n'est pas particulierement doué, ayant son âge en points d'expérience dans les Ability. Si le terme du service est limité, et que vous vous souhaitez que ce serviteur reste, vous devrez fournir de fortes motivations. Si votre serviteur meurt, ou finit son service, vous n'avez pas de remplacement.

Inspirational Vous êtes un orateur émouvant ou un personnage héroïque, et vous pouvez encourager les gens à faire de grands efforts. Vous donnez à vos cibles un bonus de +3 aux jets de Personnality Traits appropriés, et +3 aux jets de résistance naturelle contre certains sorts qui affecte l'esprit.

Keen Vision Vous pouvez voir plus loin et plus clairement que la plupart des gens. Vous obtenez un bonus de +3 à tout vos jets utilisant la vue, à l'exception des attaques avec des armes à distance.

Learn From Mistakes Vous êtes capables d'améliorer une Ability particulière par le truchement d'échecs répétés. La première fois dans une histoire que vous botchez un jet ou échouer à exactement un point près, vous gagnez un point d'expérience dans l'Ability. Vous pouvez prendre cette vertue plusieurs fois, à raison d'une fois pour chacune des Ability choisies.

Light Sleeper Vous pouvez vous réveiller très rapidement lorsqu'on vous dérange et agir immédiatement dès que réveillé, sans subir les habituels désagréments. Le conteur peut aussi vous autoriser à des jets de Perception généreux pour déterminer si le bruit vous réveille.

Long-Winded Vous êtes plus endurant que la majorité des gens pour l'exercice physique, et vous avez un bonus de +3 à tout vos jets de Fatigue. Ce bonus ne s'applique pas pour le lancement de sorts.

Magic Sensitivity Vous êtes souvent capable d'identifier un endroit ou un objet magique. Cependant votre sensibilité vous rend plus susceptible aux effets magiques : soustrayez votre score de Magic Sensitivity de tout les jets de résistance naturelle et de tout les jets de résistance magiques que vous faites. Choisir cette vertue vous donne le Talent Magic Sensitivity 1, qui peut être accru comme n'importe quels autres Talents. Lorsque vous cherchez à sentir la nature magique d'un endroit ou d'un objet, le conteur assigne un facteur de difficulté face à votre jet simple + Perception + Magic Sensitivity.

Mimicry Vous êtes capable d'imiter la voix des autres, ainsi que les bruits des animaux. L'imitation est cependant loin d'être parfaite et vous devez travailler dur pour reproduire de manière convainquante la voix d'une personne donnée : un jet de Mimicry + Communication de 9+ est nécessaire. Choisir cette vertue vous donne le Talent Mimicry 1, qui peut être accru comme n'importe quels autres Talents.

Perfect Balance Vous êtes doué pour conserver votre équilibre, en particulièrement sur les rebords étroits ou les cordes raides. Ajoutez +6 à tout les jets pour éviter de tomber ou de glisser.

Premonitions Vous sentez intuitivement lorsque quelque chose ne va pas ou tournera mal bientôt. Cet Ability peut être déclenché par vous ou par le conteur, selon les besoins, à chaque fois il y a une chance d'éviter le danger. Choisir cette vertue vous donne le Talent Premonitions 1, qui peut être accru comme n'importe quels autres Talents.

Prestigious Family Votre famille est bien connue et respectée. Lorsque vous êtes dans le besoin, les autres peuvent vous aider à cause de vos parents, ou votre famille elle-même peut vous venir en aide. Vous commencez le jeu avec une Reputation de votre choix au niveau 2, parmi ceux qui connaissent votre famille.

Rapid Convalescence Votre corps guérit rapidement. Vous avez un bonus de +3 à tout les jets pour guérir de blessures.

Read Lips Vous avez une Ability limitée, autodidacte, de comprendre les paroles des gens que vous n'entendez pas, simplement en regardant leurs lèvres. Cette Ability est loin d'être parfaite, et vous obtenez de nombreux mots de manière confuse : un jet de Read Lips + Perception de 9+ est nécessaire pour obtenir une interprétation correcte. Choisir cette vertue vous donne le Talent Reading Lips 1, qui peut être accru comme n'importe quels autres Talents.

Reckless Vous avez tendance à ne pas remarquer que les situations sont dangereuses. Vous commencez avec un Personality Trait Reckless à +3, et vous ne pouvez jamais avoir un Personality Trait positif refletant la patience ou l'attention. Chaque fois que le conteur vous demande un jet de Personality Trait de bravoure ou similaire, vous faites un jet avec Reckless à la place. Un succés signifie que vous ne voyez pas le danger, et vous pouvez agir immédiatement sans d'autres vérifications.

Second Sight Vous êtes capable de voir les fantômes, les démons, et d'autres esprits invisibles. Un jet de 9+ avec Second Sight + Perception est généralement suffisant, mais

vos cibles peuvent être plus élévées ou plus basses à l'appréciation du conteur. Choisir cette vertue vous donne le Talent Second Sight 1, qui peut être accru comme n'importe quels autres Talents.

Secret Hiding Place Vous connaissez un endroit hors de vue ou difficile d'accés, inconnu de tous à l'exception de quelqu'uns (y compris vous) et qui donc est une excellente place où se cacher en cas d'ennuis. Vous pouvez éventuellement avoir des soucis pour vous y rendre, mais une fois sur place vous êtes relativement tranquille. Cependant il y a toujours un risque que quelqu'un trouve votre cachette, vous mettant alors dans une situation difficile.

Self-Confident Vous avez une forte confiance dans vos capacités. Vous commencez le jeu avec un point de Confidence supplémentaire. Vous pouvez prendre cette vertue jusqu'à trois fois si vous le désirez.

Sense Holiness and Unholiness Vous êtes capable de sentir les auras du bien et du mal. Un jet de Perception + Sense Holiness and Unholiness de 9+ vous permet de sentir la sainteté ou la profanité d'un lieu ; 15+ pour une personne ou un objet. Dans les auras Divines ou Infernales particulièrement fortes, votre sensibilité peut vous submerger. Choisir cette vertue vous donne le Talent Sense Holiness and Unholiness 1, qui peut être accru comme n'importe quels autres Talents.

Sharp Ears Vous entendez mieux que la pluspart des gens. Vous avez un bonus de +3 à tout vos jets utilisant l'écoute.

Social Contacts Vous avez un nombre important de connaissances dans un cercle sociale particulier (spécifié lorsque cette vertue est prise), accumulé au fil d'années de voyages et de rencontres. Pratiquement où que vous alliez, vous rencontrez quelqu'un que vous connaissez, ou vous pouvez contacter quelqu'un qui peut vous aider. Chaque fois que vous êtes dans un nouvel endroit, vous pouvez contacter quelqu'un sur un simple jet de Presence de 6+. Le conteur peut modifier le seuil à la hausse pour les zones très réduites ou les zones où il est extrémenent improbable que vous y connaissiez quelqu'un. Vous pouvez acquerir cette vertue plus d'une fois, chaque fois en indiquant un groupe social différent.

Strong Personality Pour n'importe quel triplet de Personality Traits, vous pouvez avoir des scores de -6 à +6 au lieu du traditionnel -3 à +3.

Strong-Willed Vous ne pouvez pas aisément être contraint à des activités, des croyances ou des sentiments. Vous avez un bonus de +3 à tout les jets requérant de la force de volonté.

Tough Vous encaissez mieux que la pluspart des gens. Vous avez un bonus de +3 à votre score de Soak.

Troupe Upbringing Vous avez été élevés au sein d'un troupe de spectacle, passant la plus grande partie de votre enfance à voyager de ville en ville. Les jets utilisant Performance Skills et Physical Talents dans un domaine donné (que vous devrez avoir approuvé par le conteur) reçoivent un modificateur de +3. Des exemples peuvent comprendre les culbutes et l'acrobatie, le lancer de couteaux et le jonglage, ou le contage et le jeu d'acteur.

True Friend Vous avez un ami très proche qui est votre confident, réconfort et allié en toutes choses. Vous n'hésitez pas à vous aider l'un l'autre, et vous ne posez pas de questions sur les besoins de l'autre. L'amitié apporte des obligations autant que ces bénéfices, si des choses malheureuses arrivent à votre ami, vous en êtes perturbés (et, si applicable, revenchard). Vous et votre ami avez chacun un Personality Trait Loyal +3 envers l'autre.

Venus' Blessing Les gens sont souvent attirés par vous. Vous avez un bonus de +3 pour les jets de Communication et Presence avec des personnages compatibles sexuellement dans le cadre des situations appropriées. Il est des fois où cela vous sert. Il y en a d'autres où c'est une gêne.

Versatile Sleeper Vous pouvez vous endormir à volonté, n'importe où, n'importe quand, profitant du sommeil dès que vous avez quelques minutes. Ainsi, chaque jour vous obtenez l'équivalent d'une nuit compléte de repos sans avoir à passer la nuit dans un sommeil continu. Vous pouvez être réveillé normallement lorsque vous faites la sieste.

Veteran Vous avez passé au moins deux ans en campagne militaire, peut-être à l'une des croisades. Durant cette période, vous avez amélioré vos capacités martials jusqu'à un certain point. Vous pouvez dépensez sept points d'expérience en Weapon Class Abilities ou n'importe quelles autres Abilities dont le conteur approuve que vous ayez pu les apprendre ou améliorer durant la campagne. Vous pouvez prendre cette vertue plus d'une fois.

Weather Sense Vous êtes accordé avec les nuances subtiles de la météorologie. Sur un jet de Weather Sense + Perception à 9+, vous pouvez sentir le temps qu'il fera le lendemain, ou plutôt si les conditions changent rapidement. Choisir cette vertue vous donne le Talent Weather Sense 1, qui peut être accru comme n'importe quels autres Talents.

Well-Known Vous avez une bonne réputation, au niveau 2, dans une zone particulière près de l'Alliance, et vous êtes généralement apprécié.

Well-Traveled Vous avez beaucoup voyagé dans cette partie du monde et avez vos aises avec les gens du coin. Vous êtes familier des dialectes régionaux et pouvez en prendre des suppléméntaires rapidement, vous donnant +3 aux jets de discussion appropriés. De plus, vous connaissez un peu les coutumes locales et les traditions, vous donnant un bonus de +3 aux jets de Knowledge appropriés, comme Legend Lore.

3.4.1.3 +2

Bane Maker Cette Vertue vous donne l'Exceptional Skill Craft Bane 1. Il peut être accru comme n'importe quels autres Abilities. Vous êtes capable de créer de petits et de grands fléaux comme ceux du peuple rusé. Voir en page 79, ou [HM-34,40].

Blackmail Vous avez des informations sur une personne puissante qui préférerait que le secret soit conservé. Vous recevez des payements ou des services pour votre silence, et vous pouvez à l'occasion demander des faveurs spéciales. Ne poussez pas votre chance, votre victime pourrait décider que ça n'en vaut pas le prix, ou vous réduire au silence définitivement. Ce bénéfice a une valeur annuel de l'ordre de 50 pennies d'argent, peut-être plus si vous maintenez la pression. Vous devriez détailler par écrit les particularités de cet arrangement.

Charm Maker Cette Vertue vous donne l'Exceptional Skill Craft Charm 1. Il peut être accru comme n'importe quels autres Abilities. Vous êtes capable de créer de petits et de grands charmes comme ceux du peuple rusé. Voir en page 79, ou [HM-34,40].

Death Prophecy Vous avez été bénit ou maudit pour votre destin. Quelqu'un (un magicien, une fée, ou une autre créature surnaturelle) a mis une condition à votre mort, et jusqu'à ce que cette condition soit remplie, vous ne mourrerez pas, bien que vous puissiez être très gravement blessé. Vous guérissez normalement, mais ne pouvez pas mourir à cause de blessure ou de l'âge. Malheureusement pour vous, le destin ou une mauvaise planification peuvent amener la condition à se réaliser de manière inattendue. Si, par exemple, votre condition mortelle est de ne craindre que les sangliers, vous devriez vous méfier des hommes dont les armoiries comportent des sangliers ou des auberges dont le nom est lié au sanglier, en plus des très classiques animaux.

Le conteur doit garder la prophécie à l'esprit et donner de bons avertissements des choses liées à la prophécie. Pour le moins, le conteur devrait fournir les clefs au reste du groupe après l'événement, si le personnage est tué. Les joueurs ne peuvent prendre cette Vertue qu'avec l'agréement du conteur ou de la troupe.

Enchanting Music Lorsque vous êtes d'humeur, vous pouvez influencer les autres de manière spécifique avec votre musique. Pour un effet particulier, vous devez chanter des paroles que les gens puissent comprendre. Vous pouvez calmer les râleurs avec votre musique seule, mais il vous faut des paroles pour convaincre les paysans de se révolter contre le seigneur local. Quand vous utilisez Enchanting Music, faites un jet (de stress ou simple, selon la situation) de Communication + Enchanting Music. Un jet de 9+ calme les aigris, de 12+ vous gagnerez l'amour de quelqu'un, 15+ débutera une émeute, 18+ touchera le coeur d'un mage et 24+ pourrait permettre de récupérer une âme du Prince des Ténébres. Si vous Botchez, vous inspirez une émotion non voulue. Choisir cette Vertue vous donne le Talent Enchanting Music 1, qui peut être accru comme n'importe quels autres Talents.

Færie Friend Vous avez un allié parmi les fées. Le niveau d'assitance que vous obtenez dépend du pouvoir de votre ami. Une petite fée avec (relativement) des petits pouvoirs peut vous accompagner au jour le jour. Les fées plus puissantes ont d'autres affaires à s'occuper, et peuvent n'être disponible que pour répondre à des questions et vous conseiller, pas pour vous accompagner en aventure. Votre allié est parfaitement conscient, a ses propres pouvoirs, et peut parler quand il le souhaite. Vous pourriez vouloir qu'un autre joueur joue son rôle. Bien que un compagnon féérique puisse être une bénédiction, il peut également être une terrible charge. Si il est désagréable ou malfaisant, il peut vous créer des ennuis partout. Les personnages avec cette Vertue peuvent acquérir l'Arcane Knowledge Færie Lore même si normalement cela leur était interdit.

Famous Vous avez une bonne Reputation, de niveau 4, dans la zone entourant l'Alliance. Vous devriez détailler les actes notoires vous valant cette gloire.

Folk Magician Cette Vertue vous donne l'Exceptional Knowledge Folk Magic 1. Il peut être accru comme n'importe quels autres Abilities. Cette Vertue vous permet également de reconnaître et d'utiliser le Wild Vis comme le fait le peuple rusé. Voir en page 79, ou [HM-34,40].

Gift of Tongues Vous êtes capable de parler avec n'importe quel humain sans difficulté, quelque soit la langue. Cette capacité n'est d'aucune utilité avec l'écriture, et vous ne pouvez parler qu'avec un seul interlocuteur à la fois. Ça veut dire que si vous ne connaissez ni le Norse ni le Provençal, vous ne pouvez pas parler à des interlocuteurs des deux en même temps.

Gossip Vous avez des contacts sociaux réguliers dans les alentours qui vous fournissent tout types d'informations sur les événements sociaux et politiques locaux. Sur un simple jet de 6+, vous entendez les nouvelles intéressantes avant la pluspart. Vous traitez toutes les Reputations locales au double de leur niveau réel. Avec quelques mots bien placés, vous êtes capables de donner de nouvelles Reputations (quelles soient méritées ou pas). Vous avez certainement aussi une réputation, comme cancanier.

Great (Characteristic) Vous pouvez augmenter une de vos Characteristic de +3 à +4. Décrivez la cause chez vous de cette augmentation (comme une musculature surdéveloppée, des muscles décharnés , ou un charisme extrême).

Great Herbalism En plus de gagner tout les avantages de la Vertue +1 Herbalism (voir en page 46), vous êtes capable de créer des potions et des potions mineures comme celles que créees le peuple rusé (voir en page 79, ou [HM-34,40]).

Hex Vous avez le pouvoir d'apporter le malheur ou la ruine à vos ennemis. Vous devez souhaiter une calamité précise à quelqu'un en le maudissant à haute voix, et le conteur (en se basant sur un jet de stress modifié uniquement par votre score d'Hex) détermine si vous réussissez. A titre d'exemple, le niveau est de 9+ pour causer la naissance d'un veau avec trois jambes, 15+ pour une maladie affaiblissante dans la famille de la victime, ou 21+ pour causer la mort de la victime dans un étrange accident. Si le jet est réussi, la malédiction frappera la victime n'importe où dans un délai d'un jour à un mois. Les puissances divines ou magiques peuvent offrir des protections, mais une malédiction peut souvent les contourner en affectant la victime indirectement. Parfois, l'Église punit ceux dont les malédictions sont largement connues pour s'être réaliser. Choisir cette Vertue vous donne le Talent Hex 1, qui peut être accru avec des points d'expérience.

Indulgences Vous avez un nombre d'indulgences (pardon des pêchés), qui vous ont été fourni par le Pape. Vous pouvez les vendre, gardant de l'argent pour vous, ou vous pouvez les donner à des personnes pour « service rendu à l'Église » (c'est à dire faire quelque chose pour vous). Chaque indulgence confirme le pardon d'un pêché, et vous ne pouvez pas en avoir plus de 20 à n'importe quel moment (jetez deux dés). Quand vous les avez toutes données ou vendues, vous pouvez en acquérir d'autres en vous rendant à Rome.

Intuition Vous avez une sensibilité naturelle qui vous permet de prendre la bonne décision plus souvent que la chance pure ne le permettrait. A chaque fois que vous acez un choix à faire où la chance a une place majeure (tel que choisir parmi trois chemins inexplorés lequel

suivre), vous avez une bonne chance de choisir correctement. Le conteur devrait faire secretement un jet simple. Sur un résultat de 6+, votre intuition entre en jeu et vous prenez ce qui peut être considéré comme la « bonne » décision. En cas d'échec, vous n'avez pas de flash et vous devez prendre la décision sans aide.

Jack-of-All-Trades Malgrè votre manque de formation, vous pouvez tenter des choses que les autres pareillement démunis trouveraient plus difficile. Vous n'avez pas de malus pour des jets sur des Skills où vous n'avez pas de score, à condition que vous ayez un peu de temps pour considérer ce que vous allez faire (Il y a normalement un malus de -3 pour utiliser des Abilities que vous n'avez pas). Les Skills qui sont réservés à un groupe particulier (comme les Hermetics Skills aux mages) sont tout de même hors d'atteinte, sauf si vous faites parti du groupe en question.

Latent Magic Ability Vous avez une qualité magique qui ne s'est pas encore manifestée. Vous ne réalisez sans doute pas que vous avez cette capacité : si vous êtes un mage, votre maître en a raté la détection lors de votre apprentissage. A la discrétion du conteur, cette qualité peut apparaître spontanément ou à cause d'un événement lié (comme boire du vin féerique).

Lightning Reflexes Vous répondez à la surprise quasi instantanément. En fait, vos réflexes sont parfois si aiguisés que vous n'avez même pas l'occasion de penser à votre réaction. Chaque fois que vous êtes surpris ou effrayé, faites un jet de stress de Quickness. Sur 3 ou plus, vous répondez instinctivement. Vous devez dire au conteur avec quel genre d'action (attaquer, bloquer, courir, etc) vous y réponderiez. Si vous attaquez en réaction, vous avez un bonus de +9 à votre total d'Initiative. Le conteur est l'autorité définitive pour ce qui ce passe (bien que ce soit toujours dans le meilleur intérêt de votre préservation immédiate). Vous ne réagissez qu'aux menaces dont vous n'êtes pas complètement conscient, aussi vous n'avez pas de bonus contre un assassin que vous voyez venir sur vous. Notez que vous n'avez pas le choix de réagir ou pas. Vous pouvez aussi facilement embrocher un ami se faufilant pour s'amuser qu'un assassin sur le point de frapper. Notez aussi que vous devez percevoir une action pour y réagir : vous pouvez être tuer dans votre sommeil aussi facilement que les autres. Cette Vertue ne vous donne aucun pouvoir spécial de perception.

Light Touch Vous avez une coordination particulièrement bonne de vos yeux avec vos mains et une grande compétence pour utiliser vos mains de manière précise et rapide. Vous obtenez un bonus de +3 à tout les jets concernant les manipulations subtiles d'objets (comme pick-pocket) et vous lancez un dé de Botch de moins (au minimum d'un dé) pour ce genre d'activités. Ce bonus ne s'applique pas au tir à l'arc.

Luck Vous êtes bon dans les situations où la chance est plus importante que l'adresse ou le talent. Vous avez un bonus de +1 à +3 (à la discrétion du conteur) pour les jets dans de telles situations, en fonction de l'importance de la chance. Vous vous sortez bien des jeux de hasard, mais vous pouvez être considéré comme un tricheur si vous y jouer trop souvent.

Magical Animal Companion Vous êtes accompagné par un animal magique qui est assez malin pour suivre vos ordres. Le plus petit et le plus innofensif est l'animal, le plus intelligent est il. Un furet ou un corbeau est aussi intelligent qu'un humain, un loup est très malin, et un animal de la taille d'un cheval est seulement plus intelligent que la normale. Si vous le souhaitez, vous pouvez donner à votre compagnon magique jusqu'à deux points de Vertues, équilibré avec un point de Vice pour vous. La créature a un score de Magic Might de 10 - Size.

Mentor Une personne de quelque importance, fortune, ou sagesse s'intéresse à votre vie, et parfois vous procure une aide matérielle et des conseils. Cependant, un jour votre mentor aura peut-être une petite faveur à vous demander. Il pourrait ne pas aimer votre relation avec l'Alliance et vous devriez peut-être la garder secrète.

Patron Une personne influente vous procures une aide matérielle et un salaire substentiel (selon les standards médiévaux), en échange de services d'un certain type. La relation avec votre client est plus une d'affaire qu'une relation amicale, et vous pouvez avoir à marcher sur des oeufs pour éviter un comportement inacceptable, qu'il soit réél ou imaginé.

Piercing Gaze En regardant intensément les gens, vous les faites se sentir mal à l'aise, comme si vous inspectiez leurs âmes. Ceux qui ont des motifs cachés, une mauvaise conscience ou les menteurs doivent faire un jet contre un Personnality Trait approprié, Guile ou n'importe quoi d'autre selon le conteur, pour rester calme. De plus, vous avez un bonus de +3 aux jets utilisant l'intimidation. Les Fées et les démons sont insensibles à votre pouvoir.

Reserves of Strength Une fois par jour, quand vous en avez besoin, vous pouvez réaliser un exploit incroyable de force. Pour la durée de l'action, vous ajoutez +3 à votre score de force. Une fois fini, cependant, vous devez faire deux jets de Fatigue.

Skinchanger Vous avez une cape magique, une peau d'animal ou un objet similaire fait à partir d'un animal. Lorsque vous êtes en contact avec, vous pouvez vous transformer en la forme de l'animal représenté par cet objet. La transformation nécessite un round complet, et vous conservez à la fois votre intelligence et votre conscience en étant sous forme animale. Vos habits et possessions (à l'exception de l'objet animalier) ne se transforment pas, et vous pouvez être vu comme étant un humain transformé avec InIm 20 ou des sorts similaires. Si l'objet est volé, le nouveau possesseur dispose d'une Arcane Connection avec vous, et vous ne pouvez plus vous transformer jusqu'à ce que l'objet soit récupéré. La transformation permet de prendre la forme de n'importe quel animal non-magique entre la taille -5 (rossignol) et la taille +2 (ours). Le personnage a les caractéres physiques normaux d'un changeur de forme (voir en page 77, ou [AM4-252]), si ce n'est qu'un +3 est ajouté au score de Soak (uniquement en forme animale).

Superior Armaments Vous pouvez commencer avec des armes et armures chères.

Temporal Influence Par le sang ou une position de confiance, vous avez quelque poids politiques en société. Vous avez l'oreille d'un chef et vous pouvez vous-même être à la tête des gens parfois, si ils respectent votre position. Plus vous avez d'influence et plus vous avez de responsabilités et plus il est difficile de travailler sans opposition avec des mages.

Training Vous avez accés à un formateur qui a un score de 6 dans trois différentes Abilities, et qui peut vous en-

seigner durant une saison chaque année. Ce formateur a une Communication de +1. Déterminez les détails de cet individu et vos relations avec le votre conteur. Vous pouvez avoir à voyager pour être former, mais vous n'avez pas à payer ni à rendre service en retour.

True Love Vous avez trouver la personne qui vous est destinée au monde, et le lien entre vous ne peut pas être couper. Chaque fois que vous souffrez, que vous êtes en danger ou découragé, la pensée de votre véritable amour vous donne la force de continuer. Ainsi, vous pourriez ajouter +3 à un jet de Personnality Traits correspondant, et ajoutez des bonus additionnels comme autorisé par le conteur (sans jamais dépasser +3) aux activités qui vous rendrait à votre amour, ou qui sauverait sa vie. Dans les cas desespérés, votre amour pourrait même venir vous sauver. D'un autre coté, vous êtes attachés à votre amour et vous devez revenir fréquemment. Si vous ne le faites pas, vous pouvez avoir des malus à la plupart de vos actions utilisant l'esprit à cause de la mélancholie. Si un enchantement vous maintient à l'égard de votre amour, la puissance de votre dévotion peut certainement le briser.

Visions Vous voyez souvent des images liées à des évenements chargés émotionnellement ou magiquement. Une vision peut être du passé, d'un futur possible ou d'une occurence distante, et est souvent symbolique ou confuse. Les visions vous apparaissent habituellement en des périodes calmes et en des places connectés avec une émotion forte ou un évenement magique, tel que le lieu d'un paricide ou un sacrifice diabolique. Choisir cette Vertue vous donne le Talent Visions 1, qui peut être accru avec des points d'expérience. Lorsque vous souhaitez utiliser ce Talent, vous devez dire précisement au conteur ce sur quoi vous voudriez avoir une vision. Le conteur affecte un niveau basé sur la difficulté d'obtenir des informations sur le sujet. Le conteur devrait effectuer le jet en secret, en cas de Botch, de fausses informations sont données.

3.4.1.4 +3

Charmed Life La Fortune vous protège des pires blessures et dégats. Chaque fois que vous Botchez, vous pouvez relancer le jet d'origine et prendre le meilleur résultat. Vous devriez décrire en détails comment vous réussissez à éviter ce terrible destin. Le conteur devrait également être permissif lorsqu'il existe une chance de sauvetage ou de protection.

Guardian Angel Vous avez appris à écouter les paroles d'un surveillant divin qui vous donne des conseils pratiques et spirituels. L'angevous chuchote à l'oreille et vous dit ce qui est le mieux pour vous spirituellement, plutôt que matériellement. Il n'approuve la violence que lorsqu'il y a une sainte raison, souvent difficile à démontrer. Si vous agissez en dépit des conseils de l'ange, il peut partir jusqu'à ce que vous corrigiez votre comportement. Votre ange guardien peut vous aider en vous conférant un bonus de +3 aux jets lorsque vous résistez à des puissances infernales, selon l'état actuel de votre âme. L'ange n'a qu'une conscience limité de vos pensées, mais lorsque vous parlez fort, il peut vous entendre et discuter avec vous.

Highly Trained Vous commencez avez 20 points d'expérience supplémentaires que vous pouvez dépensez comme vous voulez.

Protection Vous êtes sous la protection d'une personne puissante, habituellement un noble ou un haut prêlat de l'Église (bien que d'autres options soient possibles, si le conteur approuve). Ceux qui connaissent votre status avantageux vous traitent avec prudence ; Ceux qui ne le font pas en payent souvent le prix. Vous avez une Reputation (bonne ou mauvaise, à votre choix) de niveau 3, qui peut être plus élévé si votre protecteur est particulièrement grand ou connu.

Relic Vous connaissez une sainte relique, tel que l'os du doigt d'un saint, avec un point de Faith dedans. Cela peut-être n'importe quel autre objet que vous possédez (une épée, par exemple).

True Faith Au travers de la piété et d'une sainte dévotion vous avez une foi qui peut déplacer les montagnes. Vous avez un point de Faith et pouvez en obtenir d'autres. Voir en page 76, ou [AM4-244].

Visual Edeitic Memory Vous vous souvenez de tout ce que vous voyez sous formes d'images éclatantes, vous donnant une chance supplémentaire de vous rappellez les choses et de les visualiser avec précision. Vous avez un bonus de +3 à tout les jets d'Intelligence pour vous souvenir d'une scène : en cas de réussite, vous avez un autre jet avec un +3 supplémentaire (total de +6) pour vous souvenir de tout à l'exception du moindre détails.

Wealth Vous avez de la terre et d'autres biens de valeur, et vous avez un revenu annuel de l'ordre de 700 pennies d'argent. Vous pouvez avoir une monture bien à vous et commencez automatiquement le jeu avec d'excellentes armes et armures.

3.4.1.5 +4

Destiny Votre vie vous dirige vers une culmination définie, bien qu'encore inconnue, dont la nature est suggérée dans des prophécies et des rêves. Ce sentiment d'un but vous donne la force de vaincre les peurs, dépressions et découragement causés par tout ce qui n'est pas relatif à votre destin ; vous avez un bonus de +3 aux jets correspondants. Si une mort avant l'heure menace la réalisation de votre destin, alors, quelquechose, quelquepart, vous en protégera. Vous rencontrerez votre destin un jour cependant, et cela pourrait même vous coûter la vie. Vous devez avoir l'approbation du conteur pour prendre cette vertue.

Divination La divination concerne la nature, la localisation et les futurs possibles des gens, des lieux, des objets et des événements au travers de méthodes variées. Cette vertue vous donne l'Exceptional Talent Divination au niveau 1, qui peut être accru avec l'expérience. De nombreux moyens divinatoires existaient au 13eme siècle. Ce talent donne au personnage une connaissance uniquement d'une méthode divinatoire spécifique. Les formes communes de divinations de l'époque comprennent l'astrologie, l'analyse des rêves, le regards dans les feux, les boules de cristals, ou les miroirs, et la lecture des entrailles des animaux. Chaque variété de divination donne des résultats semblables, mais chacune requiert des préparatifs spéciaux qui doivent être effectués afin que la divination fonctionne. Pour demander une question, un

devin doit faire un jet de stress de Divination + Intelligence ; le résultat doit être atteindre le niveau de difficulté pour la question posée.

Voir les exemples de questions avec leur niveau de difficulté . Notez que la divination n'implique nullement la predestination. Une lecture correcte du futur ne vous donne que le futur le plus probable parmi l'ensemble des futurs possibles.

Si le devin réussit à déterminer le meilleur jour et le meilleur moment pour une seule action qui prend place dans un cadre temporel limité (moins d'un jour) et demande un seul jet (par exemple, rechercher un trésor, demander une faveur au roi, ou jouer une partie d'échecs avec la mort), alors le devin effectue un jet simple et le compare à la table suivante. Le bonus détérminé est alors ajouté au jet en question, à condition que l'action soit entreprise au moment indiqué. Le conteur décide de la distance dans le futur du temps de la divination.

Si l'action est une action longue nécessitant de nombreux jets, comme un combat durant une bataille, partir en voyage, ou tuer un dragon, un jet réussi de divination donne +1 à tout les jets concernant directement cette action. Si le devin Botch son jet pour déterminer les instants favorables, alors il détermine les pires moments possibles et tout les bonus listés plus haut sont à considérer comme des malus.

Niveau requis	Nature de la question
9+	Répondre à une question sur le sort actuel d'une personne éloignée
9+	Répondre à une question sur un objet présent
12+	Déterminer la localisation ou le sort d'un objet éloigné
12+	Déterminer le caractére principal d'une personne
15+	Déterminer les jours et heures favorables et défavorables à la réalisation d'une action
18+	Déterminer une information importante concernant le futur possible d'un individu
18+	Déterminer le résultat probable d'une action plannifiée

TAB. 3.10 – Exemple de niveau de questions de Divination

Jet	Bonus
1-6	+3
7-9	+6
10	+9

TAB. 3.11 – Bonus grâce à Divination

Entrancement Vous avez le pouvoir de contrôler la volonté d'autrui. En regardant profondément dans les yeux d'une personne pendant plusieurs secondes (généralement impossible en combat), vous pouvez commander verbalement à cette personne de faire quelquechose. Faites un jet de Presence + Entrancement contre un jet de Stamina de votre cible. La personne contrôlée peut avoir des bonus pour résister, à la discrétion du conteur, selon la table suivante. Choisir cette vertue vous donne le Talent Entrancement 1, qui peut être accru comme tout autres Talents.

Ordre	Exemple	Bonus
Anodin	Parle moi	+3
Questionnable	Rencontre moi seul durant la nuit	+6
Dangereux	Dépose tes armes	+9
Haineux	Tue tes compagnons	+12
Suicidaire	Saute de la falaise	+15

TAB. 3.12 – Bonus de la victime d'Entrancement

Ghostly Warder Un fantôme veille sur vous. Il peut s'agir d'un grand-parent, d'un ami d'enfance, ou de quiconque se soucie assez de vous pour rester après la mort. Le fantôme est invisible et silencieux pour tous à l'exception de vous et de ceux doués de Second Sight (voir page 46). Il peut voir et entendre ce qui se passe autour de vous et fait un excellent espion, puisqu'il peut quitter votre présence une fois par jour jusqu'a une demi-heure. Cependant, la mort ne laisse pas les gens avec leur esprit normal, aussi est-il probable que le fantôme a quelques bizarreries qui le rendent moins que désirable (il pourrait même vous encourager à le rejoindre de l'autre coté). Le fantôme dispose de 20 points d'expériences dans diverses Abilities qu'il peut utiliser pour vous conseiller.

Grant Curse Vous avez l'Exceptional Talent Curse 1, qui peut être accru par l'expérience. Les malédictions peuvent réduire les Abilities, Characteristics et les Vertues, ou peuvent donner des Flaws. Une malédiction doit avoir une condition permettant de la briser (voir pour plus d'information en page 81 , ou [LN-107,108]).

Grant Geas Vous avez l'Exceptional Talent Geas 1, qui peut être accru par l'expérience. Un geas est une interdiction d'effectuer une action, et si cette interdiction est violée, une malédiction est invoqué sur la victime. Un geas est généralement permanent et ne peut pas être retirer ou supprimer facilement (voir pour plus d'information en page 81, ou [LN-106]).

Grant Gift Vous avez l'Exceptional Talent Gift 1, qui peut être accru par l'expérience. Un personnage avec le Talent Gift peut donner des Abilities, Traits ou des Vertues à lui-même ou à d'autres. Cependant il doit spécifier des conditions qui entraîneront la perte du don (voir pour plus d'information en page 6.27, ou [LN-106,107]).

Guild Alchemist Dans le début du 13eme siècle, les guildes se forment dans les grandes villes de l'Europe Mythique. L'une de ces guildes est la Guilde des Alchimistes et Apothicaires. Ces alchimistes vendent leurs marchandises dans les villes et dans les fêtes itinérantes. L'apprentissage de la guilde assure que ses membres ont un niveau minimal de compétence avant d'être autoriser à pratiquer. Cependant, les membres doivent payer des redevances à la guilde, obéir aux règles de secret de la guilde et accepter les fixations de prix par la guilde. Vous êtes un membre de la Guilde des Alchimistes et Apothicaires, et avez un âge minimal de (22 - Intelligence).

Tout alchimiste de la guilde commence avec 3 niveaux dans l'Exceptional Ability Alchimy (mais n'est pas obligé de prendre la Vertue +1 Alchimy), 3 niveaux en Philosophiæ, 3 niveaux en Speak Latin et 3 niveaux en Scribe Latin. Les alchimistes de la guilde peuvent créer des potions et effectuer des transformations comme les magiciens naturels le font (voir en page 79, ou [HM-40,41]).

Incredible (Characteristic) Vous avez une capacité incroyable dans l'une de vos Characteristic, la passant de +3 à +5. Décrivez la cause chez vous de cette augmentation (comme une musculature surdéveloppée, des muscles décharnés , ou un charisme extrême).

Magic Resistance Vous avez une immunité innée aux effets magiques et vous pouvez posséder des signes physiques inhabituels, comme une marque de naissance ou des ongles en fer. Vous possédez une Magic Resistance +20, qui est incompatible avec la Parma Magica.

Magical Ally Vous avez eu une formation partielle comme maître des esprits (voir en page 79, ou [HM-44,48]), durand laquelle vous avez trouvez un allié magique et négocier pour sa compagnie. Utilisez les indications de [HM-44,48] pour choisir votre allié. Ces indications donnent également le comportement de votre allié en jeu.

Mystic Understanding Vous pouvez atteindre la compréhension mystique comme le peuvent les ascètes (voir en page 80, ou [HM-53,54]).

Natural Enchantment Vous avez été formé à la construction d'enchantements en utilisant les disciplines de la magie naturelle. Vous utilisez les mêmes règles que les magiciens naturels pour fabriquer des objets enchantés (voir en page 79, ou [HM-40,41]). Les personnages avec cette Vertue peuvent acquérir l'Ability Philosophiæ (qui n'est habituellement disponible que pour les personnages Educated), mais n'ont pas de score initialement.

Quality Armaments Vous armes et armures sont de très bonne qualité, vous donnant +2 à votre score de Protection et +2 aux Damage de vos armes. La réparation correcte de votre armement nécessite des artisans doués (Skill Blacksmith au moins de score 4). Les autres sont capables de les bricoler, mais ils leur manquent les capacités pour les ramener à leur pleine efficacité. L'armement ainsi bricolé n'offre plus au mieux que des bonus de +1.

Ways Of The (Land) Vous avez une profonde compréhension d'un type de terrain, vous y sentant mieux et à la maison que n'importe où ailleurs. Des exemples comprennent Ways Of The Forest, Ways Of The Mountain, ou Ways Of The Steppe. Vous avez un bonus de +3 à tout les jets directement en relation avec ce terrain et ses habitants ; terrestres, magiques ou féériques. De plus, vous lancez un dé de moins en cas de Botch (mais au moins toujours un) pour les jets qui reléve de votre zone de compréhension. Vous n'êtes normalement pas attaqué par les animaux du terrain, et bien que les animaux particulièrement vicieux puissent néanmoins vous attaquer, au moins ils vous accordent le respect. Vous pouvez choisir cette Vertue plusieurs fois, pour différent types de terrain.

3.4.1.6 +5

Mythic (Characteristic) Vous pouvez augmenter une Characteristic de +3 à +5, en faisant ainsi un score de niveau épique. De plus, une fois par jour vous pouvez exécuter un acte incroyable de durée limité (tel que soulever un poids extrême, courir une grande distance en un seul jour, ou utiliser un arc pour atteindre une cerise dans la main d'une personne) relatif à cette Characteristic, sans avoir à faire de jet. Le conteur est l'arbitre final de ce qui est et de ce qui n'est pas un acte incroyable (sauter par dessus une montagne et inventer un sort en une seule journée sont en dehors des capacités même des personnages mythiques. Les Mages avec Mythic Characteristics ne peuvent jamais effectuer un acte incroyable durant le travail au laboratoire.

Natural Spellcrafting Votre éducation et votre histoire vous permettent de concevoir et lancer des sorts en utilisant les mêmes règles que les magiciens naturels (voir en page 79, ou [HM-40,41]). Les personnages avec cette vertue peuvent acquérir l'Ability Philosophiæ (qui n'est normalement disponible qu'aux personnages Educated), mais ne recoivent aucun score initial.

Summoner Vous êtes capable d'invoquer des créatures, des gens et des esprits comme les maitres des esprits le font (voir en page 79, ou [HM-44,48]). Vous savez tracer un cercle de protection, et gagnez l'Exceptional Talent Summoning au niveau 1. Vous pouvez dépenser de l'expérience pour augmenter ce score comme tout autres Abilities.

3.4.1.7 +6

Purity Vous aspirez à vivre selon les idéaux de l'ascétisme, et à cause de cette aspiration, vous avez un score de Purity. Ce score fonctionne de la même manière que Purity pour les ascétes (voir en page 79, ou [HM-51,52]). Vous pouvez également essayer de transcender comme le font les ascètes.

3.4.2 Vices

3.4.2.1 Variable

Cursed Vous avez encouru l'inimité de quelqu'un ou de quelque chose suffisament puissant pour vous donner une malédiction, qui peut être magique, divine, féérique ou infernale. La gravité de la malédiction détermine le nombre de point de Vices : en général, plus son effet est intense ou fréquement ressentie, plus elle vaut de points.

Valeur	Exemple
-1	Tout ce que vous dites est pris de la pire manière possible.
-1	Une grenouille vivante apparaît dans votre bouche lorsque vous dites un mensonge éhonté.
-2	Vous bégayez de manière incontrôlable lorsque vous essayez de dire quelque chose d'important.
-2	Si vous racontez un secret qui vous a été confié, ce secret vous atteint d'une manière ou d'une autre.
-3	Vous souffrez de la lumière. Plus il y a de lumière, plus la souffrance est importante.
-3	Vous voyez des formes et des fantômes dans la nuit qui vous terrifie et vous pétrifie.
-4	Vous êtes condamné à être blessé dans toute bataille à laquelle vous prenez part (et dans certaines que vous cherchez à éviter).
-4	Les outils normaux se cassent à chaque fois que vous les utilisez.

TAB. 3.13 – Exemple de malédiction

Enemies Quelqu'un vous cause des problèmes, il peut s'agir d'un baron local, ou d'un évêque, d'une bande de hors-la-loi, ou d'un aubergiste vraiment méchant. L'ennemi doit être assez puissant pour vous mettre en danger, il vaut mieux vous mettre d'accord avec le conteur et le reste du groupe. La valeur d'un ennemie local avec des moyens modérés est de -1. Des ennemis très puissants avec des moyens considérables et du temps libre pour rendre votre vie misérable peuvent valoir jusqu'à -4.

Feud Votre famille est impliquée dans une dissension. La ou les familles adverses sont approximativement de force égale à celle de votre famille et ses alliés. Le coût de ce Vices dépend de l'âge et de la nature de la dissension.

- -1 La dissension est récente, ce n'est pas encore une vendetta.
- -2 La dissension dure depuis un moment ; quelques meurtres ont déjà eu lieu.
- -3 La dissension est un véritable bain de sang.
- -1 (supplémentaire) La dissension est alimenté par des puissances surnaturelles.

Vous êtes susceptible de subir des ambûches ou des attaques des troupes adverses, et votre famille attend de vous que vous la rejoigniez pour les raids contre vos ennemis.

Outsider Vous appartenez à un groupe qui est à la fois facilement identifiable et sujet à la méfiance ou à la répugnance. Les exemples incluent les Sarrazins, les Juifs et les Maures. On vous évite et on vous persécute souvent à cause de celà, et vos vie et liberté peuvent à l'occasion être en danger. Vous avez une mauvaise Reputation de niveau 1 à 3 (en fonction de la facilité qu'il y a à vous identifier) parmi les membres du groupe social dominant de votre zone locale. Il n'y a aucun moyen pour vous de jamais vous détacher de cette souillure, et elle vous suit où que vous alliez. Le coût de ce Vice est égale à la Reputation qu'elle cause.

Prohibition Vous avez une malédiction conditionnelle (aussi appelé « Geas ») lancée sur vous, et vous devez obéir aux restrictions de votre interdit ou bien être pénaliser par la malédiction. Si vous échouiez à respecter les restrictions, vous subiriez complètement la malédiction. Le conteur doit déterminer le niveau de ce Vice, en utilisant le vice Cursed comme guide. Des restrictions plus gênantes pour vos activités augmentent la valeur de ce Vice.

Vow Vous avez fait voeu de faire quelque chose de difficile, et briser votre voeu est une chose grave. Des exemples de voeux incluent de ne jamais lever une arme, de ne jamais parler, ou de vivre dans la pauvreté. Si vous échouez à tenir votre voeu, vous devez expier et racheter votre faute, que ce soit par une pénitance religieuse ou faire cesser votre faute d'une autre manière. De plus, vous perdez un point de Confidence. En fonction de votre voeu, certaines personnes peuvent respecter votre engagement, vous donnant une Reputation de niveau 1 parmi eux. Le coût de ce Vice dépend de la gravité de votre voeu et de la fréquence avec laquelle il est éprouvé. Le conteur est l'arbitre définitif pour le coût de ce Vice.

3.4.2.2 -1

Bad Reputation Des gens dans une zone vous connaissent et vous voient d'un mauvais oeil. Choisissez une Reputation approprié, de niveau 2, pour cette zone.

Black Sheep Vous venez d'une famille prestigieuse, mais vous vous êtes détaché d'eux. Ils n'ont rien à faire de vous, à moins qu'ils ne désirent vous punir. Ceux qui éprouvent du ressentiment à cause du pouvoir de votre famille peuvent tranquillement se venger en vous attaquant. Vous commencez le jeu avec une mauvaise Reputation de votre choix, de niveau 2, parmi ceux qui respectent votre famille.

Compulsion Vous avez une pulsion malheureuse qui vous cause des problèmes. Des exemples comprennent la boisson, le sexe, la perfection, la vantardise, ou le jeu. Vous pouvez prendre ce Vice plus d'une fois.

Dark Secret Vous êtes hanté par quelque chose qui pourrait être source de honte, de rejet et peut-être même de vengeance si elle venait à être découverte. Des indices à propos de votre secret apparaissent perpétuellement, et il peut être connu d'autres personnes qui pourraient vous trahir. Cela vous fait éviter certains lieux, détester certaines personnes, ou craindre certaines choses.

Deep Sleeper Lorsque vous dormez, vous ne le faites pas à moitié. Vous pouvez dormir dans une ambiance bruyante et généralement vous ne vous réveillez que secoué, ou lorsque bien reposé. Même alors vous avez un malus de -3 à vos jets une demi-heure après votre réveil et avez tendance à retourner vous couchez si c'est possible.

Delusion Vous croyez fermement en quelquechose qui n'est pas. Des exemples comprennent que vous êtes un mage (si vous ne l'êtes pas), que vous êtes l'enfant du Pape, ou qu'un ami imaginaire est réél. Cela peut vous créer de réels problèmes à vous et vos associés.

Dependent Vous êtes responsable de quelqu'un, comme un jeune enfant ou un ailleul décrépi. Cela limite votre liberté et votre temps de diverses façons, qui peuvent évoluer avec le temps (un enfant grandit et s'en va, un ailleul devient gravement malade et demande des soins constants). Vous pouvez prendre de manière répétée ce vice pour refléter plusieurs dépendances.

Disfigured Une défiguration visible vous rend laid et facile à reconnaître. Les jets de Presence qui demande une bonne apparence et d'obtenir le respect de la plupart des gens se font à -3. Vous avez sûrement un surnom cruel qui se référence à votre apparence malheureuse.

Driving Goal Vous avez un objectif personnel que vous vous sentez en devoir d'atteindre, même si cela vous cause des problèmes ou mets en danger le groupe. De tels buts sont idéaux ou sans fins, vous ne pouvez jamais les accomplir entiérement. Des exemples comprennent libérer les paysans de l'oppression, harrasser et tuer les guerriers normands, ou ammasser une vaste fortune personnelle. Vous pouvez prendre ce vice plus d'une fois.

Dutybound Vous adhérer à un code de conduite strict qui interdit certains comportements, comprennant probablement des interdictions de mentir, de tuer des prisonniers, de voler et d'autres actions parfois utiles. Vous suivez ce code plus pour éviter la culpabilité ou par peur que par de hautes aspirations morales, et pouvez passer plus de temps à vous justifiez qu'à maintenir votre conduite pure.

Evil Eye L'un de vos yeux est déformé, occasionnant à votre visage d'avoir une apparence effrayante. Les gens vous

considére généralement comme mauvais, et cache le visage de leurs enfants de votre vue. Vous avez un malus de -3 avec les mortels pour toute relation sociale, en plus de tout modificateur que vous pourriez avoir à cause de votre Don.

Expenses Vous devez payer une partie non négligeable de votre fortune et de vos revenus (25 à 50%) à une personne ou une organisation, ou l'assigner à des dépenses qui ne vous apportent aucun gain personnel. Ne pas payer votre dû conduit à des conséquences désagréables, comme la perte de priviléges ou les mauvaises intentions d'une personne influente.

Færie Enmity Les fées vous détestent et profitent de chaque occasion pour vous tourmenter. Les féés sylvestres sont extrêmement dangereuses, mais même les fées des champs peuvent pervertir votre nourriture, hanter vos rêves, ou vous tourmenter autrement. Heureusement, votre vie n'est pas en danger, elles préférent vous laisser vivre afin de pouvoir continuer à vous tourmenter.

Favors Vous devez une faveur à quelqu'un (ou à beaucoup de gens), et pouvez être appeler à la rendre n'importe quand. Les conséquences d'ignorer une telle demande pourraient être de moyennement grave à mortellement sérieuse, à la discrétion du conteur.

Fragile Constitution Vous êtes maladif et faible. Vous avez un malus de -3 à vos jets pour récuperer des blessures et des maladies.

Hatred Vous êtes consummé par la haine envers quelqu'un qui est si puissant que se venger proprement est impossible ou irréaliste. Cependant, vous cherchez perpétuellement toutes les occasions d'obtenir de l'emprise ou de blesser l'objet de votre haine, a tel point que votre raison en est obscurcie.

Infamous Family Votre famille est très bien connue, mais pas aimée. Vous avez une mauvaise Reputation au niveau 3 parmi ceux qui connaissent votre famille, et vous avez beaucoup de mal à vous en défaire parce qu'elle concerne toute votre famille et pas uniquement vous. Vous avez du mal à faire confiance aux autres, parce que la communauté a toujours agit contre vous.

Judged Unfairly D'une certaine façon vous approchez toujours les gens de la mauvaise manière et universellement ils ne vous font pas confiance et vous sous-estiment. Vous n'attirez le regard de personne, n'impressionner personne, et n'arriver à être pris au sérieux par personne. Si vous trouvez un jour une personne exceptionnelle qui vous voit comme vous voulez être vu, vous vous cramponnerez à cette personne.

Lost Love Vous avez perdu votre véritable amour dans la mort, la distance ou le marriage. Vous trouvez peu de joie dans les plaisirs de la vie et abandonnez facilement en face des difficultés, puisque vous avez déjà perdu la plus importante des batailles. Les occasions où vous vous lachez et avez du bon temps sont systématiquement suivies de période de grande tristesse durant lesquelles vous repensez a ce qui aurait pu être si votre amour avait été avec vous.

Low Self-Esteem Vous avez une faible opinion de votre valeur. Vous commencez le jeu avec seulement 2 points de Confidence.

Magic Susceptibility Vous êtes facilement affecté par la magie. Vous avez un malus de -3 à tout les jets de résistance magique et de résistance naturelle, ainsi qu'un -3 au Soak des dommages magiques directs. Néanmoins, vous avez un bonus de +3 à vos jets pour bénéficier des effets d'une magie bénéfique.

Meddler Vous voulez solutionner la vie des autres : arranger des couples, enseigner à des enfants à coudre « proprement », ou soigner les malades. Vous gaspillez beaucoup de temps et d'energie dans de tels activités, et les gens s'en ressentent habituellement. Vous avez un Personality Trait Meddlesome à +3 et une mauvaise Reputation, de niveau 1, comme touche-à-tout. Si vous êtes un mage, vous interferez probablement dans les affaires des autres mages, compagnons et apprentis. Vous ne violez pas les lois Hermetiques, mais vous n'êtes certainement pas loin, et vous irritez probablement les autres mages de votre Alliance.

Missing Ear Vous ne pouvez pas localiser la provenance d'un son avec précision et vous avez un malus de -3 à vos jets d'écoute.

Missing Eye Vous ne pouvez pas évaluer les distances facilement et avez un malus de -3 à vos jets d'attaques avec des projectiles. En combat de mélée, vous avez un malus de -1 à votre jet d'attaque parce que votre champs de vision est limité. Vous avez également un coté aveugle où les gens peuvent vous approcher sans être vu. Ce vice peut être combiné avec Poor Eyesight, mais les malus sont cumulatifs.

Obese Vous êtes large à cause de la graisse, pas des muscles. Vous avez un malus de -1 à tout les jets nécessitant de se déplacer rapidement ou avec agilité, et -3 à tout vos jets de Fatigue. Votre taille est de +1 et vous gagnez donc un niveau Hurt de Body. Vous ne gagnez pas de niveau de Fatigue.

Obsessed Vous êtes obnibulé par un objet de prix, une action ou un idéal. Celà interfére avec la réalisation de tâches plus immédiates. Les exemples comprennent une protection obsessive des mages au point d'attaquer ceux qui les insultent, ou une proprété maladive où vous restez sans tâche et vous moquez de ceux qui ne le sont pas.

Oversensitive Quelque chose que les autres trouvent à peine déplaisant vous est intolérable. Des exemples comprennent une hypersensibilité au manque de respect, la négligeance ou à l'impiété. Si vous êtes d'un genre violent, vous pouvez engager une bagarre avec ceux qui vous ont offenser.

Poor Armaments Vous ne pouvez avori que des armes et armures bons marchés, et ne pouvait avoir que des équipements bon marché pour vos occupations.

Poor Eyesight Une vision floue limite votre performance. Les jets nécessitant la vue, y compris les jets pour attaquer et se défendre, se font avec un malus de -3. Vous êtes désorienté par les nouveaux environnements et peut-être même effrayé. Ce vice peut être combiné avec Missing Eye, mais les pénalités sont cumulatives.

Poor Hearing Vous enlevez 3 des jets nécessitant l'ouïe. Les paroles qui sont difficilement compréhensible pour les autres à cause de la langue, d'un dialecte ou d'un accent vous sont quasiment impossible à suivre. Vous prétendez souvent écouter les gens alors que vous ne le faites pas.

Reclusive Vous préférez faire les choses par vous-même, et vous n'aimez pas être interrompu. Vous ressentez une

intrusion par une autre personne dans votre gestion du temps au mieux comme superflu et au pire comme une insulte. Vous avez un Personality Trait Reclusive à +3. Si quelqu'un vous interrompts, vous devez faire un jet de stress contre ce Trait, sur 6+, vous leur montrez rudement la porte. En cas de Botch, vous perdez complétement votre calme, alors que des Botchs multiples aménent probablement à des accés de violence pendant que vous essayez de vous débarrasser des gêneurs.

Simple-Minded Vous ne pouvez penser qu'à une chose à la fois (garder le pont, chercher une bague manquante, ou se cacher dans les arbres, par exemple). Vous devenez facilement confus à moins que les autres vous donnent des instructions claires. Lorsques des circonstances inattendues surgissent, vous avez du mal à les gérer.

Soft-Hearted Vous ne pouvez pas supporter d'être le témoin de souffrance, et les causer vous rend insomniaque. Même la mort de vos ennemis vous est pénible. Vous évitez le danger et essayez de faire de même pour vos amis. La vie et la mort signifie tant pour vous que vous abandonneriez d'important objectifs plutôt que de laisser quelqu'un s'exposer au combat. Vous êtes facilement ému par les chansons et les histoires.

Uncommon Fear Quelque chose que les autres trouvent innofensif ou même plaisant vous rend nerveux, inquiet et incapable de vous concentrer. Si vous êtes prompt à la violence, vous pourriez répondre en attaquant ou détruisant la chose rédoutée, mais seulement si vous ne pouvez échapper à sa présence. L'objet de votre peur n'est pas quelque chose que vous avez des chances de rencontrer quotidiennement. Des exemples comprennent des animaux sauvages, des bruits bizarres et le clergé.

Weakness Vous avez une faiblesse pour un objet ou une personne. En comparaison, tout le reste est sans importance : les promesses sont oubliées, les devoirs négligés, et le bon sens perdu. Des exemples comprennent les poètes et les conteurs, la nourriture, la flatterie, ou un joli mignois.

Weak-Willed Vous recherchez les autres pour qu'ils vous guident plutôt que de choisir par vous même. Ceux qui essayent de vous berner, vous intimider ou vous manipuler obtiennent un bonus de +3 à leurs jets. Ce dont vous avez besoin par dessus tout est de trouver quelqu'un à qui faire confiance.

3.4.2.3 -2

Clumsy Vous n'êtes pas très gracieux et avez tendance à faire tomber des choses, vous avez un malus de -3 à tout les jets correspondants. De plus, vous lancez un dé de Botch supplémentaire lors des actions faisant appel à votre Dexterity. Vous devriez jouer votre maladresse.

Common Fear Quelque chose que les autres trouvent innofensif ou même plaisant vous rend nerveux, inquiet et incapable de vous concentrer. Si vous êtes prompt à la violence, vous pourriez répondre en attaquant ou détruisant la chose rédoutée, mais seulement si vous ne pouvez échapper à sa présence. L'objet de votre peur est quelque chose que vous avez des chances de rencontrer quotidiennement. Des exemples comprennent le feu, les constructions et être toucher par les autres.

Curse of Venus Vous êtes très attirant pour des gens que vous ne souhaitez pas séduire (ajoutez +3 à vos jets de Presence). Les gens que vous détestez continuent à avoir le béguin pour vous et sont impossible à dissuader. De plus, vous avez tendance à tomber amoureux avec les mauvaises personnes, et dans les mauvaises circonstances. Les personnes qui vous intéressent ont tendance à penser que vous êtes vain et creux, vous causant un malus de -1 à vos jets de Presence et Communication.

Decrepit Vous avez un point de Decrepitude d'une vieille blessure ou d'une ancienne maladie grave.

Diabolic Upbringing Vos parents étaient des diabolistes, et bien que vous ayez échapper à leurs mauvaises pratiques, vous êtes encore hanté par votre petite enfance et la mémoire d'actes qu'ils vaut mieux taire. Des pensées de démons vous hantent et vous vivez dans un état constant de crainte et de haine. Les puissances des Enfers peut très bien avoir un intérêt particulier pour votre âme. Vous pouvez acquérir le Knowledge Occult Lore, même si vous ne pouvez normalement pas acheter d'Arcane Knowledge.

Haunted Vous êtes harceler par un fantôme que vous seul (et ceux avec Second Sight) voyez et entendez. Il insulte, râle et vous distraits, en particulier lorsque vous avez besoin de calme. Il peut vous voler et cacher de petits objets, donner des frissons à d'autres près de vous, ou causer un sifflement dans vos oreilles vous empêchant d'entendre clairement. En aucun cas, cependant, ce fantôme n'a de pouvoirs au delà de sept pas de vous. Le conteur devrait utiliser son imagination pour rendre ce fantôme irritant mais pas mortel. Hurler peut éloigner ce fantôme pour un temps, mais cela risque de rendre confus ceux qui vous entourent. A moins que vous n'ayez une volonté de fer, vous pourriez avoir à aider ce fantôme dans son objectif pour vous en débarrasser. Un mage avec ce vice est hanté par un fantôme particulièrement puissant, et a par conséquent des problèmes à le controler même avec des sorts. Il interfére aussi avec les recherches magiques, donnant un malus de -3 à tout les totaux de laboratoire.

Infamous Les gens vous connaissent bien et vous maudissent dans leurs prières. Vous avez une mauvaise Reputation de niveau 4, spécifiant les horribles actions qui vous font mériter celle-ci.

Lame Une de vos jambes est affaiblie, que ce soit de naissance ou suite à un accident. Vous vous déplacez lentement et maladroitement. Votre vitesse de base est d'un mile par heure et quiconque peut vous dépasser. Vous avez un malus de -6 aux jets nécessitant un déplacement rapide ou avec adresse, -3 pour esquiver et -1 pour tout les autres scores de combat.

Lycanthrope Vous avez été maudit pour vous transformer en un dangereux prédateur (tel qu'un loup, un lynx ou un ours) les nuits de pleines lune. Aucun objet ni vêtement ne suit les transformations, et elle prend un round complet pour s'achever entièrement. Vous n'êtes pas immunisé aux armes normales et la malédiction n'infecte pas les victimes mordues. L'animal peut être détecté comme un humain maudit avec un sort de InIm 25 ou équivalent.

Vous avez l'intelligence d'un animal durant la transformation, réagissez à tout les stimuli comme un animal et ne conservez aucun souvenir de vos actions en tant qu'animal, sauf parfois en rêve. Vous pouvez même ne pas réaliser que vous êtes sous cette malédiction. Vous

reconnaissez encore vos amis et ennemis durant la transformation.

Les lycanthropes peuvent se transformer en n'importe quel animal de taille allant de -1 (loup) à +2 (ours). Vous avez les caractéristiques physiques normales des changeurs de formes, sauf que +3 est ajouté à votre score de Soak (en forme animale seulement). De plus vous êtes totalement guéri de toute blessure reçu par la forme animale lors du retour à la forme humaine (qui a lieu à l'aube).

Missing Hand Peut-être est-ce un accident ou une punition d'un de vos actes du passé qui vous coûta une de vos mains. Grimper, combattre et d'autres activités qui nécessitent habituellement deux mains vous sont possibles avec un malus de -3 ou plus.

Overconfident Vous avez une opinion exagérée et innébranlable de vos capacités, et vous n'hésitez pas à essayer des choses qui ne promettent que l'échec. Si vous convainquez par vos paroles, vous pouvez transmettre votre assurance aux autres. Vous avez le Personality Trait Overconfident à +3.

Palsied Hand Vos mains tremblent de manière incontrollable, ce qui rend le lancement de sorts ou tenir des objets difficile. Tout les jets nécessitant de tenir ou manipuler un objet se font avec un malus de -2, y compris les maniements d'armes. Les mages et les autres qui ont besoin de mouvements de mains pour faire de la magie doivent lancer un dé de Botch supplémentaire lors des lancements de sorts.

Poor Vous n'avez quasiment pas de fortune, et pour une raison ou une autre vous ne semblez jamais capable de conserver les choses de valeurs que vous gagnez. Vous commencez automatiquement le jeu avec des armes et armures bon marché, et chaque fois que vous mettez la main sur quelque chose de valeur, vous pouvez parrier que vous ne l'aurez pas longtemps.

Poor (Characteristic) Vous une Characteristic particulièrement mauvaise, baissez une qui est déjà à -3 à -4. Vous devez décrire ce qui le rend si évident, comme une faible corpulence, un visage hideux ou une bêtise à manger du foin.

Sheltered Upbringing Vous avez grandi complétement à l'abri de la société, ne connaissant que vos parents ou votre mentor. Récemment, vous avez été introduit à un nouveau monde formidable d'étrangers, et vous êtes dépassé. En fonction de votre caractère, vous pouvez réagir avec mépris, peur ou étonnement. Vous êtes incapable de fonctionner normalement parce que vous êtes incapable de comprendre la pluspart des usages humains. Vous avez un malus de -3 à la pluspart des tâches nécessitant des interactions sociales, et vous ne pouvez pas avoir de Social Talent ni de Social Skill en tant qu'Ability à la création du personnage. Vous finirez peut-être par dépasser votre éducation.

Terrors Une chose spécifique vous remplit avec un effroi immense. Vous ne pouvez rien faire si ce n'est ramper à quatre pattes et combattre pour fuir sa présence. Si s'échapper est impossible, il est fort probable que vous transformiez en un tas tremblôtant. L'objet de votre peur est suffisement commun pour être rencontrer de temps en temps, mais assez rare pour ne pas vous handicapé totalement. Des exemples comprennent des criminels, des forêts profondes, des hauteurs, des espaces grands ouverts et des caves.

Transvestite Vous vous habillez et agissez comme un membre du sexe opposé, et vous attendez à être traité en tant que tel. Ce n'est pas une allucination, vous connaissez votre sexe physique, mais avez choisi de vivre comme l'autre sexe. Ce vice doit être joué! Dans beaucoup de cultures païennes, de tels personnages sont acceptés et traités comme le sexe choisi. Dans de tels territoires, les travesties se marrient souvent et peuvent même adopter des enfants. Cependant, en territoire Chrétien et Musulman, vous êtes regardé comme une aberration, et êtes souvent sujet de railleries, moqueries, ou même chassé hors de la ville. Néanmoins, ces problèmes n'apparaissent que si les autres réalisent que vous n'êtes pas du genre que vous prétendez être. A cause de votre longue expérience à vivre comme un membre de l'autre sexe, essayer de vivre comme un membre de votre sexe vous donnera un malus de -3 à tout vos jets de Social Skills aussi longtemps que vous tenterez de vivre ainsi.

3.4.2.4 -3

Arthritis Vos articulations sont dures et souvent douloureuses, rendant pratiquement tout mouvement prolongé difficile. Vous avez un malus de -3 aux jets demandant un mouvement répétitif soutenu dans le temps. A l'occasion, la douleur est si grande que vous êtes sérieusement handicapé. Pour tout Botch durant un mouvement ou un combat, une de vos articulation se bloque, rendant le membre effectivement inutile (malus de -6 à tout les jets correspondants) jusqu'à ce que vous ayez une chance de vous reposez un jour ou deux.

Fury Un comportement violent s'empare parfois de vous, vous mettant dans une rage destructrive incontrollable. Le déclencheur peut être un événement spécifique, comme d'être insulté, d'être blessé ou d'entendre médire sur l'Ordre. Un jet de stress de 9+ est nécessaire pour éviter d'exploser de rage lorsqu'un tel événement se déroule, avec un autre jet chaque round pour essayer de vous calmer en cas d'échec du premier. En cas de Botch, vous tentez de tuer tout ceux autour de vous. Durant la rage, vous avez +3 aux dommages, mais -1 à tout les autres scores et jets.

Sense of Doom Vous avez acquis des connaissances, qu'il vaut mieux ignorées, peut-être une vision de votre chute ou de votre destinée, peut-être des secrets concernant votre véritable nature. Par moment, vous êtes apathique, car rien ne peut vous sortir de ce sentiment de fin imminente. Chaque fois que vous échouez à réussir quelque chose d'importance, vous êtes incapable d'entreprendre n'importe quel action énergique durant une bonne journée. Si vous êtes forcé de vous défendre durant cette période, vous avez un malus de -3 à tout vos jets.

3.4.2.5 -4

Feeble (Characteristic) Vous êtes extremement désavantagé pour l'une de vos Characteristic, baissez-là de -3 à -5. Vous devez décrire ce qui le rend si évident, comme une maladresse aggravée, une apparence dégoutante à l'excés, ou une quasi-immobilité.

Plagued by (Supernatural Entity) Vous avez d'une manière ou d'une autre gagné l'inimité d'un puissant fantôme, d'un ange, d'un démon, ou d'une fée puissante. L'entité ne vous harasse pas en permanence, mais généralement intervient dans votre vie de manière dangereuse aux moments importants de votre vie. Lorsque qu'elle cherche à vaincre la résistance magique de sa victime, l'entité dispose d'un bonus de +12 pour son jet de Penetration. Le conteur devrait décider de la nature et des objectifs des plans de l'entité.

3.4.2.6 -5

Age Quickly Certainement à cause d'une malédiction ou d'une catastrophe magique, vous vieillissez deux fois plus vite que la normale. Votre âge effectif (qui s'applique comme si il était votre âge actuel lors de la fabrication de la potion de longévité) augmente de deux ans par année qui passe, et vous faites deux jets de vieillissement chaque année. Il n'y a pas d'autre moyen d'arrêter ou de ralentir celà en dehors de la potion de longévité, et même alors il faut deux potions pour modifier les deux jets de vieillissement.

Pathetic (Characteristic) Vous êtes absolument indécrottable pour l'une de vos Characteristic. Baissez une Characteristic de -3 à -5. De plus, le conteur, une fois par séance, peut malicieusement amorcer quelque malheur liée à votre défiscience, vous causant par là des blessures ou des ennuis. Un personnage avec Pathetic Dexterity pourrait accidentellement tomber dans un puit, ou un personnage avec Pathetic Intelligence pourrait sans le savoir passer un marché avec l'ennemi pour livrer les mages à des voleurs. Vous devez décrire ce qui vous rend si pathétique.

Chapitre 4

Abilities

4.1 Talents

4.1.1 Arcane Talents

Réservé aux personnages doués en magie.

Finesse Manipuler de vos sorts et effectuer de veritables prouesses avec. Utilisée pour positionner des objects délicatement ou pour cibler vos sorts. *Grace, précision, n'importe quelle Forme.* **Perception**

Pénétration Faire passer vos sorts au travers de la résistance magique de votre cible. En général, vous ajoutez votre score à votre jet de sort et comparez le total à la résistance magique de la cible. *N'importe quel Art.*

4.1.2 General Talents

Ouvert à tous.

Athletics Adresse physique générale. Inclus les déplacements en douceur, avec assurance et grâce. Augmente la coordination des membres lors des mouvements amples. *Acrobatie, contortions, grâce, saut, course.* **Stamina, Dexterity, Quickness.**

Awareness Remarquer des choses, qu'elles soient le sujet de votre attention ou que vous n'en soyez pas conscient. Aussi utiliser pour mesurer votre capacité de réaction dans des circonstances nécessitant d'être vigilant. *Garde du corps, monter la garde, vigilance, chercher.* **Perception.**

Charm La séduction, la fascination aussi bien que l'art de faire se aimer, mais uniquement de façon personnelle. Peut-être utiliser pour rallier quelqu'un par les sentiments, en particulier ceux du sexe opposé. *Amour courtois, première impression, être spirituel.* **Presence.**

Climb Grimper de toutes les façons sur des surfaces difficiles. Un équipement spécialisé est nécessaire pour les ascensions les plus difficiles. Un désastre est généralement une chute. *Falaises, arbres, murs, bâtiments.* **Dexterity, Strength.**

Concentration Concentrer votre esprit sur une tâche, en particulier sur une période de temps étendue. Si vous tentez un exploit qui demande une attention particulière, ou si vous venez d'échouez et que vous recommencez, la réussite préalable d'un jet de Concentration peut être nécessaire. Surtout important pour les mages, car permets de maintenir la concentration lors des sorts en dépit des distractions. *Sortiléges, lecture, laboratoire.* **Stamina, Intelligence.**

Folk Ken Comprendre l'histoire, la personnalité et les motivations d'une autre personne. Le jet est souvent fait secrétement, donc vous ne savez pas si votre personnage a deviné correctement ou non. *Paysans, citadins, nobles, clergé, mages, le sexe opposé.* **Intelligence, Perception.**

Guile Raconter des mensonges convaincants, ainsi que feindre des émotions, des croyances ou des états d'âme. Si vous comprenez la personne que vous cherchez à duper (jet de 9+ en Perception+Folk Ken), vous pouvez obtenir un bonus pour votre jet de duperie. *Mentir aux autorités, baratin, mensonges détaillés.* **Communication, Perception**

4.2 Skills

4.2.1 Academic Skill

Disponible uniquement en ayant un professeur (donc pas de restriction pour les mages) ou en disposant dune vertue adéquate.

Disputatio L'art du débat. Durant la période médiévale, utiliser aussi bien pour enseigner que pour débattre. Un débat est un événement officiel. Une personne propose une thése, et donne un ou plusieurs arguments en sa faveur. Une autre personne réfute ces arguments, et propose des arguments contre la thése. La première personne réponds, et le processus continue jusqu'à ce qu'une décision soit atteinte ou que tout le monde abandonne. N'est utile que dans les situations officielles, et son utilisation n'impressionnera que ceux ayant reçu une éducation. Très utile comme méthode d'enseignement en tête à tête. *Débat, enseignement.* **Communication.**

Lectio L'art d'enseigner en se basant sur un texte (lire le texte à haute voix et le commenter, soit pour le clarifier soit pour en étendre le sens). Ne couvre que l'aspect oral, l'aspect écrit est décrit par Scribe. Utiliser principalement pour enseigner à un groupe d'étudiants. *un type spécifique de textes.* **Communication**

Scribe (Language) Couvre les bases de la lecture et de l'écriture, ainsi que la rédaction d'une lettre, charte, ou d'un livre. En Europe de l'ouest, l'alphabet romain est utilisé pour la majorité des langues. Les écritures en grec, hébreux et arabe sont utilisés en d'autres lieux. Il faut acheter séparement chaque langage ou chaque alphabet que vous désirez connaitre. *Copie, enluminure, création originale.* **Intelligence.**

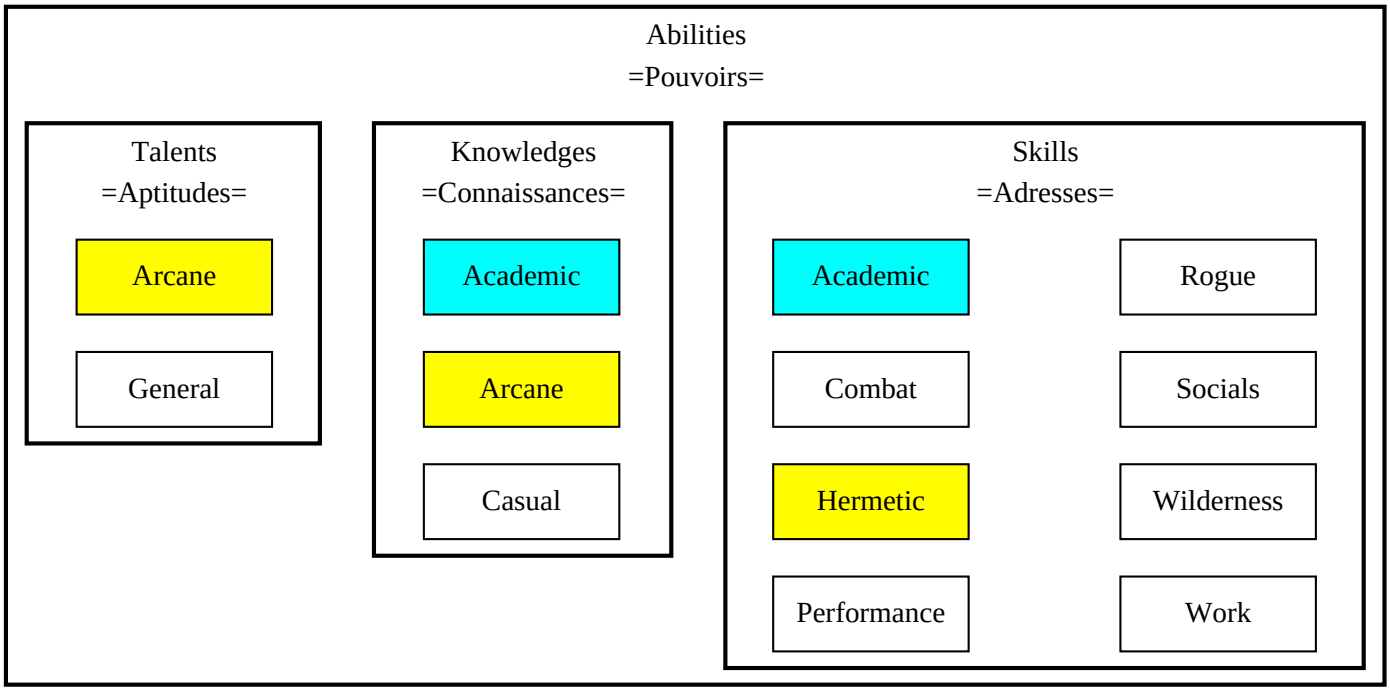


FIG. 4.1 – Les différents pouvoirs, dont certains réservés

4.2.2 Combat Skills

Les manières de combattre sont séparées en différentes Classes d'Armes. Vous prenez un score différent pour chaque classe d'armes que vous souhaitez pouvoir utiliser. Si votre personnage est un combattant, Brawling est fortement conseillé, car elle comprend la possibilité d'éviter les coups (Dodge). Vous devriez également noter que chaque Classe d'Armes est une discipline distincte, connaître Shield and Weapon (par exemple) ne vous aide aucunement pour Single Weapon, et réciproquement. À cause de ceci, vous voudrez certainement avoir des scores dans des Classes d'Armes multiples, juste au cas où vous seriez pris en dehors de votre choix de prédilection.

Vitesse	Pas par Round
Marche	9+Qik
Hâte	15+Qik+Enc
Course	30+Qik+Athletics+Enc-Wound-Fatigue
A cheval, Galop sûr	50+Ride

TAB. 4.1 – Mouvement

Brawling La bagarre comprend le combat au poing, l'utilisation de couteaux et dagues, et l'improvisation d'armes. Elle comprend également la capacité à éviter les coups.

Single Weapon L'utilisation des gourdins, masses, épées courtes et les autres armes à une main.

Shield & Weapon L'utilisation d'une arme seule (Single Weapon) et d'un bouclier quelconque.

Two Weapons L'habilité à utiliser deux armes seules, une dans chaque main. Ça inclut le style Florentin, la paire de hache, et beaucoup d'autres combinaisons.

Great Weapon Couvre les épées longues, Claymores, certaines haches d'armes, et d'autres armes demandant l'utilisation des deux mains.

Chain Weapon L'utilisation des morning stars, fléaux, et autres armes flexibles.

Longshaft Weapon Il s'agit des javelots, piques, et lances qui ont un long manche et le coté mortel à l'une des extrémités.

Thrown Weapon Comprend les frondes, les pierres, les haches,les dagues et les autres objets lancés sur un ennemi.

Bows Formation à l'utilisation des arcs, des arcs courbes, des arcs longs et des autres dispositifs d'archerie à corde non mécanisés.

Crossbows L'utilisation des arcs tendus mécaniquement. Ils tirent des carreaux à empennage court avec une pénétration bien meilleurs que les autres arcs.

Siege Equipment L'utilisation et la connaissance des arbalètes (de siège), catapultes, et des autres équipements à très longue portée ou à charge très lourde.

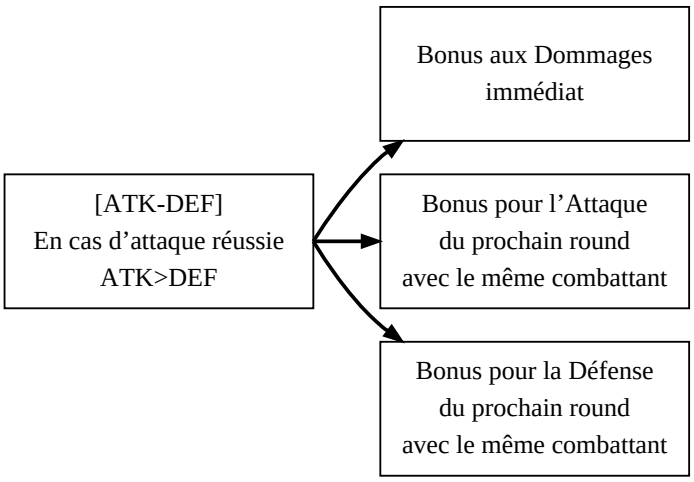


FIG. 4.3 – Affectations possibles des bons coups

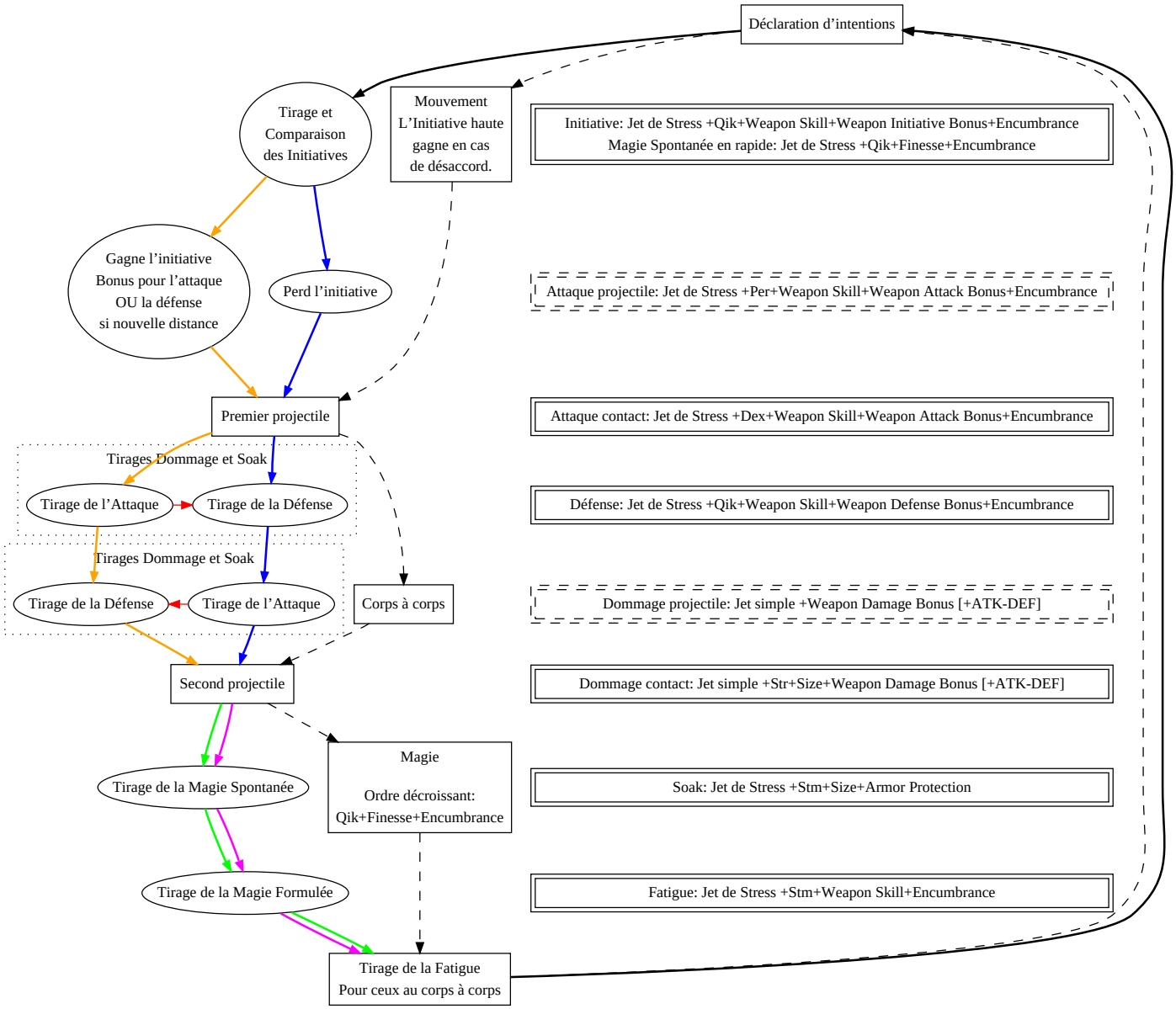


FIG. 4.2 – Le déroulement d'un combat

4.2.3 Hermetic Skills

Uniquement pour les mages de l'Ordre d'Hermes.

Certamen Duel magique. Ajoutez votre score à vos jets lors des certamen. *N'importe quel Art.* **Intelligence.**

Parma Magica Protection contre la magie. C'est un rituel spécial (pas un sort rituel) qui prend environs une minute à faire. Il permet d'ajouter 5 fois votre score à vos jets de résistance à la magie jusqu'au prochain lever ou coucher du soleil, quelque soit le premier à survenir. Vous pouvez protéger une autre personne pour chaque point, mais le score subit alors un modificateur de -3 (donc il faut un score de 4+ pour que ça sert au moins à quelque chose). Vous pouvez annulez l'effet à volonté. *Protection contre n'importe quelle Form.*

4.2.4 Performance Skills

Jongleur Couvre l'ensemble des compétences pour être un professionnel, artiste à tout faire et ménestrel du moyen-âge. Inclus le jonglage, les acrobaties spectaculaires et la bouffonerie. On peut les trouver aussi bien sur les places de marchés qu'à la cour des nobles, et parfois même dans la demeure des mages. Ce style d'amusement est souvent très grossier : les troubadours fournissent un amusement plus poétique et musical. *Bouffon, jonglerie, insultes.* **Communication, Dexterity.**

Play (Instrument) Jouer d'un instrument donné et avoir une connaissance du répertoire musical approprié. Lors de l'acquisition, vous choisissez un instrument spécifique. Il est possible d'acquérir plus d'une fois pour des disposer d'une variété d'instruments. *Solo, ensemble, vaste répertoire.* **Dexterity, Communication.**

Sing Chanter bien et connaitre un répertoire de chansons. Tout le monde peut chanter tant bien que mal, mais cette aptitude indique un niveau de compétence telle que les autres apprécient de vous entendre. *Solo, ensemble, ballades, chants de guerre.* **Communication.**

Storytelling Choisir une histoire approprié de votre répertoire (qui s'agrandit avec votre score) et bien la raconter. Les maîtres de l'art peuvent réciter différentes histoires pendant des semaines sans jamais se répéter. *Poêmes, épopées, romances, improvisations.* **Communication.**

4.2.5 Rogue Skills

Disguise L'art et la manière d'imiter quelqu'un d'autre, ou de se fondre dans la foule en adoptant des vêtements, une apparence, une voix et un comportement particuliers. Face à votre jet de Perception+Disguise (avec +3 en utilisant un modèle), les observateurs font un jet semblable (avec -3 si ils ne sont pas familiers de la personne, +3 si ils la connaissent bien). *Nobles, mages, clergé, paysans.* **Perception.**

Forgery Contrefaire des documents et des sceaux. Savoir écrire peut aider, mais n'est pas toujours nécessaire. La contrefaçon réussie du style et de l'écriture manuscrite d'une personne n'est pas facile : il faut un jet de 12+ pour contrefaire une lettre d'un baron à son loyal vassal, mais uniquement si vous avez un modèle. *Documents légaux, sceaux.* **Communication, Intelligence.**

Legerdemain Mains baladeuses et connaissances des jeux de mains habiles. Il faut un toucher délicat et une excellente coordination de la main avec l'oeil. Inclus la fauche à l'étal des marchés, le tirage de bourse, aussi bien que les supercheries « magiques » souvent utilisés pour obtenir de l'argent des crédules. La cible fait un jet de Perception+Awareness pour vous detecter. Si elle dispose de Legerdemain, elle peut l'utiliser en lieu et place d'Awareness si elle le souhaite. Sur les mouvements particulierement délicats, tel que pick pocket, elle reçoit un bonus de +3. *Vol à l'étalage, pick pocket, supercheries « magiques ».* **Dexterity, Quickness.**

Pick Locks Ouvrir des serrures sans en avoir la clef, et généralement sans la permission du propriétaire. Certaines serrures sont si complexes qu'un niveau minimal est requis pour ne serait-ce qu'essayer de les ouvrir, mais elles sont très rares. La plupart des serrures médiévales sont plus larges, plus volumineuses et plus simples que les serrures modernes. *Vitesse, éviter les pièges, dans le noir.* **Dexterity.**

Stealth Se faufiler sans être ni vu ni entendu, aussi bien que se cacher quelque part. Inclus également le fait de suivre des gens sans être remarquer, qui se résoud face à un jet opposé de Perception par le suivi. *Se cacher, Se faufiler, filer, zone urbaine, zone naturelle.* **Dexterity.**

4.2.6 Socials Skills

Bargain Le savoir-faire d'obtenir le meilleur pour un service ou un produit, tout en payant le moins. Implique l'appréciation de la personne avec qui vous marchandez, une connaissance générale de la valeur des biens, et de vous présenter d'une certaines manières. Un bon marchandeur peut facilement vaincre la résistance d'un client novice et ne pas être dupe des surestimations de la plupart des marchandises. *Type de produits spécifiques, vente agressive.* **Presence, Communication.**

Carouse L'aptitude à s'amuser sans en souffrir de conséquences fâcheuses. Une personne avec cette aptitude peut, par exemple, consommer une quantité prodigieuse d'alcool sans s'évanouir. Couvre aussi une connaissance des comportements acceptables, équilibrant amusement et modération. Avec cette aptitude, une personne est capable de s'amuser et de se faire des amis parmi les classes les plus basses a peu près n'importe où, même parmi ceux d'une autre culture. *buveur d'alcool fort, chansons à boire, jeux de hasard, rester sobre.* **Stamina, Communication.**

Etiquette Vous connaissez les bonnes manières et savez comment vous comporter dans différentes situations. Un jet réussi vous donne également un bonus pour d'autres jets sociaux. *Noblesse, court, paysans, fées, l'Eglise.* **Presence, Communication.**

Intrigue Affaires et conspirations, y compris l'utilisation subtile du pouvoir de manière non-conflictuelle pour arriver à vos fins. Pas nécessairement manipulateur ou sournois, couvre également les négociations et la connaissance des régles formelles et informelles de conduite et de politesse. En plus, permet à un personnage de récupérer des informations importantes sur ceux qui dirigent, séparant les faits des ragots. Indispensable pour ceux qui fréquentent les cours ou un tribunal Hermétique. *Ragots, conspirations, commère, alliance.* **Presence, Communication, Perception.**

Leadership Se faire obéir et avoir des gens qui vous suivent. Peut aussi servir à inspirer la peur, les intimidant pour les asservir. *Mages, mercenaires, brigants, armées, intimidations, grogs.* **Presence.**

4.2.7 Wilderness Skills

Animal Handling Soins et utilisations des animaux, y compris leurs élévages, leurs toilettages et leurs traitements curatifs. *Fauconerie, animal spécifique.* **Intelligence, Perception.**

Hunt Poser des pièges, choisir des lieux appropriés à la chasse, ainsi que suivre et identifié les traces de différentes espéces. Permet également de couvrir vos propres traces ou de ne pas en laisser. *Pister, couvrir une trace, chasser un animal spécifique.* **Perception.**

Ride Monter et contrôler un cheval, en particulier en situation de stress. *Bataille, vitesse, truc.* **Dexterity, Strength.**

Survival Trouver à boire, à manger, un abri, une route directe et relativement sure dans une étendue sauvage (une place très dangereuse dans l'Europe Mythique). Couvre également la construction d'un feu et la cuisson d'aliment en l'absence d'outils. *Lieux spécifiques.* **Perception, Intelligence.**

Swim La capacité à vous propulsez dans l'eau rapidement et de manière efficace. *Longues distances, plongeon, manoeuvres sous-marines.* **Dexterity.**

4.2.8 Work Skills

Boating Maniement de petites embarcations de tout types, indispensable pour la plupart des pêches. *Réparations, tempêtes, pêche.* **Dexterity.**

Chirurgy Il s'agit de la chirurgie médiévale, utilisé pour remettre d'aplomb les autres. Comprends le soin et bandage des blessures de toutes sortes, ainsi que le savoir-faire nécessaire mais brutal de la cautérisation. *Cautérisation, diagnostic, bandage, réduction des fractures.* **Intelligence, Dexterity.**

Craft (Type) Un terme générique pour une infinité de savoir-faire, tous manuels. Quelques exemples : boulanger, forgeron, fabricant d'arc, charpentier, fabricant de

chandelles, tisserant, tonnelier, embaumeur, ingénieur, pêcheur, verrier, orfévre, tanneur, bijoutier, travailleur du cuir, serrurier, maçon, meunier, parfumeur, portraitiste, potier, sculpteur, constructeur de vaisseaux, argenteur, fondeur, armurier, vigneron, travailleur du bois. Vous pouvez en acquérir plus d'un, du moment qu'ils sont tous différents à chaque fois. Soyez libre d'inventer le votre si il n'apparait pas dans la liste. *Spécialité appropriée.* **Intelligence, Dexterity.**

Wagoneering Maniement des chariots et charrettes de toutes sortes, indispensable pour le commerce et le plus souvent l'agriculture. *Vitesse, réparation, terrain difficile.* **Dexterity.**

4.3 Knowledges

4.3.1 Academic Knowledges

Nécessite une formation universitaire explicite. Lors de la création du personnage, seuls les mages et ceux disposant d'une vertue adéquate peuvent en acquérir.

En outre, il faut un score minimal de 3 en Speak Latin, car l'université enseigne en latin !

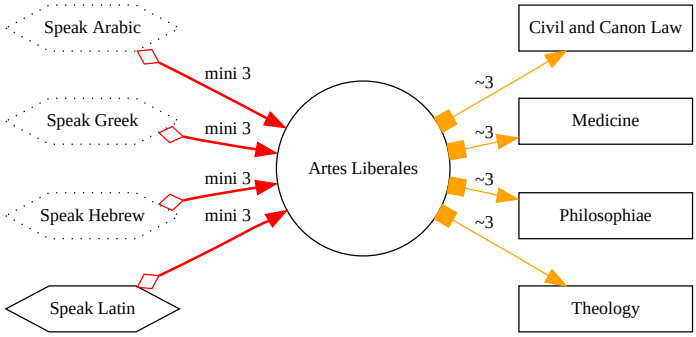


FIG. 4.4 – Hierarchie des Academic Knowledges

Artes Liberales Au nombre de septs, les arts généraux sont la base d'une haute éducation médiévale. Ils sont étudiés par tous avant d'entreprende l'étude d'autres sujets. Il est très rare de ne pas avoir au moins 3 si d'autres Academic Knowledge sont possédés. Il y a deux groupes : le Trivium (grammaire, logique et rhétorique) et le Quadrivium (arithmétique, géométrie, astronomie et musique). La mode actuelle favorise le Trivium, mais les deux sont enseignés. *Grammaire, logique, rhétorique, arithmétique, géométrie, astronomie, musique.* **Intelligence.**

Civil and Canon Law Civil concerne le droit de l'empire Romain. La plupart des systèmes légaux locaux sont basés dessus (à l'exception notable de l'Angleterre) et lorsqu'une loi est nécessaire au niveau internationale, on y fait appel. Canon concerne le droit de l'Eglise. Elle est importante en Europe Mythique, car elle s'applique à toutes les nations et s'applique à l'eglise et d'autres domaines tel que le mariage. Il est important de noter que les membres du clergé ne sont sujet qu'à la loi canonique et aucunement à la coutume ou la loi civile. La plupart des postes élévés de l'Eglise sont occupés par des spécialistes du droit canon, et non pas par des théologistes. *lois et coutumes d'une zone spécifique, lois papales.* **Intelligence.**

Medicine L'étude explicite du corps et des maladies. La pratique médicale est basé sur la théorie des quatre humeurs : le sang, le flegme, la bile jaune et la bile noire. Les maladies sont supposément causées par un déséquilibre des humeurs, d'où la pratique des saignées afin de rétablir l'équilibre. Peut être utilisé la plupart des fois à la place de Chirurgy par quelqu'un d'expérimenté. *Anatomie, pharmacie, médecin.* **Intelligence.**

Philosophiæ Il y a trois philosophies : la philosophie naturelle, la philosophie morale et la métaphysique. Aristote est la référence de chacune, mais dans des ouvrages différents. La plupart des étudiants étudie les philosophies après les Arts, mais avant Law, Theology ou Medicine. La philosophie naturelle est l'étude du monde sous-lunaire. Elle correspond approximativement à la science d'aujourd'hui. La philosophie morale est l'étude de la voie juste de la vie humaine. Elle couvre l'éthique, la politique et l'économie. La métaphysique est la philosophie de la nature fondamentale du monde. *Philosophie naturelle, philosophie morale, metaphysique.* **Intelligence.**

Speak Latin Similaire aux autres Speak (Language), mais disponible uniquement aux instruits. Les personnages qui sont associés aux mages depuis longtemps peuvent, avec permission du conteur, également l'avoir. Tout instruit connait le latin, puisque sans lui, il n'est pas possible d'apprendre d'Academic Knowledge. En d'autres lieux, le grec et l'hébreux remplissent une fonction similairre. Les personnages avec un historique étranger peuvent choisir de remplacer le latin par l'un d'entre eux. *Usage académique, cérémonies de l'Eglise, usage Hermétique.* **Intelligence.**

Theology L'étude de Dieu et de son oeuvre dans le monde. Les références sont la Bible et le Sententiæ de Pierre le Lombard, la Bible ayant la prééminence théologique, étant infaillible, et le Sententiæ étant le plus étudié. Les spéculations théologiques sont très abstruses, et beaucoup de théologistes sont accusés d'hérésies. Parfois, les accusés se rétractent, et parfois ils convincquent l'Eglise qu'ils avaient raison après tout. Il est possible de l'acquérir également (et séparement) pour d'autres religions comme l'Islam et le Judaïsme. *Connaissances bibliques, hérésie, histoire.* **Intelligence.**

4.3.2 Arcane Knowledges

Disponible uniquement aux mages et aux personnages ayant reçu une formation explicite obtenue par la possession d'une vertue. Peuvent également s'acquérir en cours d'histoire pour les personnages qui cherchent des formations.

Enigmatic Wisdom Une perception d'une grande portée des phénomènes étranges et déroutants vous aide à comprendre leur nature, bien que vous puissiez paraitre étrange ou même absurde aux non-initiés. Rarement pris par les mages des maisons autre que Criamon, bien qu'il n'y ait pas de restriction en la matière. Votre score est ajouté aux jets pour interpréter les rêves et les enigmes, ainsi que pour comprendre les fantasmes et les situations mystérieuses ou ésotériques. Grâce à lui, les mages de la maison Criamon expérimentent le crépuscule plus souvent, mais y survivent également beaucoup mieux que les autres. *Interprétation des signes, expliquer l'Enigme, crépuscule.* **Perception, Intelligence.**

Færie Lore Connaissances des pouvoirs, faiblesses, motivations et zones féériques. *Forêts féériques, tertres féériques, type spécifique de fées.* **Intelligence.**

Hermetic Law Considérer les événements vis-à-vis du Code d'Hermes et du Code Périphérique. En plus permettre de se souvenir des précédents importants, il y a également le coté pratique de l'utisation des lois Hérmétique (par exemple, savoir quand pousser à un vote ou comment présenter un argument). *Marches de sorciers, apprentis, relations avec les ordinaires, procédures de tribunal, intrigues politiques.* **Intelligence, Presence, Communication.**

Occult Lore Une comprehénsion et une connaissance avec le coté obscure du monde. Inclus une connaissance des démons, de leur habitudes et faiblesses, des morts-vivants, de leur habitures et faiblesses, ainsi que le pouvoir des malédictions. *Démons, morts-vivants, malédiction.* **Intelligence.**

Magic Theory Connaissance de ce qu'est la magie et de comment elle fonctionne, utilisée principalement au laboratoire. Concerne essentiellement avec la magie Hermétique, bien que de très haut scores puissent indiquer une connaissance d'autres traditions. Il est possible de gagner de l'expérience par l'expérimentation. *Inventions de sorts, enchanter des objets, potions.* **Intelligence.**

4.3.3 Casual Knowledges

On peut les étudier, mais on peut aussi les prendre directement avec de l'expérience. Il n'est pas nécessaire d'avoir une vertue pour pouvoir les avoir lors de la création.

(Area) Lore Connaissance d'une région particulière, d'une alliance, ou même d'un village. Inclus le fait de savoir où se trouve les choses aux alentours, l'histoire et les légendes locales, ainsi que les centres de pouvoir dans la région. *Geographie, histoire, politique, personnalités.* **Intelligence.**

(Organisation) Lore Connaissance de la structure, de l'organisation opérationnelle et des buts de l'organisation spécifiée. L'organisation peut être aussi large que l'église, ou aussi petite qu'une guilde locale d'artisans. Plus l'organisation est petite et plus votre connaissance est détaillé. *Personnalités, histoire, politique.* **Intelligence.**

Legend Lore Connaissance des légendes et folklores, certains pouvant même être vrai. Utiliser lorsque vous essayez de vous souvenir d'informations sur un endroit, un animal ou un héros mythique. Peut souvent donner des indices vitaux sur la faiblesse d'un monstre ou le lieu d'un site mythique. *Animaux, héros, lieu particulier, événement particulier.* **Intelligence.**

Speak (Language) Aisance avec une langue particulière. Plutôt qu'un modificateur de jet, ce score mesure l'abilité à communiquer. Lorsque deux personnes se parlent, le plus petit de leur score détermine la qualité de leur communication. Les personnages qui parlent une langue voisine peuvent communiquer avec un malus à leur score. Speak Latin (ainsi que Greek et Hebrew) ne peuvent pas être pris ici. Ce sont des Academic Knowledge séparés. *Dialecte spécifique, vocabulaire étendue, vocabulaire technique spécifique, argot.* **Intelligence.**

Score	Aisance
1	Idée de base
3	Fonctionnel de manière hésitante
5	Couramment
7	Clareté et compréhension parfaites

TAB. 4.2 – Aisance avec une langue

Chapitre 5

Traits de caractères

Les traits de caractères varient habituellement entre -3 et +3, à moins d'avoir une Vertue ou un Vice qui autorise le contraire.

Les traits de caractères servent deux objectifs principaux. En premier, ils fournissent une description concrète des réactions probables du personnage. Dans ce cadre, ils peuvent être utilisé pour déterminer aléatoirement la réaction du personnage face à une situation donnée (mais notez qu'un personnage n'est jamais requis de déterminer sa réaction en se basant sur un jet de dé). En second, ils servent de notes qui décrivent la personnalité du personnage. Dans le jeu en groupe, chaque joueur peut jouer le rôle de différents personnages lors du déroulement de la saga. Les traits de caractères servent à rappeler au joueur à quoi ressemble un personnage à chaque fois qu'il l'incarne.

Lorsque vous assignez des traits de caractères, vous devriez penser comment ils ont été produit par l'histoire passé de votre personnage, son éducation et son expérience de la vie. Vous pouvez en prendre autant que vous voulez, et donner à chacun toute valeur qui vous semble adéquate. Il vaut mieux ne pas en choisir plus de cinq, avec seulement un ou deux avec des valeurs extrêmes. Sinon, vous risquez de créer une caricature plutôt qu'une personne crédible.

FIG. 5.1 – Quelques traits de caractères

Troisième partie

Régles

Chapitre 6

Détails de régles

Voici une petite collection des règles, à titre récapitulatif, pour faciliter la création des personnages.

6.1 Certamen

Le but du Certamen est d'établir d'une manière non mortelle la domination et la prédominance d'un mage sur un autre, en ayant des restrictions formelles pour éviter de briser l'unité de l'Ordre.

On n'est jamais obligé d'accepter un Certamen, mais le coût social d'un refus pourrait être plus important que d'accepter et de perdre...

Vous pouvez defier quiconque en Certamen une fois, mais le Code vous interdit de défier à nouveau la même personne à moins qu'elle ne vous ait défié entretemps. Vous ne pouvez donc pas chasser une adversaire récalcitrante en Certamen. Le Certamen est propre aux mages de l'Ordre d'Hermes, les mages non-hermétiques ne sont pas capables de participer à la cérémonie.

Pour commencer un Certamen, vous et l'autre mage devaient vous mettre d'accord sur la paire d'une Forme et d'une Technique que vous utiliserez tout les deux. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, le duel ne peut pas avoir lieu. Par tradition, l'agresseur dans le duel choisit la Technique, et le défenseur choisit la Forme, mais ce système est totalement artificiel. Les règles du Certamen permettent l'utilisation de n'importe quel système pour déterminer les Arts utilisés aussi longtemps que c'est acceptable pour les deux mages.

Une fois la Technique et la Forme choisies, vous et votre adversaire vous concentrez un moment, pour entrer tout les deux en trances. Une fois en trance, les deux mages n'ont aucune défense vis à vis des attaques physiques. Chacun s'accorde aux forces magiques environnantes, les mettant en forme de fantasmes représentant la Technique et la Forme du duel.

Si la Technique et la Forme sont Muto et Animal, les fantasmes peuvent être deux animaux, un pour chaque mage. Pendant le duel, chaque animal se transforme en d'autres animaux afin de vaincre l'autre. Un duel de Creo Ignem pourrait consister en un combat de deux créatures enflammées. Dans un duel Intellego Aquam, les combattants pourraient être fait d'eau sombres, chacuns cherchant à atteindre un but. La bataille illusoire est une représentation de la bataille magique beaucoup plus subtile qui a lieu dans l'esprit des mages combattants.

Pour pouvoir gagner, chaque combattant fait un jet de stress Technique + Forme + Intelligence + Certamen à chaque round. Le mage avec le plus haut résultat affecte la difference soit pour affaiblir l'autre immédiatement, ou pour les ajouter à son prochain jet.

Pour affaiblir l'adversaire, il faut faire un jet de stress Intelligence + Certamen + Différence des scores, à comparer avec un jet de l'adversaire de stress Stamina + Certamen. Pour chaque tranche entière de 5 points de dépassement, votre adversaire perd un niveau de fatigue. Les malus pour la fatigue s'applique immédiatement !

Si vous gardez les points pour votre prochain jet, vous espérez que leur cumul vous donnera une marge encore plus grande dans les prochains rounds. Cependant, si vous perdez la prochaine comparaison, vous perdrez votre avantage. C'est un pari que de garder des points d'un round à l'autre, mais cela peut aider grandement à vous maintenir en tête du duel jusqu'au moment où vous dévasterez littéralement votre adversaire.

Les Affinités applicables peuvent être utilisées comme bonus en Certamen. Le mage qui choisit la Forme de la bataille choisit l'apparence des fantasmes utilisés. Donc, si vous avez une affinité avec les loups, et que vous choisissez les loups comme fantasmes, vous avez le bonus d'affinités à vos jets de Certamen.

Il y a trois moyen de gagner un Certamen :

- vous rendez inconscient votre adversaire. Vous êtes alors autoriser à lancer sur le vaincu un sort. Ce sort, qui doit être de la Forme et Technique du Certamen, passe outre la Parma Magica du vaincu (qui dispose cependant d'un jet de résistance à la magie basé sur la Forme). Dans la plupart des duels, ce sort gratuit n'est pas nécessaire, parce que la chute de votre adversaire vous désigne déjà comme vainqueur. Cependant, certains duelistes l'utilisent néanmoins pour intimider et embarrasser ceux qui les combattent. Le sort peut être utiliser pour blesser votre adversaire, mais souvenez vous que le Certamen doit être un moyen sans danger de résoudre les disputes.
- une autre façon de gagner est par la réddition. Si votre adversaire réalise qu'il est dépassé, il peut concéder le duel. Une telle soumission signifie que le perdant est encore capable de se défendre, aussi profite-t'il entièrement de sa Parma Magica et sa résistance magique contre tout sort final.
- la troisième façon est de maintenir la concentration face à la distraction, alors que votre adversaire ne le fait pas. Les jets de Concentration ne sont pas nécéssité par la perte de Fatigue. Cependant, quelques fois, les conditions extérieures du duel peuvent nécessiter que les duelistes en fasse. Si l'un des duelistes échoue, le combat est terminé. La perte de concentration du perdant cause la disparition

de son fantasme, indiquant la victoire de son adversaire. Une victoire par perte de concentration n'offre pas de sort gratuit.

Une perte de concentration ne signifie pas pour autant que le Certamen est fini et que la victoire est acquise. Si la victoire dans ces circonstances est sans honneur et que celui qui a perdu l'accorde, le combat peut reprendre jusqu'à ce qu'une brillante victoire émerge. Un mage peut refuser une victoire par perte de concentration pour des raisons d'honneur, ou parce qu'il souhaite faire plus de dommages.

Vous pouvez utiliser du vis Raw à n'importe quel moment durant un Certamen, même si votre adversaire n'en utilise pas ou ne s'attend pas à son utilisation. Pour chaque pion de vis dépensé, vous ajoutez 5 à un seul jet de combat. Ce bonus s'applique à votre jet de Forme + Technique, pas au jet pour la perte de Fatigue. Le vis raw utilisé doit être de l'un des Arts du duel, soit la Forme, soit la Technique. Le nombre de pions utilisable en un round est limité par votre score dans la Forme ou la Technique (selon la nature du vis) OU votre score en Certamen, le plus petit score étant utilisé.

Si le duel fait partie d'une situation de mêlée, les jets de Certamens ont lieu pendant la phase Magie. Les mages pris dans le Certamen ne peuvent rien faire tant que le duel n'est pas résolu.

6.2 Combats

Il y a perte d'un niveau de Body par tranche complète de 5 points de dommages.

Un personnage peut se déplacer au plus de la moitié de sa capacité de mouvement et encore être capable d'attaquer. Au delà, il ne pourra attaquer qu'au round suivant, mais en bénéficiant tout de même du bonus de charge si c'est ce qu'il avait fait au round précédent.

Un cavalier peut se déplacer de sa capacité complète de déplacement et encore être capable d'attaquer. Cependant, si il se déplace d'au moins la moitié de sa capacité de mouvement et attaque, son opposant chargé a l'opportunité de rester sur place et de tirer une arme à projectile, si il en a une de prête. La phase de tir est a résoudre en considérant une portée Near, puis le combat au corps à corps est gérer normalement.

En cas d'engagements différents entre personnage, le gagnant est celui qui a la plus haute initiative ou celui qui annoncé la portée la plus grande en cas d'égalité. Après l'engagement, la distance entre les combattants est celle déclaré par le gagnant.

En cas de changement de distance entre les combattants, le gagnant de l'Initiative gagne un bonus de First Strike qu'il peut ajouter à son attaque ou sa défense durant ce round. Si la distance se maintient de round en round, il n'y a pas de bonus de First Strike.

Pour chaque combattant supplémentaire avec lequel un personnage est engagé (y compris des archer pour tenter d'éviter leur flêches), il subit un malus de -3 à son attaque et à sa défense.

Lorsque qu'un personnage combat à cheval, son Encumbrance est automatiquement à 0, quelque soit.

Vitesse	Pas par Round
Marche	9+Qik
Hâte	15+Qik+Enc
Course	30+Qik+Athletics+Enc-Wound-Fatigue
A cheval, Galop sûr	50+Ride

TAB. 6.1 – Mouvement

6.2.1 Les distances de combats

Touch les combattants sont soit en véritable contact physique ou à porté d'un poing. En général l'étendue maximal de cette portée est d'un pas.

Reach les combattants sont hors de portée d'un bras, mais à moins de deux longueurs d'épées. Cette distance comprend les distances entre un et deux pas, dépendant de l'espace nécessaire à chaque combattant pour faire tournoyer leur arme.

Close les combattants sont plus éloignés que pour croiser leurs épées, mais moins qu'une longueur de lance. C'est la porté maximal pour un combat en singulier, commençant à deux pas et allant jusqu'à quatre pas. Notez que Close ne correspond à aucune portée de sorts.

Near les combattants ne sont pas en Close, mais sont à moins de 15 pas l'un de l'autre.

Middle les combattants ne sont pas en Near, mais à moins de 50 pas l'un de l'autre. Notez que Middle ne correspond à aucune portée de sort.

Far comprend toutes les distances au-delà de Middle jusqu'au environ de 200 pas.

6.2.2 Modificateur d'Initiative

Fuite Un personnage qui déclare fuir (courir loin du combat à pleine vitesse) ne peut pas faire d'attaque et ne peut pas se défendre contre les attaques qui le concerne pour la durée du round.

Charge Un personnage qui charge doit disposer de suffisament de place pour démarrer, à l'appréciation du conteur. Le modificateur de charge peut aussi s'appliquer aux personnages montés qui chargent, en plus du modificateur qu'ils obtiennent pour simplement être à cheval.

Action	Modificateur
À cheval	+Skill Ride +3
En fuite	+6
Charge	+3
En terrain surélévé	+3

TAB. 6.2 – Modificateur d'Initiative

6.2.3 Cadence de tir

Il ne faut compter que les rounds où le personnage s'occupe de son arme. Avec une initiative de -12, par exemple, tirer au round N puis se déplacer au round N+1 ne permets pas de retirer au round N+2.

Initiative	Premier projectile	Second projectile
-20 ou moins	Chaque troisième round	Jamais
-19 à -10	Chaque deuxième round	Jamais
-9 à 0	Chaque round	Jamais
+1 à +10	Chaque round	Chaque deuxième round
+11 ou plus	Chaque round	Chaque round

TAB. 6.3 – Cadence de tir

6.2.4 Modificateur de tir

Le seuil pour réussir un tir est normalement de 6. Il faut cependant le réajuster en fonction de la cible et un tout petit peu en fonction du tireur.

Se Défendre Si une cible vous a repéré et décidé de se défendre contre vous dans laphase de mouvement, vous subissez un modificateur de la valeur de la défense de la cible, mais la cible doit vous compter dans le nombre d'adversaire qu'elle a.

Viser Passer une phase de tir complète à ne rien faire que viser permet d'avoir ce bonus, à condition que le tireur ne bouge pas ni ne fasse autre chose jusqu'au tir.

Bouclier Il s'agit de la valeur du Bonus de défense du bouclier, et non de la défense totale du porteur du bouclier. Et oui, si le personnage avec un bouclier se défend activement, le bouclier compte deux fois.

La cible	Modificateur
...est à portée Touch ou Reach	Pas de tir possible
...est à portée Close ou Near	+3
...est à portée Middle	0
...est à portée Far	+6
...est caché (obscurité ou couverture)	+3
...est immobile ou marche prudement	0
...se hâte	+3
...court	+6
...a une Size de 0	0
...a une Size négative	+(valeur absolue de Size)
...a une Size positive	-Size
...évite ou se défend	Défense du défenseur
...a un bouclier	+valeur de Défense du bouclier
Le tireur vise	-3

TAB. 6.4 – Modificateurs de tir

6.2.5 Modificateurs de corps à corps

6.2.6 Manoeuvre de bagarre

6.2.7 Armes

Attention au prix des armes, sans Vertue spécifique, vous n'aurez certainement droit qu'aux équipements bon marché.

Situation	Modificateur aux totaux d'Attaque et Défense
Engagé à une portée à l'intérieur de la portée naturelle de l'arme	-6
Engagé à deux portées à l'intérieur de la portée naturelle de l'arme	-12
Utilisant une arme à une main avec la main non-dominante, ou utilisant une arme et un bouclier en inversant les mains	-3
Plus haut (y compris monté contre non-monté)	+3
Attaquant par surprise (le défenseur a été engagé sans en avoir connaissance)	Pas de défense, le défenseur n'est pas autorisé à rajouter son score de Défense à son jet de dé.
Chargeant (voir la définition de la charge en page 70)	+3
Prêt à recevoir une charge (un personnage avec une arme d'allonge suffisante peut, si il gagne l'initiative sur celui qui le charge, positionner son arme pour recevoir la charge et gagner ce bonus)	+3

TAB. 6.5 – Modificateur en corps à corps

6.2.8 Armures

Attention au prix des armes, sans Vertue spécifique, vous n'aurez certainement droit qu'aux équipements bon marché.

6.2.9 Option Ordo Nobilis

Pour accélerer les combats (et augmenter la mortalité), arrondissez au dessus au lieu d'en dessous la division par 5 qui donne le nombre de niveau de blessures perdus.

6.3 Signature

[AM4-14]

Lorsqu'un mage lance un sort, une manifestation unique de sa magie est produite comme effet de bord. Il s'agit de la signature du mage, et peut être une couleur, une odeur, ou un autre effet mineur. Il ne faut pas le confondre avec le sceau, un symbole de l'appartenance du mage à l'ordre d'Hermes qui confére le droit de vote aux tribunaux. Ci-après quelques signatures connues, en général ou pour des cas particuliers :

Cleanthes de Mercere Les mouvements proches ont tendance à s'arrêter.

Ulula de Bjornær Les pages des livres ouverts font du bruit, comme si elles étaient dans une brise.

Dhuoda de Jerbiton Les armes dans la zone scintillent.

Narcissus de Criamon Ses tatouages semblent bouger.

Manoeuvre	Remplacement des dommages	Remplacement de Soak
Attaquer	Pour chaque niveau de blessures passé, votre opposant perd un niveau de Fatigue.	Soak normal
Projeter	Si au moins deux niveaux de blessures sont passés, vous basculez et projetez votre opposant tout en restant debout. Votre opposant atterit à la portée Close.	Dex+Size
Tackler	Si au moins un niveau de blessure est passé, vous mettez votre opposant à terre tout en vous y allant vous aussi. Vous êtes à la portée Touch l'un de l'autre.	Dex+Size
Se battre pour un objet	Si au moins deux niveaux de blessures sont passés, vous prenez l'objet à votre opposant, ou vous le projetez au sol (à votre choix).	Str
Immobiliser	Pour chaque niveau de blessure passé, vous tenez votre opposant, lui donnant un -3 cumulatif à ses scores d'Attaque et Défense jusqu'à ce qu'il se libère.	Str+Enc
Se libérer	Si au moins un niveau de blessures est passé, vous vous libérez de la prise de votre opposant, vous retrouvant à portée Reach.	Str+Enc

TAB. 6.6 – Combat à mains nues

Benevolus de Flambeau Des flammes apparaissent sur lui.

Asaron de Flambeau Une flamme symbolique est vu dans la majorité de ses sorts. Soothe Pains of the Beast laisse une trace noire en forme de langue de feu à l'endroit de la blessure soignée.

Julian de Flambeau Les animaux subissant The Beast Remade obtiennent des cheveux rouges vifs.

Silva de Merinita Les crapauds provenant de Transformation of the Ravenous Beast to the Torpid Toad ont des colorations comiques.

Marbaid de Flambeau Une obsession pour le sang. Mighty Torrent of Water nécessite un complément Corpus et le flot est de sang dont les traces ne disparaissent pas avant l'aube ou le crépuscule.

Chavin de Titalus Voice of the Lake donne au lac une voix forte, masculine et arrogante.

Verdan d'Ex Miscellenea Tout ses sorts impliquent la couleur verte. Touch of the Pearls donne une légére teinte verte au liquide empoisonné.

Ossium de Bjornær Talons of the Winds nécessite un complément Imaginem et un étrange bruit d'affûtage peut être entendu dans l'air pendant qu'il découpe les cibles.

Praefactus de Bonisagus Tout ses sorts le rendent aussi digne que possible. Seven-League Stride lui permet de toujours d'apparaitre à un endroit sûr et sans embarras.

Ferramentum de Verditius Tout ses sorts sont très ordonnés. Curse of the Rotted Wood détruit l'objet en commençant par le haut et en poursuivant vers le bas en ne laissant que de la poussière au fur et à mesure de la progression.

Marius de Tremere Tout ses sorts sont festifs. Ball of Abysmal Flame produit un lourd bang lors de l'explosion.

Fortunatus de Jerbiton Ses illusions comportent de petites icones religieuses dans leur structure.

6.4 Concentration

[AM4-73]

Il faut de la concentration pour lancer un sort. Si quoique ce soit vous distrait pendant le lancement, vous devez faire un jet de Concentration pour continuer votre sort. Si jamais vous veniez à échouer à un jet de Concentration lors du lancement ou le maintien d'un sort, le sort échoue automatiquement (bien que vous deviez tout de même faire un jet pour savoir si vous Botchez le sort, et vous recevez un dé supplémentaire dans ce cas). Si votre jet de Concentration botch, vous perdez automatiquement un niveau de Fatigue.

Le facteur de difficulté pour un jet de Concentration dépends du type de la distraction. Le jet est toujours un jet de stress, et il est modifié par la Concentration et l'Intelligence du lanceur. Des exemples de facteur de difficulté sont listés ci-après. Lorsque plus d'une situation est réalisée, utilisez le facteur de difficulté le plus grand.

Situation	Facteur de difficulté
Marche	6+
Course	12+
Esquive	15+
Bousculé	9+
Bruit soudain ou flash de lumière	9+
Assomé	12+
Blessé	15+

TAB. 6.7 – Table de distraction

6.5 Maîtrise

[AM4-75]

Lorsque vous gagnez des points d'expérience, vous pouvez les utiliser pour maîtriser des sorts. Normallement, vous n'affectez pas plus d'un point à un sort par histoire, bien qu'avec la permission du conteur plus d'un point soit possible si l'expérience a été donné pour une saison complète ou plus. Lorsque vous avez accumulé la magnitude du sort en point d'expérience, vous l'avez maîtrisé.

Lorsque vous lancez un sort maîtrisé, vous effectuez toujours un jet simple, à moins que vous n'utilisiez du vis pour augmenter le sort (voir en page 74 ou [AM4-77]). Si vous utilisez du vis pour augmenter un sort, vous lancez un dé de Botch en moins.

En maîtrisant un sort, vous gagnez également un bonus de +1 à tout les jets de Concentration concernant ce sort et vous pouvez tentez de le lancer plusieurs fois simultanément.

6.5.1 Lancement multiple d'un sort maîtrisé

Vous pouvez lancer plusieurs copies d'un unique sort maîtrisé afin qu'il agisse sur plus de personnes, d'objets ou de zone (en fonction du sort) que normalement. Une seule cible peut aussi être affectée plus d'une fois. Seuls les sorts maîtrisés peuvent être démultiplié.

Lorsque vous lancez en démultiplié, vous devez d'abord réussir un jet de stress de Finesse + Intelligence - nombre de sorts à lancer à 9+. En cas de réussite, vous pouvez procéder aux lancements des sorts. En cas d'échecs, vous perdez votre action.

Chaque sort doit être lancé séparement (et normalement, à l'exception que chaque jet est réduit du nombre total de sorts lancés). Si n'importe quel sort échoue, vous perdez la fatigue correspondante et ce sort échoue, bien que les autres puissent tout de même réussir. Si vous perdez conscience, tout sort qui a été lancé avec succés continue à faire effet. Si vous perdez conscience et accumulez des pertes de fatigue supplémentaires, chaque niveau supplémentaire perdu rallonge d'une heure votre perte de conscience.

Il vous faut soustraire le nombre de cibles distinctes de tout jet de ciblage nécessité par le sort. Même si tout les sorts sont pour une seule cible, un -1 s'applique. Le conteur peut pénaliser d'avantage ou interdire un lancement démultiplié particulièrement difficile, comme lancer deux sorts dans des directions opposés.

Par exemple, supposons qu'un mage lance en démultiplié trois Balls of Abysmal Flame, deux sur une cible et la troisième sur une autre. Le jet de Finesse + Intelligence est fait à -3 (le nombre de sort), les jets des sorts sont à -3 (le nombre de sort) et les jets de ciblage sont à -2 (le nombre de cibles distinctes).

6.6 Lancement rapide

Pour lancer un sort sans prendre de risque vous avez besoin de temps pour manipuler et contrôler les énergies qui l'alimentent. Les sorts formulés prennent toujours un certain temps à être lancer. Même les sorts spontanés prennent un peu de temps. Si vous êtes brave ou désespéré, vous pouvez lancer les sorts spontanés encore plus rapidement que d'habitude ; c'est le lancement rapide. Le lancement rapide permet à un sort de rassembler et utiliser les énergies avant d'avoir pris les précautions pour les contrôler. Vous pouvez avoir à prendre ce risque pour vous défendre d'une attaque imminente ou d'un sort, ou pour réagir à un brusque incident. Les sorts en lancement rapide sont aussi utilisé pour se défendre contre des attaques où les résistances magiques et naturelles ne peuvent pas servir. Par exemple, si un mage ennemi cause la branche d'un arbre de s'abattre sur vous pour vous frapper, vous pouvez faire un lancement rapide d'un sort spontané pour détourner la branche.

Il y a trois étapes pour déterminer le succés d'un lancement rapide :

1. comparer la vitesse
2. lancer le sort
3. déterminer la puissance du sort

Selon la situation, comparez votre jet de stress + Quickness + Finesse + Encumbrance

- au jet de stress + Quickness + Finesse + Encumbrance d'un autre lanceur de sort
- au total d'initiative de ceux qui vous attaquent physiquement
- à un facteur de difficulté donné par le conteur.

Si votre adversaire a le dessus, son sort ou son attaque bat votre lancement rapide. Dans ce cas, vous devez faire un jet pour maintenir votre concentration avant de pouvoir lancer votre sort (en supposant que vous souhaitiez encore le lancer à ce moment). Il s'agit d'un jet normal de concentration, basé sur les interruptions que vous avez subit.

Ensuite, faites votre jet de sort spontané et retirez 5 avant de diviser le résultat. En clair, faites un jet de Technique + Forme + Intelligence - 5, divisé par 2 si vous dépensez un niveau de fatigue, ou par 5 si non. Si vous tirez un 0 lors d'un lancement rapide, vous devez ajouter trois dés de Botch supplémentaires.

Les défenses de sorts rapides ont des portées, durées et puissances très limitées pour affecter sérieusement leur cible, car leurs niveaux a tendance à être bas. La durée de la plupart des contresorts rapides est Momentary.

Vous évitez complètement un sort d'attaque si votre total égale ou dépasse la moitié de la Penetration du sort adverse. Sinon, il passe quand même. Lorsque vous vous défendez contre une attaque physique, un total de 10 vous protège d'une seul attaque, de 15 jusqu'à trois attaques connues, de 20 de toutes les attaques connues et de 25 contre toutes les attaques, connues et inconnues. Ces résultats supposent que votre sort est approprié pour vous défendre contre l'attaque : un sort Perdo Ignem, par exemple, pourrait éviter que de l'huile en feu vous blesse, mais serait inefficace contre des coups de haches.

Le conteur devrait être prudent en considérant les éventuels effets de bords de tout sort lancé rapidement en défense : par exemple, un défense rapide Perdo Ignem pourrait détruire complétement une attaque imminente, mais une défense Rego Ignem pourrait ne protéger que le magicien, détournant le feu sur un autre combattant.

6.7 Reconnaître les sorts

La Forme nécessaire pour le lancement rapide d'une défense contre certaines attaques classiques est facile à déterminer (par exemple ReTe serait un bon choix pour rediriger les coups d'épées), mais pour vous défendre convenablement contre des attaques magiques, vous devez au moins être capable d'identifier la Forme de la magie contre laquelle vous vous défendez ou vous serez incapable d'élaborer une défense appropriée.

Si l'attaquant est un mage Hermetique et utilise des mots que vous pouvez entendre ou des gestes que vous pouvez voir, alors vous pouvez déterminer automatiquement à la fois la Forme et la Technique du sort d'attaque. Cependant un jet d'Awareness peut être nécessaire pour que vous perceviez les mots et les gestes utilisés si le mage utilise un murmure ou des gestes subtiles, ou si il y a des distractions, comme les bruits forts d'une bataille proche.

Dans tout les cas où la Forme et la Technique ne sont pas évident, vous devez faire un jet d'Awareness de 9+ pour reconnaître la Forme et la Technique de la magie adverse. Si le sort adverse est Hermetique, vous pouvez ajouter votre score de Magic Theory à ce jet. Si vous échouez à déterminer la Forme de la magie adverse, et souhaitez quand même tenter votre chance avec un lancement rapide, vous devez deviner la Forme et esperer tomber juste.

6.8 Paroles et Gestes

Normalement le lancement de sort nécessite l'utilisation d'un ton ferme de la voix et des mouvements amples des mains. Il est possible de lancer un sort formulé ou spontané sans la voix ferme ni d'amples gestes, mais au prix d'une plus grande difficulté pour lancer le sort. Il est aussi possible d'exagerer vos gestes et d'hurler lors du lancement du sort pour que les éléments de la magie répondent mieux à vos ordres. Utilisez la table suivante pour déterminer vos modificateurs lorsque vous lancez un sort avec subtilité ou exagération. Les modificateurs donnés sont cumulatifs. Par exemple, si vous utilisez des mots doux et des gestes subtiles, votre modificateur est de -7. Si vous faites des gestes subtiles mais en criant, votre modificateur est de -1.

Si vous lancez un sort sans gestes, vous ne subissez pas de modificateur supplémentaire à votre jet de sort à cause de votre encombrement.

Voix	Modificateur
Forte	+1
Ferme	0
Douce	-5
Aucune	-10
Gestes	**Modificateur**
Vigoureux	+1
Amples	0
Subtiles	-2
Aucun	-5

TAB. 6.8 – Voix et Gestes

6.9 Utilisation du Vis pour augmenter un sort

[AM4-77]

Le Vis Raw est une force magique dans une forme physique. Il est nécessaire pour lancer les rituels, et vous pouvez l'utilisez pour renforcer vos sorts. Avec les sorts spontanés, vous n'utilisez le Vis que pour augmentez le résultat du jet du sort (et par conséquent le niveau du sort correspondant). Avec les sorts formulés et les rituels, vous pouvez utiliser le Vis Raw pour augmenter la portée, la durée ou votre jet. Vous devez toujours utiliser du Vis qui est de la Forme ou la Technique du sort que vous lancez, et vous devez toucher physiquement la substance qui contient le Vis pour l'utiliser.

Lorsque vous choisissez d'utiliser du Vis, vous devez déterminer le nombre de pions que vous investissez dans l'activité magique avant de vous y livrer. Une fois établi ce nombre, vous ne pouvez plus le changer, et si le lancement du sort est perturbé, échoue ou botch, tout le vis investi est perdu. Lorsque le vis est utilisé pour augmenter votre jet, ajoutez +5 pour chaque pion investi. Pour le lancement des sorts spontanés, ce bonus est ajouté avant la division. Si vous voulez augmenter la portée ou la durée d'un sort formulé ou d'un rituel (jusqu'au niveau listé après la barre dans la description), vous dépensez un pion de vis par 5 niveaux ou fractions de 5 niveaux. Si vous souhaitez augmenter à la fois la portée et la durée, vous devez dépenser du vis pour les deux. Remarquez qu'utiliser du vis pour renforcer un sort est délicat et vous devez toujours faire un jet de stress lorsque vous renforcez un sort, même si vous avez maîtriser ce sort. De plus, sur un tirage de 0, vous devez lancer un dé de Botch supplémentaire par pion de vis.

Il y a des limites à la quantité de vis que vous pouvez utiliser en une fois. Votre plus haut score de l'Art applicable est le nombre maximum de pions de vis que vous pouvez investir en un seul round d'action magique ou pour le lancement initial d'un sort. De plus, vous ne pouvez pas dépenser plus de pions de vis d'un type donné que votre score dans l'Art correspondant. Par exemple, un mage avec Perdo 10 et Mentem 6 lançant un sort Perdo Mentem peut utiliser jusqu'à 10 pions de vis Perdo ou 6 pions de vis Mentem. Il peut également choisir d'utiliser une combinaison de vis Perdo et Mentem, aussi longtemps que le nombre total de pions ne dépasse pas 10 et que le nombre de pions de vis Mentem ne dépasse pas 6.

Pour les activités de laboratoires, Vim+Magic Theory est la limite au nombre de pions de vis (indépendement du type) que vous pouvez utiliser en une saison. Vim est utilisé parce qu'il représente la magie tout entière, et s'impose donc comme une limite à la magie que vous pouvez utiliser sur une longue période.

Si vous essayez d'utiliser plus de vis que votre Art ou votre score de Vim ne le permet, que vous lanciez un sort ou travaillez au laboratoire, les points en excès sont utilisés mais vous n'en obtenez aucun bénéfice. Ils ne comptent pas pour l'action tentée, mais vous continuez à devoir lancer un dé supplémentaire par pion de vis dépensé en cas de botch.

Au choix du conteur, la puissance magique incontrolée que vous relâchez peut affecter votre environnement, causant des effets de bords magiques proportionnels à la quantité de vis incontrolé dépensée.

6.10 Lancer un sort en maintenant un autre

Certains sorts nécéssitent que vous restiez concentré dessus pour maintenir leurs effets. Il est possible de lancer un autre sort en maintenant cette concentration, mais c'est difficile et peut causer l'échec du sort déjà lancé.

Lors du lancement du second sort, faites un jet de stress d'Intelligence + Concentration à 15+. Vous avez un bonus de +3 si le second sort est le même que le premier, ou si la cible du second est la même cible du premier. Si vous échouez, le second sort n'est pas lancé et votre action est perdue. En cas de Botch, vous perdez également le premier sort. En cas de réussite, faites le jet de lancement normalement.

6.11 Textes de laboratoire

[AM4-90,91]

Lorsque vous mettez un sort dans un objet enchanté ou créez un lot de potion, vous n'oubliez pas tout dès que le travail est fini. Vous créez un texte de laboratoire pour conserver des notes sur votre travail, et vous pouvez utiliser le texte de laboratoire pour vous aider à refaire votre travail. Un texte de laboratoire peut conserver les notes concernant les enchantements d'un objet, la réalisation d'une potion et la création d'une potion de longévité. À cause de la nature complexe et inflexible des enchantements, cependant, un texte de laboratoire n'est pas aussi utile qu'un sort écrit proprement. Bien qu'un sort écrit vous aide à l'apprendre et éventuellement à créer d'autres sorts avec des effets similaires, un texte de laboratoire ne vous permet que de dupliquer les résultats d'une expérience précédente du laboratoire.

Vous devriez tenir un registre de la vie de votre mage au laboratoire, afin de connaître quel type de texte de laboratoire vous sont accessibles. Vous devez noter votre score de Magic Theory au moment où le travail a été effectué. ainsi que toutes les informations sur les types et les quantités de vis utilisés pour la création des potions ou objets magiques, les effets que vous avez créés ou modifiés, ainsi que tout les modificateurs en terme de jeu à chaque étape du processus de création. Votre mage est supposé avoir créé un texte de laboratoire à chaque fois qu'il a travaillé au laboratoire.

En général, un texte de laboratoire donne un bonus équivalent à votre score de Magic Theory à tout autre projet similaire en type et effet que vous entreprenez ensuite. Ce bonus de Magic Theory est égale à votre score de Magic Theory lors de l'écriture du texte de laboratoire, et non pas à votre score lorsque vous réutilisez votre texte. Si l'enchantement noté dans votre texte de laboratoire est concerné par votre spécialité de Magic Theory, ajoutez 1 au score de votre texte de laboratoire.

Si vous avez un texte de laboratoire décrivant comment mettre un enchantement dans un objet, vous obtenez un bonus simple à votre Lab Total lorsque vous mettez le même effet dans le même genre d'objet (c'est à dire, de la même catégorie selon la table « Form and Effect Bonus Table »). Si vous avez un texte de laboratoire décrivant comment créer un lot de potion, vous obtenez à votre Lab Total un bous lorsque que vous créez un lot de potion avec les mêmes pouvoirs. Les textes de laboratoires qui décrivent les potions de longévité vous donnent également un bonus au Lab Total de votre mage, rendant les potions plus récentes plus puissantes pour résister au vieillissement. Cependant un texte de laboratoire pour une potion de longévité n'est utile que pour recréer un lot d'une potion précédente, bien qu'il est tout de même utile si vous ajoutez plus de vis à la nouvelle potion à cause de votre plus grand âge. Si vous êtes en train de créer une nouvelle potion pour tirer bénéfice d'une augmentation de vos scores dans les Arts, les textes de laboratoires précédents sont sans utilité parce que vous créez une toute nouvelle formulation.

Si vous créez une potion de longévité et que vous faites un texte de laboratoire à son sujet, ce texte n'est d'utilité qu'à vous. Les potions de longévité sont trop personnelles pour que leur texte de laboratoire puissent servir pour les potions d'autres. Cependant, si vous faites une potion de longévité pour quelqu'un et que vous écrivez un texte de laboratoire dessus, vous pouvez utiliser ce texte lorsque vous faites davantages de potions avec la même formule pour la même personne.

Lorsque vous utilisez un texte de laboratoire, les éléments de base du projet ne peuvent pas changer. Le type d'enchantement doit rester le même. La forme et la matière de l'objet magique doivent rester les mêmes, et si le pouvoir d'origine affecté l'objet lui-même, il doit en être de même pour le nouveau.

Si du vis avait été utilisé pour augmenter votre Lab Total lors de la réalisation originelle, vous devez utiliser les mêmes types et quantités de vis pour utiliser le texte de laboratoire, mais vous obtenez toujours +5 à votre Lab Total par pion de vis utilisé dans ce but. Si vous n'utilisez pas le même vis, vous n'obtenez aucun bénéfice du texte de laboratoire.

Vous pouvez utiliser les textes de laboratoires d'autres mages pour reproduire leurs créations. Vous obtenez le bonus de son score en Magic Theory au moment où il rédigea le texte. Cependant, reproduire le projet d'un autre mage avec l'aide d'un texte de laboratoire de ce mage est futile tant que votre score de Magic Theory n'est pas supérieur à celui du mage qui a rédigé le texte de laboratoire. Lorsque que vous reproduisez le travail d'un autre mage en utilisant son texte de laboratoire, vous rédigez votre propre texte de laboratoire. Si vous recommencez ultérieurement ce travail, vous pourrez utiliser soit votre propre texte, soit celui de l'autre mage, mais pas les deux.

6.11.1 Traduction des textes de laboratoires

Les textes de laboratoires d'un mage, comme les notes pour les sorts, ne sont généralement pas dans un format utilisable par d'autres. Pour que d'autres puissent lire vos notes, vous devez en faire une copie lisible. Vous pouvez transcrire des textes de laboratoires pour un nombre de projets égale à votre score Scribe Latin par saison.

À fin d'utiliser les textes de laboratoires d'autres mages, vous devez décoder le style d'écriture personnel du mage et ensuite traduire ces notes dans une forme que vous pouvez utiliser. Le processus complet prend une saison, à la fin de laquelle vous avez les notes concernant l'un des projets de laboratoire du mage : ces notes pour faire une certaine potion, ou enchanter un objet précis. Les règles pour décoder et traduire les notes de laboratoires sont les mêmes que celles pour les sorts.

6.12 Familier

[AM4-99,100]

Protégeant leurs secrets et suspicieux de quiconque pourrait avoir plus de pouvoirs qu'eux, les mages sont connus pour être

distant vis à vis des gens. Ils peuvent avoir quelques affinités avec des apprentis, mais le lien maître-apprenti s'atrophie une fois que l'apprenti est devenu mage, et parfois l'ancien maître et l'ancien apprenti deviennent des rivaux. Pour des relations plus profondes et durant plus longtemps, beaucoup de mages se tournent vers les familiers.

Un familier est une bête qu'un mage apprivoise puis avec lequel il tisse des liens magiques, donnant des pouvoirs magiques à l'animal au passage puis utilisant la magie pour fusionner ses pouvoirs et ses capacités avec les siens. Bien qu'un familier soit très proche du mage qui le crée, il conserve toujours sa propre volonté, et n'est pas sous le contrôle du mage. Le familier est le meilleur ami et allié qu'un mage aura jamais... mais même des amis se disputent à l'occasion.

6.13 Twilight

[AM4-182,185]

Les mages accumulent les points de Twilight comme les vieillards accumulent ceux de Decrepitude, et qui ne peuvent être supprimé par aucun moyen connu. Tout mage qui atteint un total de 24 points de Twilight passe en Crépuscule Final et quitte ce royaume, en esprit si ce n'est en forme. Il y a diverses façons de gagner des points de Twilight, mais passer par des Crépuscules temporaires a tendance a avoir le plus d'effet.

La potion de longévité Une fois qu'un mage compte sur la magie pour étendre sa durée de vie, il commence à en récolter. Durant la première année de prise de sa potion de longévité, un mage gagne un point de Twilight, puis un autre pour chaque période de 20 ans ensuite.

L'étude de Vim Chaque fois que le score d'un mage dans l'Art Vim atteint un multiple de 5, un point de Twilight est obtenu.

Botch de sort Le conteur peut accorder des points de Twilight pour ces cas ou d'autres effets magiques dramatiques durant une histoire. En général, un point de Twilight et un effet de bord approprié sont plus que suffisant.

6.13.1 Crépuscule temporaire

Lorsqu'un mage avec des points de Twilight rencontre une force magique incontrôlable et puissante, il peut entrer en crépuscule temporaire. En géneral, celà peut advenir en cas de Botch multiples lors du lancement d'un sort, ou lors de l'étude de raw vis au laboratoire. Cependant, n'importe quelle exposition à une magie sauvage et puissante peut précipiter cet épisode. La procédure est la suivante pour savoir si un mage subit un Crépuscule :

1. Faites un jet de Twilight : Un jet de stress auquel on ajoute les points de Twilight du personnage. On ajoute également le score d'Enigmatic Wisdom si le personnage a cette Ability. Si le total atteint 24+, un épisode de Crépuscule temporaire a lieu. Sinon, il n'y a pas d'effets inhabituels. Le personnage subit tout de même les conséquences d'un Botch, si c'est ce qui a déclenché le jet de Twilight.
2. Faites un jet pour connaître le nombre de points gagnés : Si le personnage entre en Crépuscule temporaire, faites un jet simple. Soustrayez le score d'Enigmatic Wisdom du personnage et augmentez le total de point de Twilight du résultat. Vous ajoutez toujours au moins 1 point. Si le total de Twilight du personnage est maintenant de 24 ou plus, le personnage entre en Crépuscule Final. Sinon, le personnage a une change de contrôler l'épisode crépusculaire.
3. Faites un jet pour contrôler l'épisode : Le joueur fait un jet de stress d'Intelligence pour le personnage. La vertue Strong-Willed rajoute +3, et on ajoute également le score d'Enigmatic Wisdom si le personnage en dispose. Le conteur fait un jet simple et ajoute le niveau de l'aura de n'importe quel royaume qui domine la zone, pour représenter l'intensité du Crépuscule. D'autres bonus peuvent s'appliquer si les circonstances le permettent (comme un quadruple Botch d'un sort).

Si le jet du joueur est plus grand que celui du conteur, le personnage a suffisament de contrôle sur l'expérience pour en éviter les dangers et pour en apprendre quelque chose : faites un jet sur la table des bons effets.

Si le jet du conteur est le plus grand, le Crépuscule est trop fort : faites un jet sur la table des mauvais effets.

En cas d'égalité, aucune mauvaise expérience, mais aucun bon effet non plus ne resulte de ce Crépuscule temporaire (en dehors du gain de points de Twilight).

Jet	Effets
1 à 3	Compréhension augmentée
4 ou 5	Points d'Expérience pour une Affinity
6	Augmentation d'un Art
7	Points d'Expérience pour Magic Theory
8	Points d'Expérience pour une Arcane Ability
9	Spécial
0	Faites deux jets : Un bon effet et un pour le contrôle du Crépuscule. Sur une égalité, retirer pour un bon effet

TAB. 6.9 – Table des bons effets

Jet	Effets
1 ou 2	Gain du vice Blatant Gift
3 ou 4	Gain d'une déficience magique
5	Gain du vice Clumsy Magic
6	Défaut mental
7	Défaut physique
8	Magie automatique
9	Spécial
0	Faites deux jets : Un mauvais effet et un pour le contrôle du Crépuscule. Sur une égalité, retirer un mauvais effet

TAB. 6.10 – Table des mauvais effets

6.14 Faith points

[AM4-244]

Ceux qui abandonne entièrement la poursuite des choses de ce monde et se dévoue complètement à vivre une vie sainte

bénéficient de la Vrai Foi (True Faith). Elle est mesuré en point de Faith, qui représente la connexion à Dieu.

Les personnages avec la Vertue True Faith commence la saga avec un point de Faith. D'autres peuvent gagner un point en passant au moins un an au service désintéressé de Dieu, si leurs motivations sont pures. Les personnages concernés seulement par la reconnaissance, l'estime et le pouvoir n'obtienne pas de point de Faith. Un personnage ne gagne d'autres points de Faith qu'à travers une extrême dévotion au Christianisme, et ils sont perdus si il se détourne même légérement de la voie. Une personne avec même un seul point de Faith est rare, quelqu'un avec cinq ou plus est excessivement saint et sera certainement canonisé après sa mort. De telle personnes peuvent faire partie du clergé, bien que beaucoup soient des laïques extrémement respectueux. La plupart de ceux qui ont des points de Faith les obtiennent très tardivement dans leur vie.

Les points de Faith offrent une protection contre tout les types de pouvoirs surnaturels. A chaque fois que le personnage pourrait être affecté par la magie, bonne ou mauvaise, faites un jet simple. Si le résultat est égale ou inférieur aux nombres de Faith point du personnage, la magie n'a pas d'effet. En fait, il est immunisé à la magie durant toute la rencontre.

Quelques saintes reliques comportent des points de Faith. Une personne avec la Vrai Foi peut ajouter ces points aux siens lors du jet pour résister aux effets magiques. De plus, ces reliques protègent les croyants qui n'ont pas de point de Faith par eux-même. Le score de la relique agit exactement comme la Vertue True Faith pour ceux qui la portent, utilisant son score comme le nombre de points de Faith.

La Vrai Foi est aussi utile à ceux qui la posséde lorsque ils sont douloureusement mis à l'épreuve au nom de Dieu. Les points de Faith peuvent être utilisé exactement comme les points de Confidence, aussi longtemps que leur utilisation est consistant avec l'enseignement et les valeurs de l'Église.

6.15 Shapeshifter

[AM4-252]

Les paysans ont peur des créatures sauvages féroces, mais craignent plus encore les êtres terribles qui marchent comme des bêtes la nuit, mais ressemblent à des humains dans la journée. Les mortels sous forme bestiale sont plus malins, sanguinaires, et magiques (et aussi moins prévisible) que l'animal dont ils prennent la forme. La forme la plus commune adoptée par les changeurs de formes est celle du loup, mais d'autres sont possibles.

Les changeurs de formes ont beaucoup d'origines différentes, qui déterminent la puissance qui les gouvernent, qu'elle soit magique, infernale ou féérique. Certains sont des êtres naturellement magiques, alors que d'autres apprennent des cérémonies magiques qui les transforment. Certains sont des gens ayant vendu leur âme au Prince des Ténébres en échange du don de changeur de forme. Certains ont du sang féérique et sont aussi changeant que l'espèce de leurs ancêtres.

Sauf notification contraire, tous les changeurs de formes conservent leur score d'Intelligence, Presence et Communication durant la transformation (quoique les deux derniers ne soient pas utiles à moins que le changeur de forme dispose d'un moyen de parler en étant sous sa forme animale). La taille (Size) et toutes les autres caractéristiques peuvent être calculées en ajoutant aux caractéristiques de l'animal la moitié (arrondi vers 0) des caractéristiques et taille du personnage en tant qu'humain.

Par exemple, un changeur de forme Bjornær avec une Size de +1 et Stamina de -1 qui se transforme en un animal a les caractéristiques de l'animal en question, parce que la moitié de +1 et -1, respectivement, ne modifie nullement les scores de l'animal. Cependant, un personnage avec une Perception de +2 ou +3 se transformerait en un animal qui aurait un bonus de +1 au score normal de l'animal, parce que +2 ou +3 divisé par deux et arrondi vers 0 continue à donner un bonus de +1.

Enfin, sauf notification contraire, les possessions et les vêtements d'un personnage ne se transforme pas avec lui, et le changement de forme ne soigne pas les blessures (bien que les mages qui utilise MuCo pour se transformer peuvent ajouter des contraintes pour changer également leurs possessions). Cependant, la transformation dans une forme ayant moins de niveau de Body n'achévera pas un personnage gravement blessé. A moins qu'un changeur de forme ne soit mort, le personnage aura au moins un niveau de Body dans toutes formes qu'il revêtera. Par exemple, un humain ayant perdu trois niveaux de blessures qui se transforme en chat domestique (qui n'a que trois niveaux de Body) conservera un niveau de Body en tant que chat domestique. Ce niveau restera jusqu'à ce que le personnage soit tué sous une forme ou une autre.

6.15.1 régle maison

- Lors du changement de forme, on conserve non pas le nombre de niveau, mais le nom du niveau actuel (si il n'existe pas, on aggrave, sauf pour le tout dernier niveau !) à la fois pour la Fatigue et le Body. Si un niveau multiple partiellement utilisé se démultiplie encore, soyons sport, et gardons le nombre de cases déjà utilisées. Dans l'autre sens, par contre, il faudra entièrement consommé le niveau, même si précédement il restait encore un peu de marge.
- Le temps pour récupérer la Fatigue peut-être par case ou par nom du niveau, c'est ouvert à discussion.
- Pour la fatigue, je mettrai les temps 2/10/30/60/120 pour quitter l'état correspondant et passer au niveau supérieur, comme ça, qu'il y ait 3 niveaux Winded ou un seul, il faut le même temps, et passer à une taille sans Winded n'est plus un avantage, puisqu'on se prend le niveau en dessous au retour. Un grand est donc plus endurant et récupére pareillement à un petit.

Pour finir, attirons l'attention des optimiseurs sur-blessé : se transformer en une taille -4 n'ayant que deux niveaux permettrait certes de guérir plus rapidement, mais la guérison du dernier niveau est très aléatoire, la mort rôde (de l'ordre de 50% en s'aggravant rapidement en cas d'échec sur les premiers jets, et à ces niveaux, il y a des malus sérieux pour guérir).

Le fait que la guérison d'une blessure «Incapacited» est très dangereuse devrait calmer les envies de réduire le nombre d'étape de guérison pour les cas graves. (ce n'est pas non plus une mort automatique, c'est donc moins avantageux pour l'attaque, et c'est plus dangereux pour les amis).

C'est un compromis, mais je crois que c'est le mieux que je puisse avoir en respectant les règles écrites.

6.16 Animate mandrake

[F-123,124]

La mandragore fait habituellement référence à la racine d'une plante basse et grasse. On la trouvera rarement dans les endroits foulés par des pieds. La mandragore peut être trouvée dans les forêts féériques et à l'emplacement où une personne a été tuée. La racine est une copie en miniature d'une personne (il y a des mandragores mâles et des mandragores femelles). La racine est capable de mouvement et saigne si on la coupe. Pour être utiliser, la racine doit être tirer entière de terre à minuit pendant la pleine lune. La mandragore hurle toujours lorsque on la tire de terre, et tous ceux qui entende ce cri inhumains en meurent. Traditionnellement les sourds et les chiens sont ceux qui ramassent la mandragore. La Parmæ Magicæ peut aussi protèger. Le cri peut être traiter comme un sort Perdo Corpus de niveau 45. La portée du cri est de 15 pas dans chaque direction. Les animaux qui entendent le son deviennent fous.

Il y a une chance que la racine se casse (un jet de Dexterité de 9+ pour l'éviter). La racine cassée a 4 pions de vis Corpus et aucune autre propriété. Une racine entière a 4 pions de vis Corpus pour chaque fragment ou barbe prise (une racine de taille moyenne a une vingtaine de barbes). Les dommages fait en prenant une barbe d'une racine peuvent être soigné avec 2 pions de vis Vim ou avec une pinte de sang d'une créature à sang chaud. En théorie, si une racine est nourrit pour chaque barbe prise, une mandragore complète peut fournir une quantité infinie de vis Corpus. Cependant, prendre une barbe de la racine la blesse, aussi seul une barbe peut être prise par jour, même si les dégats sont soignés. Si la racine est gardé entière, elle peut être utilisé comme le gui pour la divination. Comme la racine se tortille pour répondre, seul un devin entrainé peut les interpréter.

Autrement, une racine complète peut être transformé en un homoncule, mais seulement si elle n'a pas été utilisé pour autre chose. Faire un homoncule nécessite une personne avec le talent Alchemy. Une pinte de sang de la personne qui possédera l'homoncule est nécessaire, en plus de 4 pions de vis Vim. Un homoncule achevé ressemble fortement au donneur du sang et est de la taille originelle de la mandragore (Size -4). Il peut parler, bouger et faire tout ce qu'un humain de sa taille pourrait faire. Il a la vertue Færie Sight, peut détecter et analyser la magie à vue, et peut voir dans le noir comme les chats. Sa chair est un poison mortel : tout animal qui le mettrait en bouche est instantanément paralysé. Les homoncules ont l'Ability Færie Lore, et ont une connaissance de la magie équivalente à un score de 20 dans tous les arts connus du donneur. Ils ne peuvent cependant pas lancer de sort. Ils enseignent la magie ou donnent des conseils, mais ils sont indépendant et leurs conseils ne sont aussi bons qu'ils le veulent bien. Ils veulent être payer pour leurs conseils et leur assistance, et doivent être bien traité. Les homoncules ont une Magic Resistance innée permanente de 45 qu'ils peuvent conférer à volonté à quiconque les touche. Ce n'est pas cumulatif avec la Parma Magica. Ils peuvent doubler le nombre de pièces avec lesquelles ils sont en contact en une nuit. Leur nature végétale fait qu'ils sont immunisés aux sorts Mentem, et leur nature féérique les immunisent aux tromperies des sorts Imaginem. Tout les homoncules ont une personnalité particulière et sont indépendant, la pluspart demandant un payement pour leurs services sous la forme d'informations, de privilièges supplémentaires, de services en retour ou de sang frais.

Toutes les racines de mandragores ont une Magic Resistance innée de 45, bien que seul les homoncules puissent partager ce pouvoir avec d'autres. Toutes les racines peuvent bouger, bien que les homoncules soient meilleurs à la marche. Les racines ont au moins une intelligence rudimentaire, et les racines brutes comme les homoncules tenteront de vaincre tout obstacles pour se venger horriblement de quiconque les aura maltraités.

L'Église est assez ambivalente sur le sujet de la mandragore. Au mieux, elles sont prises pour des copies sans âmes d'hommes et de femmes particulières, ou le résultat sans âme d'une étrange magie féérique. Au pire, on croit que la mandragore ne se trouve qu'en possession des diabolistes. L'Église n'a pas encore fait connaitre de position officielle sur les mandragores.

6.17 Summoning & Command Talents

[F-137,138]

Les Færies Doctors ont une capacité d'invoquer : Summoning. Ils sont capables d'invoquer des fées avec un jet de stress de Summoning + Com + Færie Lore égal ou supérieur au score de Might de la fée qu'ils veulent invoquer. Ce processus prend une minute par 5 niveaux de Might de la fée, et peut nécessiter des ingrédients comme des herbes spéciales ou d'autres objets. Chaque invocation coûte au Færie Doctor 1 niveau de Fatigue à court terme.

Les Færies Doctors ont une capacité nommé Command. Un jet de stress de Command + Presence égal ou supérieur au score de Might de la fée permet de forcer la fée à obéir a un ordre direct qui n'est pas directement délétére pour la fée et qui ne prend pas plus d'un jour à faire. Le score de Might de la fée est doublé pour résister si l'ordre demandé va à l'encontre de la nature profonde de la fée : par exemple, si vous demandez à une fée sauvage de récolter un champs ou de nettoyer une étable. A contrario, le score de Might est divisé par deux (arrondi à l'inférieur) pour résister si l'ordre est en accord complet avec la nature profonde de la fée : par exemple, si vous demandez à un brownie de nettoyer une maison, ou à quelque vodyanie de noyer quelqu'un dans leur lac. Dans tout les cas, l'action ordonnée doit être faisable par la fée.

6.18 Rejoindre l'Ordre d'Hermes pour les Compagnons

[HM-33]

Lorsqu'il débute en jeu, les compagnons mystiques ne sont pas assez puissants pour être autoriser à rejoindre l'Ordre d'Hermes. Cependant, au fur et à mesure des parties, certains compagnons mystiques peuvent vouloir rejoindre l'Ordre. En général, pour rejoindre l'Ordre un compagnon mystique doit

monter son score d'Ability principal au moins à 8. De plus, le personnage doit aussi être capable de parler et de lire le latin avec une aisance minimale (Speak Latin 4 et Scribe Latin 3 au moins). Un compagnon mystique qui remplit ces conditions et qui est présenté par un membre de la maison Ex Miscellanea peut rejoindre l'Ordre d'Hermes, à moins de quelques problèmes politiques.

De nombreux Hedge-Wizards ne souhaiteront pas rejoindre l'Ordre, et c'est tout à fait logique. En général, les Hedges-Wizards sont bien en deça de l'attention des mages Hermetiques, et par conséquent on ne leur demande normalement pas de choisir entre rejoindre l'Ordre ou mourir. De plus, beaucoup d'Hedge-wizard vivent en travaillant pour les mortels, et rejoindre l'Ordre leur interdirait ce mode de vie. Les Hedges-Wizards devraient penser sérieusement avant de décider de chercher à rejoindre l'Ordre.

Hedge-Wizard Cunning-Folk, Natural Magician, Spirit Master ou Ascetic (ainsi que Færies Doctor).

6.19 Cunning-Folk

[HM-34,40]

Les Cunning-Folks sont des Hedge-Wizards, généralement d'origine rurale, qui se spécialisent dans la fabrication de potions et de charmes qui affectent les plantes, les animaux et les gens. Ils sont également plus proches des fées et choses féériques que les autres mortels.

6.20 Færies Doctors

[F-137,138]

Les Færies Doctors sont une variété d'Hedge Wizards qui agissent comme intermédiaire entre les mortels et les fées. Les Færies doctors existent dans tout les pays celtiques et germaniques. La position est héréditaire, le Færie doctor enseignant à ses neveux ou nièces éligibles. Souvent les Færies doctors ne passent l'intégralité de leur pouvoir que sur leur lit de mort. Ils possèdent tous la Vertue Færie Sight avec un score de base de 3.

Voir également 6.17

6.21 Spirit Masters

[HM-44,48]

Les spirit masters clament qu'ils forment la plus ancienne tradition des Hedge Wizard de l'Europe mythique. Que leur revendication soit vraie ou pas, il est évident qu'ils existent depuis des siècles. Cependant, obtenir des informations sur les spirit masters est loin d'être facile, puisqu'ils sont le groupe le plus secret des Hedges Wizards.

Les spirit masters ont une Ability primaire : ils peuvent invoquer et discuter avec toute sorte d'êtres magiques. Cependant, ils leur manquent une méthode de lier ou contraindre les êtres qu'ils invoquent, aussi l'essentiel pour être un spirit master efficace est d'être compétent en marchandage.

6.22 Natural Magicians

[HM-40,41]

Les magiciens naturels utilisent la magie qui se trouve dans la nature (les pierres, les herbes, les animaux et l'alignement des étoiles) pour produire une grande variété d'effets magiques. A la différence du beau peuple, qui utilisent les propriétés cachées propres aux pierres, herbes et animaux pour affecter d'autres êtres vivants, les magiciens naturels utilisent les disciplines de la philosophie naturelle pour créer des pierres, des herbes et des animaux spéciaux qui, utilisés en combinaison avec d'autres peuvent potentiellement permettre de réaliser n'importe quel effet désiré.

Bien que quelques magiciens naturels étudient activement le monde naturel, la plupart recherche le savoir des anciens afin d'obtenir une compréhension de la magie dans le monde. Les magiciens naturels sont à la fois des théoristes de haut niveau et des pratiquants doués de la magie.

La majorité des magiciens naturels appartiennent à la classe sociale des Magister in Artibus. On considére qu'ils possèdent cette vertue sans aucun coût, et qu'ils évitent l'étape du choix de la classe social des compagnons. Même ceux qui peuvent ne pas posséder le titre formel de Magister in Artibus (parce que leur sexe est féminin, ou à cause de conflits sociaux) ont eu un entrainement similaire. Si il dispose néanmoins du titre de Magister in Artibus, il peut dépenser 21 points d'expériences supplémentaires dans les Academic Knowledges et Academic Skills durant la création du personnage, et il peut de plus prendre la vertue Further Education. Les magiciens naturels se répandent dans l'europe médiévale comme les universités naissantes. Ils peuvent être trouvé à Cambridge et Paris, à Tolède et à Padoue. Où qu'il y ait des étudiants et des livres, il y a des magiciens naturels.

La magie naturelle est en train de gagner une rapide acceptation de la part de l'Église. Elle est perçue par le clergé le plus progressif comme l'un des nombreux dons de Dieu à l'humanité. Même les prêtres qui sont sourcilleux sur la magie de l'Ordre d'Hermes acceptent souvent qu'une améthyste puissent les aider à garder un esprit clair.

Tout les compagnons mystiques magicien naturel commencent avec les Abilities suivantes gratuitement. Les magiciens naturels ont un âge minimal de (27-Intelligence) ans.

Alchemy	3
Artes Liberales	3
Civil and Canon Law	1
Disputatio	2
Lectio	2
Magic Sensitivity	2
Scribe Latin	2
Speak Latin	4
Philosophiæ	3

TAB. 6.11 – Base du magicien naturel

6.23 Purity

[HM-51,52]

Un ascète peut ajouter son score de Purity à tout les jets de Soak et aux jets de Stamina contre les poisons. Il peut également ajouter son score de Purity à tout les jets utilisant

- Alertness
- Concentration
- Disputatio
- Leadership
- Survival
- Dowing
- Second Sight
- Færie Sight
- Sense Holiness & Unholiness
- Magic Sensitivity

aussi longtemps qu'il a au moins 1 dans l'Ability en question.

Le score de Purity peut être ajouté si on le souhaite au jet de résistance naturelle.

Un ascète avec un score de Purity d'au moins 3 est immunisé complètement aux maladies.

Enfin, un ascète peut soustraire le double de son score de Purity de tout ses jets de vieillissement.

Purity limite l'ascète dans sa compréhension du monde qui les entoure. Les ascètes doivent soustraire leur score de Purity de tout les jets utilisant

- Charm
- Folk Ken
- Guile
- et tout les Social Skills à l'exception de Leadership

6.23.1 Effets de Kabbalah

Natural Magic Resistance Vous ajoutez votre score de Purity à tout les jets de résistance naturelle.

Resist Aging Vous soustrayez votre score de Purity des scores de vieillissement d'un kabbaliste. Les autres sources de résistance à l'âge (comme les amulettes baal shem) ne sont pas cumulatives avec ce bonus ; seul la source la plus grande s'applique. Le jet de vieillissement d'un kabbaliste est un jet de Qualité. Le score de Purity n'est pas ajouté à Stamina pour déterminé quand le vieillissement commence.

Resist Injury Vous ajoutez votre score de Purity à tout vos jets de Soak.

Resist Illness Vous ajoutez votre score de Purity à tout vos jets de Stamina contre les poisons et les maladies.

Inspiration Vous ajoutez la moitié de votre score de Purity, arrondi par en dessous, à vos jets de Leadership pour interagir avec des juifs.

Attention from the Infernal Malheureusement, les démons sont attirés par les personnages avec un haut score de Purity, et adore élaborer des plans complexes pour faire pêcher de tels personnages.

6.24 Ascetic

[HM-53,54]

L'ascète connait des choses que les autres ne connaissent pas ; cette compréhension mystique est leur pouvoir le plus mystérieux. Certains religieux disent que ce sont les démons qui leur raconte ces choses. Les paysans disent que les anges parlent aux ascètes. Les mages Criamon disent que les ascètes ont trouvé un autre chemin menant au coeur de l'Enigme. Leur pouvoir n'est pas d'apprendre des secrets ou des faits dissimulés, mais d'avoir une compréhension spécifique du monde.

Pour utiliser cette compréhension mystique, l'ascète doit méditer : le joueur demande au conteur une courte question. Le personnage médite alors durant quelques moments et fait un jet de stress de Purity. Sur un résultat de 9+, il réussit et une part de compréhension est gagnée. Le conteur fournit une courte réponse exacte à la question. La longueur typique de telles réponses est généralement d'une phrase ou moins. Elles peuvent révéler une partie de vérité différente que celle qu'avait à l'esprit le personnage, mais elles devraient concerner le sujet et se révéler finalement utile. Sur un échec, aucune réponse n'est fournie et en cas de Botch l'ascète reçoit une réponse incompréhensible, inutile ou fausse.

Le volume de compréhension pouvant être obtenu sur un sujet est limité. Un ascète ne peut pas poser plus de trois questions sur un sujet.

6.25 Kabbalist

[K-83,105]

Un kabbaliste prend la place chez un joueur d'un magicien. On pense que les kabbalistes possédent le Don, mais ils ne subissent pas les malus sociaux usuels associés au Don. Parce que les kabbalistes sont des rabbins ordonnés, tout les personnages kabbalistes doivent être masculin (bien qu'il puisse être possible d'avoir des kabbalistes féminines dans des saga alternatives). Les kabbalistes peuvent prendre jusqu'à dix points de Vertues et Vices, en plus des Vertues automatiquement conféré au modèle du kabbaliste. Quelques vertues sont disponibles à un coût réduit pour le kabbaliste.

L'âge minimal est 30-Int.

Le score de Purity à la création est de 2.

Point d'experiences initiaux	10+âge
Concentration	3
Gematria	2
Kabbalah	3
Merkavah	2
Occult Lore	3
Scribe Hebrew	3
Speak Hebrew	5
Speak Own Language	4
Theology : Judaism	3
Total indicatif	68+âge

TAB. 6.12 – Modèle du kabbaliste

6.25.1 Abilities recommandées

- Angelic Lore
- Disputatio
- Judaic Lore
- Leadership
- Rabbinical Law
- Scribe Aramaic
- Speak Aramaic

6.25.2 Vertues & Vices obligatoires

Rabbi (gratuit pour le kabbaliste) Vous êtes un rabbin ordonné, faisant de vous une figure respectée et un chef de la communauté locale juive et vous donnant quelques responsabilités concernant le bien-être de cette communauté. D'autres responsabilités peuvent comprendre d'être appeler pour conduire les services et pour connaître les différentes lois religieuses et civiles. Voir le livre pour plus de détails sur le rabbinat. Vous avez une bonne réputation de +3 dans le quartier juif, et une bonne réputation de +1 parmi les non-juifs de la ville. Vous avez automatiquement la Vertue +1 Educated (dans un Yeshiva), vous permettant d'avoir des Academic Knowledges et Academic Skills. Vous devez acquérir le Vice Outsider.

Gematria (gratuit pour le kabbaliste) Cette Vertue confère l'Exceptional Knowledge Gematria au niveau 1, qui peut être accru comme n'importe quel autre Knowledge. C'est la seul Vertue du kabbaliste, en dehors de Purity, qui peut-être prise par un non-kabbaliste (pour +5). Gematria est l'un des tout premier système de numérologie, rendu possible parce que les Hebreux n'ont pas de système numérique séparé. Chaque lettre de l'alphabet est un nombre unique, et les grands nombres sont des combinaisons de lettres. Les mystiques ont utilisé depuis fort longtemps des techniques pour trouver des connexions et des vérités cachés dans les textes bibliques et rabbiniques.

Purity (gratuit pour le kabbaliste, +5 sinon) Vous vous dédiez à l'idéal du judaïsme. En tant que tel, vous pouvez acquérir Purity comme le fait un kabbaliste, et vous commencez avec un score de Purity de 1. Si vous n'êtes pas kabbaliste, vous ne pouvez pas faire son type de magie, mais les autres effets de Purity s'appliquent. Si vous le souhaitez, vous pouvez prendre True Faith au coût réduit de +2 points de Vertue.

Outsider (-2) Même dans les terres les plus tolérantes, le peuple Juif est étranger au groupe social dominant la localité. Vous avez une mauvaise réputation +3 parmi les non-juifs locaux. Bien que ce Vice soit obligatoire, il compte dans la limite des 10 points de Vices allouables à un kabbaliste, et permet l'achat correspondant de deux points de Vertues.

6.25.3 Vertues & Vices typiques & à coût réduit

Craft Amulet (+2) Beaucoup de kabbabistes poursuivent les cotés les plus pratiques de la Kabbalah, bien que cela gêne la progression de Purity.

Craft Incantation (+4) Beaucoup de kabbabistes poursuivent les cotés les plus pratiques de la Kabbalah, bien que cela gêne la progression de Purity.

Dream Interpretation (réduit, +3) Bien que Theology : Judaism donne pratiquement tout sur la sagesse des rêves, l'Exceptionnal Ability doit être acquise séparément.

True Faith (réduit, +2) Les kabbalistes avec la vraie foi place le bien-être spirituel du quartier juif en général au dessus de leur propre quête de pureté. Pour qu'un kabbaliste augmente son score de True Faith, il doit sacrifier l'étude ésotérique pour des années de service public comme chef spirituel. Notez que Purity et True Faith non pas d'effet l'un sur l'autre, puisque chacun poursuit des buts différents.

Incomprehensible (-3) Les kabbalistes, comme les mages Hermétiques, peuvent souffrir d'une compréhension excentrique de la magie divine. Tout les jets de rituels et les Disputatio Talmudique sont à -3.

Expenses (-1) C'est un Vice commun pour les kabbalistes, représentant l'obligation de Tzedakah.

D'autres Vertues & Vices, quasiment réservés à un personnage juif, sont également disponibles, y compris quelqu'uns sociaux pour des compagnions et grogs juifs.

6.26 Grant Geas

[LN-106]

Un Geas est une interdiction concernant une action, qui si elle est passée outre, donne une malédiction à la victime. Un Geas est généralement permanent et ne peux pas être retiré ou supprimé facilement. Le lanceur lie le Geas à une Ability ou Characteristic de la victime qui s'en trouve affecté pour le reste de sa vie ou jusqu'à ce que le Geas soit levé. Pour lancer un Geas, le lanceur doit spécifier un acte interdit et l'Ability ou Characteristic qui lui est lié. La difficulté de base pour un Geas est 7, mais est modifiée à la fois par la condition et par la sanction, ainsi que les circonstances.

6.27 Grant Gift

[LN-106,107]

Un personnage avec le Talent Gift peut augmenter les Abilities, les Characteristics et les Vertues de lui-même et des autres. Cependant, il doit spécifier une condition, comme pour un Geas, qui déclenchera la perte du Don.

6.28 Grant Curse

[LN-107,108]

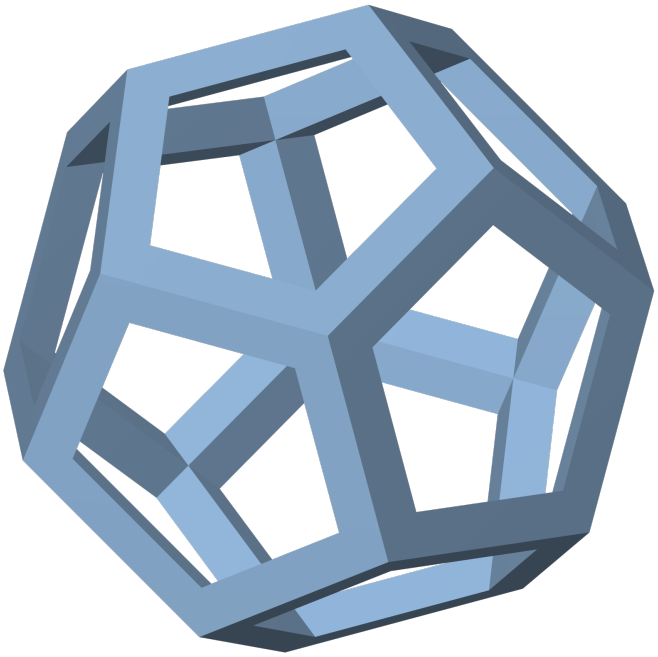
Les malédictions réduisent les Abilities, les Characteristics et les Vertues, ou donnent des Vices. Les malédictions ne sont pas des Geas, mais une malédiction doit avoir une condition qui permet de la briser. La plupart des conditions décrivent quelquechose que la victime doit faire ou subir comme obtenir un baiser ou effectuer une action précise. La victime ou ses amis peuvent mettre fin à une malédiction, si ils peuvent trouver la condition de libération. Un sort d'Intellego Vim de niveau 35 peut révéler la condition en question.

6.29 Gruagach

[LN-109,115]

Le magicien des Highlands, loin, très loin dans les terres Pictes. Il prend la place d'un mage, au mieux accepté par la maison Ex Miscellanea. Sa magie est différente de celle de l'Ordre, sa création est aussi un peu différente.

Les duels de Gruagash sont des concours de transformations qui dépassent de loin les capacités des Bjornærs, bien qu'ils ne disposent pas de la discrétion de ces derniers.

Bibliographie

[AM4-14]	AM4, page 14
[AM4-73]	AM4, page 73
[AM4-75]	AM4, page 75
[AM4-77]	AM4, page 77
[AM4-90,91]	AM4, pages 90-91
[AM4-99,100]	AM4, pages 95-100
[AM4-182,185]	AM4, pages 182-185
[AM4-244]	AM4, page 244
[AM4-252]	AM4, page 252
[F-123,124]	Færies, pages 123-124
[F-137,138]	Færies, pages 137-138
[HM-33]	Hedge Magic, page 33
[HM-34,40]	Hedge Magic, page 34-40
[HM-51,52]	Hedge Magic, pages 51-52
[HM-40,41]	Hedge Magic, pages 40-41
[HM-44,48]	Hedge Magic, pages 44-48
[HM-53,54]	Hedge Magic, pages 53-54
[K-83,105]	Kabbalah, pages 83-105
[LN-106]	Lion of the North, page 106
[LN-106,107]	Lion of the North, pages 106-107
[LN-107,108]	Lion of the North, pages 107-108
[LN-109,115]	Lion of the North, pages 109-115