

The Chronicles of FUTURE EARTH



Guide du joueur

Le jeu de rôle cosmique
fantastique à l'ère post-
historique



CreDITS

7e Chronicles of Future Earth écrit et développé par Sarah Newton

Couverture réalisée par Jason Juta

Mise en page et conception graphique par Jason Juta

Art intérieur par Alberto Bontempi, Andy Wintrip, Eric Lofgren, Jason Juta, Mark Quire, Michelle Lockamy, Sam Smith, Vincent Laik

Cartographie par Jason Juta, Sarah Newton

Édition par Sarah Newton et Graham Spearing

Direction artistique par Jason Juta

Produit par Sarah Newton, Jason Juta, Graham Spearing et Garry Harper.

Renseignements : hello@typhon-games.com

Typhon Games Ltd est une société privée à responsabilité limitée, immatriculée sous le numéro 15293991. Notre siège social est situé au 20 Wenlock Road, Londres N1 7GU, Royaume-Uni.

2024 Typhon Games Ltd. Tous droits réservés. *7e Chronicles of Future Earth*™ est une marque déposée de Typhon Games Ltd.

ISBN (ebook) : 978-1-7385423-1-4

ISBN (version physique) : 978-1-7385423-0-7

Code produit : TGP00100

Publié par Typhon Games Ltd, 20 Wenlock Road, Londres N1 7GU, Royaume-Uni


Publicité et promotion par Typhon Games Ltd. Pour toute information concernant la publicité et la promotion, veuillez contacter hello@typhon-games.com.



Fate Core System par Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson. **Fate**™ est une marque déposée d'Evil Hat Productions, LLC. Le logo Powered by Fate est © Evil Hat Productions, LLC, et est utilisé avec permission. La police Fate Core Font est © Evil Hat Productions, LLC, et est utilisée avec permission. Les icônes des quatre actions ont été conçues par Jeremy Keller.

Pour en savoir plus sur *7e Chronicles of Future Earth* et d'autres jeux et fictions Typhon, rendez-vous sur www.typhon-games.com et www.facebook.com/TyphonGamesPublisher





**Les chroniques
de la Terre
future
Jeu de rôle
Guide du joueur**

JEU DE RÔLE FANTASTIQUE COSMIQUE

à l'ère post-historique

PAR SArah NewTON



DÉDICATION

À Chris, le Brown Dirt Cowboy, Harper of Payorian, qui a franchi le voile avant que ce livre ne soit publié, mais qui a toujours cru ;

A Paco, qui a découvert avec nous la Vénérable Autocratie, et qui a compris les Ages de la Terre ;

À Jason et Garry, qui ont maintenu la flamme pendant la période des ténèbres, alors que je me battais pour revenir du monde souterrain ;

À Mil, qui m'a ramené des terres des morts bien-aimés et qui a joué de la harpe de Payorian jusqu'à ce que je retrouve le sourire ;

À Graham, dont les encouragements constants et bienveillants m'ont permis de voir que je pouvais encore écrire ;

Et à tous ceux qui ont soutenu le Kickstarter des Chroniques de la Terre Future, qui ont cru que nous reviendrions avec ce tome ;

C'est à vous que je dédie ce livre et ce monde. Ni l'un ni l'autre n'existeraient sans vous. Je vous salue tous, et tous ceux d'entre vous qui continuent à chanter, à partir à l'aventure et à écrire...

...ces Chroniques de la Terre Future.



CONTENTS

Chapitre 1 : <i>Introduction 7</i>	
Chapitre 2 : <i>Bienvenue dans la Vénérable Autocratie !</i>	12
Chapitre 3 : <i>Les bases du 7e</i>	19
Chapitre 4 : <i>Créer son personnage</i>	31
Chapitre 5 : <i>Les patries et les familles</i>	51
Chapitre 6 : <i>Professions</i>	87
Chapitre 7 : <i>Aspects et points de destin</i>	123
Chapitre 8 : <i>Compétences et cascades</i>	136
Chapitre 9 : <i>L'équipement</i>	170
Chapitre 10 : <i>Comment faire des 7ings</i>	193
Chapitre 11 : <i>Les relations</i>	241
Chapitre 12 : <i>L'avancement</i>	258
Chapitre 13 : <i>La magie</i>	266
Chapitre 14 : <i>Le mysticisme</i>	344
Annexe 1 : <i>Fiche de personnage et fiche de relations</i>	353
Annexe 2 : <i>Fiches de référence</i>	355
Annexe trois : <i>Glossaire</i>	363
Index	367
Partenaires Kickstarter	373
Licence de jeu ouverte	375



FOrewOrD

Le jeu que vous lisez aujourd'hui est le fruit d'un travail d'amour de plus de vingt-cinq ans. C'est en 1999 que j'ai posé pour la première fois le stylo sur le papier pour créer un monde qui avait germé dans mon esprit depuis plus longtemps encore.

J'ai toujours rêvé des mondes étranges du futur. Non pas de fusées étincelantes, d'empires interstellaires, d'explorateurs aux yeux brillants, mais de ce qui se passait après, lorsque ces gloires étoilées se perdaient dans un passé lointain. De *La Machine* à explorer le temps de H.G. Wells aux œuvres de Clarke Ashton-Smith, Gene Wolfe, Jack Vance, Michael Moorcock, en passant par les couvertures intemporelles de Bruce Pennington, j'avais été élevé dans les rêves de l'ère post-historique, où tant de temps s'était écoulé, où tant d'histoire s'était déroulée, que plus rien ne semblait nouveau et que le monde sommeillait dans les rêves sénescents d'un passé tumultueux.

C'est de ces rêves qu'est né le monde de *Future Earth*. Des cartes, d'abord, puis des croquis, des histoires, des légendes. J'ai d'abord écrit *7e Chronicles of Future Earth* comme une campagne pour l'édition 3rd d'un jeu de rôle très populaire, en 1999. Puis, au début des années 2000, il a connu une incarnation alimentée par le merveilleux Basic Roleplaying, et il y a même eu un supplément publié par Chaosium en 2009. Après cela, je suis tombé amoureux du système Fate, et en 2014, après la publication de *Mindjammer* 2nd Edition, j'ai commencé à me demander comment Fate Core pourrait gérer le jeu dans ce monde immense, profond et mystérieux.

Ce livre - et son moteur de jeu, *Cosmic Fate* - en est le résultat. Lancé sur Kickstarter en 2018, il a pris beaucoup de retard en raison d'une tragédie personnelle inévitable dans ma vie, mais je suis si fier de vous le présenter enfin, grâce à la patience d'une merveilleuse communauté de joueurs et de backers Kickstarter, ainsi qu'à l'amitié et au soutien de quelques personnes très spéciales : Jason Juta et Garry Harper, avec qui je travaille maintenant chez Typhon Games pour vous offrir les *Chroniques* aujourd'hui ; Graham Spearing, qui a défendu mon travail pendant mes jours sombres et m'a apporté le soutien opérationnel et les encouragements dont j'avais besoin pour recommencer à écrire, et qui est un élément clé de notre travail chez Typhon aujourd'hui ; Paco Jaen, qui s'est enthousiasmé lorsqu'il nous a rejoints pour jouer *Chronicles* dans sa toute première incarnation, il y a un quart de siècle ; et Chris Birch, qui m'a donné ma chance dans l'édition en 2008, et qui a toujours soutenu mes idées folles depuis, en tant qu'ami, gourou de l'édition et distributeur, s'assurant qu'elles se retrouvent dans les magasins du monde entier.

Ce jeu s'adresse à vous tous. Bienvenue dans le Cinquième Cycle de la Vénérable Autocratie de Sakara, la plus ancienne des Civilisations du Printemps. Un monde nouveau pour le jeu, mais d'une richesse et d'une ancienneté insondables. Bienvenue, enfin, dans les *Chroniques de la Terre Future*...

Sarah Newton
Normandie, France, printemps 2024

Introduction

Bienvenue dans les Civilisations du Printemps ! Aux confins de la Terre, là où les étoiles ont été gagnées et perdues, où les civilisations technologiques se sont élevées et ont sombré, où l'histoire s'est effondrée en poussière oubliée. C'est un âge de décadence, où les technologies anciennes tombent en ruine, où la superstition alimente d'étranges pouvoirs cosmiques, où les monstres errent dans un monde devenu étrange avec le temps. L'humanité elle-même est au bord de l'extinction. Pourtant, tout n'est pas perdu...

QU'EST-CE QUE L' EARTH FUTURE ?

Le monde de l'avenir le plus lointain est incroyablement vieux, di- vers, sophistiqué, avec plus d'histoire que quiconque ne peut s'en souvenir. C'est un monde de traditions anciennes qui disent "c'est ainsi que les choses ont toujours été faites", où l'innovation est redoutée, où les anciennes méthodes ont sauvé le cosmos dans le passé et où tout le monde espère qu'elles le feront à nouveau.

Imaginez un monde qui se souvient d'une grandeur perdue qu'il est sûr de ne plus jamais pouvoir atteindre. Où la magie et les dieux sont réels, où la technologie ancienne survit dans des conditions incompréhensibles...



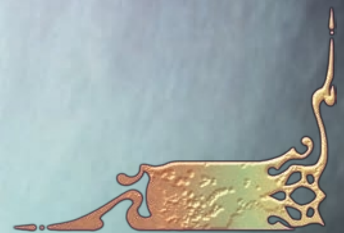
Un monde où l'on trouve des reliques insoupçonnables, mais où la vraie nature de la réalité est incomprise comme jamais auparavant. Un monde comme la Chine, la Rome ou la Byzance antiques, assailli par les barbares, le chaos et la destruction, sans savoir comment se défendre, si ce n'est en recourant à des solutions anciennes qui n'ont plus cours...

Imaginez des érudits et des philosophes, des généraux érudits et des prêtres rusés, des masses grouillantes dans des villes délabrées si vastes qu'elles semblent vides. Imaginez des tavernes remplies de brigands aux yeux jumeaux, des

voleurs arpentant les rues dans des nuits illustrées par de mystérieuses lumières dans le ciel. Un monde où l'humanité partage la scène avec d'autres espèces intelligentes. Un monde terrifié par le changement, mais soudain confronté à un avenir dangereux et imprévisible.

Et puis il y a vous. Vous êtes des francs-tireurs, des marginaux. Vous savez que quelque chose doit être fait pour sauver le monde avant qu'il ne soit trop tard...

Vous êtes peut-être le héros de l'époque. Peut-être pouvez-vous sauver le monde des péchés de son passé. Peut-être...



Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

QU'EST-CE QUE L'AUTOCRATIE VÉNÉRABLE DE SAKARA ?


La vénérable autocratie de Sakara est le plus grand émirat de la planète. Vieille de quinze millénaires, elle occupe ce qui était autrefois l'Afrique occidentale et la péninsule ibérique. Mais ce monde a disparu ; les terres autrefois connues sous le nom d'Europe sont recouvertes par les glaciers d'une nouvelle ère glaciaire et ravagées par les hordes de l'Entropie. Sakara elle-même est une terre tempérée, froide au nord, subtropicale au sud. Ancienne, décadente, sophistiquée, sa société ressemble un peu à l'Europe du début du XVIIIe siècle, mais avec une différence de taille : dépouillée depuis longtemps de ses ressources, il n'y a presque plus de métal, plus d'énergie fossile, rien qui permette à l'industrie de renaître. Le monde serait condamné à une misère spartiate s'il n'y avait trois choses : les vestiges mal connus d'une ancienne technologie hyper avancée, d'étranges organismes biotechnologiques qui remplacent le métal et les machines, et la magie...

Oui, la magie. Les dieux sont réels. On peut exercer leurs pouvoirs, apprendre la sorcellerie, invoquer des démons. Grâce à ces arcanes, les civilisations du printemps ont créé une société florissante, mais au détriment de l'innovation. Il y a longtemps, à une époque mythique, les dieux ont sauvé le monde de la destruction et fossilisé ses sociétés dans un profond conservatisme. Aujourd'hui, l'innovation est mal vue, voire interdite, de peur que le monde ne soit à nouveau anéanti. Pourtant, l'innovation est si nécessaire pour faire face à un ennemi terrifiant...

QU'EST-CE QUE "LES CHRONIQUES DE L'EARTH FUTURE" ?

7e Chronicles of Future Earth est un jeu de rôle de fantasy cosmique, basé sur une incarnation unique du **système de base Fate**. Ce **Guide du Joueur** vous donne les règles de base pour créer des personnages et partir à l'aventure avec eux dans les terres de la Terre Future, ainsi qu'une formation de base pour que les joueurs s'orientent dans ce monde profond et fascinant. Les livres qui l'accompagnent, le Guide de **la Terre Future** et le **Guide du Chroniqueur**, fournissent des descriptions détaillées du monde et de ses royaumes, ainsi que de nombreuses informations permettant aux Chroniqueurs

de mener des parties et de créer des aventures, y compris un bestiaire étendu et des détails sur les artefacts anciens.



Mais qu'entendons-nous par "cosmic fantasy" ? Eh bien, dans sa forme la plus simple, *7e Chronicles of Future Earth* est un jeu de rôle fantastique, rempli de tropes fantastiques : vous y trouverez de la magie et des monstres, des objets enchantés, des forêts sans limites, des ruines anciennes et pleines d'aventures, des tavernes enfumées avec des patrons mystérieux, des trésors, et bien plus encore. Si vous êtes un fan des jeux de rôle d'épée et de sorcellerie, vous vous sentirez ici comme chez vous.

Mais c'est aussi bien plus que cela. C'est un jeu qui aborde des thèmes épiques : des dimensions étranges, d'autres mondes, de puissantes entités cosmiques aux agendas terrifiants et inhumains. Il décrit des technologies anciennes, des artefacts extraterrestres et des éléments que l'on trouve couramment dans les romans de science-fiction les plus étranges. C'est un jeu qui évoluera avec vous et vos joueurs, qui prendra de l'ampleur, dont le thème sera de plus en plus impressionnant, et qui vous emmènera partout où vous voudrez dans ce vaste et mystérieux cosmos...

qu'est-ce que le "POST- âge HISTORICAL" ?

Le Printemps Les civilisations sont si anciennes que l'histoire semble avoir perdu tout son sens, écrasée par le poids de ce qui a précédé. La vie des gens n'est guère différente de celle qu'ils menaient il y a mille ans - ou deux mille, ou cinq, ou dix ! Rien ne semble jamais changer, et ce depuis toujours. Certains bâtiments sont plus anciens que le monde, datant d'un âge d'or qui a été détruit lors de la guerre des dieux décrite dans l'ancienne écriture de l'*Helemoriad*.

Cela a un effet important sur l'état d'esprit des gens. Pas nécessairement la vôtre - vous êtes un héros, un franc-tireur, un marginal, déterminé à faire la différence, à changer les choses. Mais la plupart des gens ne peuvent même pas concevoir que le monde soit différent de ce qu'il est aujourd'hui - les choses ont toujours été ainsi.

Et c'est un thème important dans ce jeu. Vous ne luttez pas seulement contre une menace qui pourrait détruire le monde, vous luttez contre une société *qui ne sait pas qu'elle est endormie et qui doit se réveiller*.

Chapitre 1 : Introduction

SO QU'EST-CE QUE VOUS FAITES FAIRE DANS LE JEU ?

- Un artificier sournois, à la recherche d'artefacts anciens à réparer et à réutiliser.

Il s'agit d'un grand jeu. Vous pouvez jouer à presque tous les types de jeux que vous voulez, dans le genre cosmic fantasy. Si vous cherchez à vous familiariser rapidement avec *Chronicles of Future Earth 7e*, nous vous suggérons de commencer par jouer de cette façon, puis, à mesure que vous vous habituez au monde et à ses règles, de laisser vos propres jeux prendre leur envol. Commençons par les bases.

Pour commencer, supposons que vous jouiez les "gentils". Vous avez compris que le monde est en proie à de graves problèmes et vous essayez d'y remédier. Vous pouvez vous contenter de vous occuper de votre communauté locale, mais vous pouvez aussi voir un peu plus grand et travailler au sein de votre temple, de votre légion ou de votre collège de sorcellerie. Des temples comme Regos, Seigneur de la Guerre, ou Unthar, Seigneur du Temps. Des légions comme la Légion du Seigneur Regos, Indomptable. Des guildes comme celle des Explorateurs de l'Antiquité (familièrement appelés Pilleurs de tombes).

Vous vous êtes réunis avec un groupe d'individus partageant les mêmes idées dans la ville de Glorious Kados, capitale de l'empire, ou dans la province de Korudav, juste au nord, où l'immense ville du même nom vient de subir la dévastation du Firecloud, la province étant envahie par des monstres entropiques enragés. Vous partagez le point de vue de Jakai Tellisan, Autarque de Korudav, qui tente de maintenir la cohésion des provinces du nord sous une pression féroce. Vous êtes des "trou- bleshooters" qui tentent de maintenir le chaos et la corruption à distance.

Voici quelques concepts de personnages que vous pourriez choisir :

- Un artiste martial mystique non-humain avec une vision du monde inhumaine.
- Une sorcière des Heartlands de l'Autocratie.
- Un prêtre du dieu de la guerre, avec un démon lié !
- Une princesse des voleurs, avec une poignée de tours magiques.
- Un érudit quasi-humain doté d'impressionnants pouvoirs psioniques.



SO C'EST UNE FATE CORE gAME, rIghT ?

Oui, c'est le cas. Mais attendez ! C'est le Fate Core, mais pas comme vous le connaissez. Le *système Fate Core* est immensément flexible, et nous avons conçu une version adaptée à la "fantaisie cosmique" de *Future Earth*. Nous avons ajusté un grand nombre de "cadrons" de Fate Core pour créer un jeu épique, mortel et fascinant. Nous l'appelons *Cosmic Fate*.

C'est épique

Le chemin "De zéro à héros" fait partie intégrante de *7e Chronicles of Future Earth*. Vous commencez avec des capacités décentes, affrontant les défis sans mourir de façon horrible ; mais, au fur et à mesure que vous

progressiez, vous devenez plus puissant, pour finalement devenir un héros épique capable de sauver le monde.

Chronicles of Future Earth 7e le fait d'une manière particulière. L'avancement ne consiste pas seulement à devenir individuellement plus puissant, à obtenir des niveaux de compétence plus élevés, plus de cascades et de points de destin, et ainsi de suite. Au contraire, vous devenez plus capable d'affecter le monde qui vous entoure - influencer et commander des communautés, diriger des légions et des temples, étendre vos capacités en approfondissant les relations avec d'autres personnes et organisations. L'avancement est (pardonnez le jeu de mots) multidimensionnel : non seulement vous progressez verticalement, avec des niveaux de compétences plus élevés et ainsi de suite, mais aussi horizontalement, en élargissant la portée de vos capacités et l'objectif de vos actions. C'est à vous de décider comment vous progressez, mais attendez-vous à devenir plus épique au fur et à mesure.

C'est mortel

Les défis auxquels vous êtes confrontés sont des dangers ou, ne nous le cachons pas. Le monde est en péril, les dangers sont réels et les personnages vont mourir. Vous trouverez des règles personnalisées qui permettront à votre personnage de subir plus facilement des dégâts importants et de mourir. Il y a tout à jouer.

Cela signifie que vous devrez jouer de manière tactique. Vous ne pouvez pas simplement économiser tous vos points de destin et les jeter sur le Big Boss dans la scène finale. Au lieu de cela, vous allez devoir battre en retraite devant des probabilités impossibles pour vous battre un autre jour, préparer vos attaques avec soin, trouver des moyens de faire des choses qui approfondissent l'histoire que vous racontez et votre exploitation de ce que ces règles vous permettront de faire. Pour commencer, cela signifiera un style de jeu difficile, mais aussi, nous l'espérons, un style satisfaisant, excitant, et qui rendra les fruits de la victoire d'autant plus doux.

C'est Fascinating

Il s'agit d'un jeu profond. Le contexte peut sembler un peu intimidant, mais ne vous inquiétez pas : abordez *7e Chronicles of Future Earth* comme si vous jouiez à un jeu de rôle de fantasy traditionnel - un jeu qui est sombre, épique et dangereux, certes, mais, soyons honnêtes, vous connaissez le territoire, vos instincts seront fidèles à la réalité. En jouant, vous découvrirez des mystères, des détails du décor et des relations entre les règles qu'il vous sera facile d'exploiter. Au fur et à mesure que votre personnage progresse, vous interagissez avec ces spécificités de façon étonnante. Peut-être avez-vous trouvé une raboteuse en sommeil dans une ville souterraine perdue ? Vous avez maintenant développé la capacité de la réparer - ou développé une relation avec une personne, un temple ou une autre organisation (peut-être même un démon !) qui peut la réparer pour vous. Ainsi, vous ouvrez une porte vers... où ? Savez-vous où vous allez ? Pouvez-vous contrôler l'endroit où le rabot vous emmène ? Et que ferez-vous une fois sur place ?

Alors qu'est-ce qu'il y a dans ce livre ?

Le Guide du Joueur de 7e Chronicles of Future Earth est modulaire, introduisant progressivement l'univers de jeu et les règles. Jetez-y un coup d'œil, consultez le sommaire, l'index et le glossaire. Regardez les cartes.

Ensuite, lorsque vous serez prêt, lisez le **chapitre 2 : Bienvenue dans la Vénérable Autocratie** et le **chapitre 3 : Les bases**. Ils présentent le monde et le décor, ainsi que les règles essentielles. Ces quelques pages vous permettront de jouer à un jeu simple ! Ensuite, nous vous guiderons dans la création de personnages, puis nous vous présenterons le système de jeu - la version des Chroniques de la Terre de Future des règles de Fate Core. Enfin, nous vous montrerons comment faire progresser votre personnage, comment créer des relations avec les autres personnages et comment utiliser la magie, en introduisant un ou deux temples et écoles de sorcellerie.

Ce que vous ne trouverez pas dans ce livre, ce sont toutes les choses secrètes - descriptions de monstres, de trésors, de lieux mystérieux, d'artefacts étranges et de dangers mortels. Ces informations sont présentées dans les volumes qui accompagnent ce *Guide du Joueur*, le *Guide de la Terre Future* et le *Guide du Chroniqueur*.

Nous espérons que vous apprécierez vos aventures dans *7e Chronicles of Future Earth*. Le monde réclame des héros !



En quoi les Chroniques de la Terre Future diffèrent-elles de Mindjammer ?

*Vous verrez des parallèles entre **The Chronicles of Future Earth** et **Mindjammer**, le jeu de rôle de science-fiction transhumain, à la fois dans les règles et dans le décor. Cependant, 7is est un jeu très différent, et les nouvelles règles de **Cosmic Fate** fonctionnent différemment. En voici quelques-unes :*

- **Scores, modificateurs et échelles** : Nous nous sommes affranchis de la convention Fate Core qui consiste à se référer à tout en termes d'"échelle", c'est-à-dire "Grand (+4) combat de mêlée", "Bonne (+3) difficulté", "Moyenne (+2) taille". Pour simplifier la présentation, vous trouverez des compétences comme Combat de mêlée 4, des difficultés comme difficulté 3, et des échelles comme Grand (2).
- **Plafond des bonus 7e** : Nous avons introduit un plafond pour les bonus que vous pouvez appliquer à un jet de dé, lié à votre compétence. Vous ne pouvez pas dépenser un tas de points de destin pour obtenir un énorme bonus dans votre combat contre le Grand Méchant. Attention, il s'agit d'un changement majeur et potentiellement mortel !
- **Constructions** : Nous avons développé le concept de "builds" de **Mindjammer** pour créer une approche flexible et modulaire de la création et de l'évolution des personnages. Cette approche n'est pas normative, mais elle permet de définir les limites de ce dont les personnages sont capables, en vous fournissant des listes de compétences et d'autres capacités. Votre personnage peut commencer avec des constructions telles que la patrie hivernienne, l'occupation du guerrier saint et la construction de la communauté du temple de Regos, que vous pouvez utiliser pour construire rapidement un personnage. 7Plus la suite, vous pourrez naviguer parmi les constructions au fur et à mesure de votre progression, et même créer la vôtre !

- **Les relations** : Les relations sont un élément important des **Chroniques de la Terre Future**. Dans **Mindjammer**, elles étaient appelées "extras", mais nous avons affiné cette définition pour nous référer précisément à la façon dont vous pouvez utiliser les capacités d'autres personnes et organisations pour aider votre personnage. Les relations sont importantes pour les personnages débutants, mais elles le deviennent de plus en plus au fur et à mesure que le jeu progresse.


- **Équipement** : Nous avons remanié les règles d'équipement pour les rendre plus conformes aux tropes des jeux de rôle fantastiques. Vous pouvez acheter des objets avec des trésors, fabriquer et vendre de l'équipement, et conserver des listes d'objets à utiliser en jeu. Les tropes du Fate Core 7e s'appliquent toujours, mais vous n'avez plus à dépenser de précieux points de personnage lorsque vous ramassez un objet magique et que vous voulez l'utiliser en jeu.

- **7e Cosmic Fate Dice** : En accord avec le genre cosmic fantasy sauvage, dangereux et imprévisible, nous utilisons les D6-D6 au lieu des Fate Dice comme mécanisme de base pour les jets de dés. Le 7is augmente l'instabilité, donnant au hasard un rôle plus important. Vous n'obtiendrez plus la plupart du temps un résultat de +1, +0, ou -1, et rien n'est jamais acquis, même pour le plus grand des héros !

- **Les succès et les échecs** : Toujours dans le cadre du caractère sauvage du jeu cosmique fantastique, nous avons introduit des réussites et des échecs critiques pour créer des moments de victoire excitante et étonnante et de défaite dévastatrice. Le jeu semble épique et dangereux à tous les niveaux !

7Il y a encore bien d'autres choses à découvrir. Nous sommes ravis de cette nouvelle incarnation de **Cosmic Fate** du Fate Core System, et nous espérons qu'elle vous permettra de vivre des aventures palpitantes à votre table !





Bienvenue dans la Vénéérable Autocratie !

Bienvenue, ami, dans la Vénéérable Autocratie de Sakara, la plus ancienne des Civilisations du Printemps. Voici votre terre !

Mais quelle terre ! Presque trop grand pour être appréhendé, c'est un monde en soi. Au nord, il est montagneux et froid, contre les Terres Sauvages de Sarag et le Mur contre le Shakh, tout ce qui empêche les Entropiques des Terres de Yurashan de s'abattre sur l'Autocratie. Au sud, les forêts tropicales d'Aiforia et de Laigas cèdent la place à des jungles, truffées de ruines, où vivent d'anciens maux.

Et, entre les deux, une telle variété ! Des provinces subtropicales parsemées de rizières et de terrasses ; les frontières orientales arides de Khadis, où les adorateurs du dieu de la mort à la peau grise repoussent les hordes hagyennes ; les forêts fertiles chères aux Emeldias ; les hautes montagnes où les pilotes de Kesh chevauchent leurs destriers elenisor ; et la frontière fragile avec le peuple violent des mantistes de Tung Mai.

L'Autocratie est dirigée depuis la cité de Glorious Kados, qui se dresse sur les chutes éthérées qui enjambent le détroit entre la côte de Yurazi et la péninsule hivernale. C'est là, dans son ancien palais, que règne Enessi XXI, Avatar du Vénéérable Autocrate, souverain de Sakara éternellement réincarné et dieu vivant.

Car la Vénéérable Autocratie a une mission sacrée : empêcher l'anéantissement du monde par les forces de l'En-tropisme et de la Domination. Dans un passé mythique, le Grand Hégémoniste et les Dieux Reavers ont mené le monde au bord de la destruction, contrecarrés uniquement par les actions concertées de l'humanité et des Dieux du Grand Pacte. Ces vingt divinités ne pourraient être plus différentes les unes des autres : certaines semblent presque maléfiques, mais la seule chose qui les unit est la conviction que le cosmos doit perdurer et ne pas devenir la proie du Néant dévorant.

La bataille contre l'Hégémoniste s'est déroulée à l'aube des temps, comme le raconte la sainte *Helemoriade*. Aujourd'hui, seule l'obéissance totale de l'humanité aux dieux du Grand Pacte permet de tenir l'Hégémoniste et ses serviteurs enrégés à distance. Malgré cela, les hordes entropiques sévissent dans les terres gelées du nord de Yurasha, juste au-delà de la frontière de l'Autocratie. On dit qu'elles aiment le froid et détestent la chaleur, et que seule la chaleur des terres habitées les empêche d'envahir. Ils sondent les monts Kadram, le mur contre le Shakh, à la recherche de la moindre faiblesse qui leur permettrait de se faufiler.

A plusieurs reprises dans l'incompréhensible histoire de la Terre, pendant et après les dizaines de millénaires qui ont précédé l'Empire de Tlan et le Temps des Neiges qui a suivi sa chute, les mortels ont tenté de contourner la loi d'airain des Dieux, et à chaque fois, les forces de l'Entropie et de la Domination ont surgi pour presque ruiner à nouveau toute l'existence. Même au cours des Cinq Cycliades de l'histoire de l'Autocratie, après sa sortie des Neiges, les batailles contre les Entropiques ont causé des dommages indicibles, comme le siège cauchemardesque de Kados qui a déclenché les Guerres d'Entropie il y a huit millénaires.

Nous sommes en l'an 2993CV, à la fin de la Cinquième Cycliade, et le Destin du Monde est à nos portes. Il y a quelques mois à peine, d'immondes monstres entropiques ont franchi le mur de Kadram et se sont abattus sur l'Autocratie, tuant ou faisant muter tous ceux qui se trouvaient sur leur chemin. On ne sait ni comment ni pourquoi ils ont franchi le mur, mais ces incursions n'auraient pu survenir à un pire moment. En effet, l'Autocratie est divisée contre elle-même, l'Avatar Enessi XXI étant tellement obsédé par les intrigues et les persécutions qu'il semble prêt à ignorer les provinces septentrionales d'Elikan et de Korudav, ainsi que le Protectorat d'Amadorad, au moment où ils ont le plus besoin d'aide. Enessi a toujours été un diviseur ; depuis sa guerre contre le Faux Avatar, Aglaya, il y a un siècle, il a persécuté les disciples de Belorias, le Seigneur des Tempêtes, à la fois à Ellib, aujourd'hui un désert abandonné, et à Amadorad. Il a affaibli l'Autocratie, peut-être de façon fatale.

LIFE DANS L'AUTOCRATIE

De nombreuses cultures, races et religions ont élu domicile dans l'Autocratie. La plupart sont humaines, beaucoup ne le sont pas. Certains sont les *je-niri*, les cousins de l'humanité, qui ont été transformés par une science insondable avant que le temps ne commence à les adapter à d'étranges mondes perdus : les Virikki psioniques, les Magigi géants rouges, les Maggot Men troglodytiques, et bien d'autres encore. D'autres sont encore plus étranges, les *esteri*, les non-humains de la Terre, qui sont originaires de mondes étrangers mais qui se sont adaptés - ou ont été adaptés - pour partager la Terre avec l'humanité : le violent peuple de mantistes Tung Mai, le monstrueux peuple d'araignées Hsun, le troupeau du Consensus Paladoi - et, encore une fois, beaucoup d'autres... Tous partagent une chose : la croyance que l'obéissance aveugle à la volonté de l'Autocrate immortel préserve le monde de la ruine.

La vie dans l'Autocratie est conservatrice avec un petit "c". Les gens vivent comme ils l'ont toujours fait, suivant les croyances et les occupations de leurs parents, vivant dans les mêmes maisons, se transmettant les outils, les vêtements, les esclaves, les livres, les meubles, de génération en génération, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus aucune trace d'origine. C'est un vieux monde ; parfois, le simple fait de penser à son âge peut être ressenti comme un poids insupportable. Heureux les très jeunes qui, l'espace d'un instant, pensent inventer un monde nouveau.

Une grande partie du monde est difficile à comprendre. Il y a d'étranges lumières dans le ciel, ainsi que les cinq planètes et la lune verte. Chaque nuit, le Pentalogiat dérive à travers le paysage stellaire, illuminant les cieux d'un mot dans une langue inconnue. Et il y a des secrets ; tant de temps s'est écoulé que chaque pierre raconte mille histoires, imprégnées de sang et de mal ancien.

Parce que c'est aussi un monde violent. Les conflits anciens ne sont jamais loin. Des races malheureuses de Jeniri ou d'esteri au-delà des frontières de l'Autocratie, qui n'éprouvent qu'une haine aveugle à l'égard de son peuple. Les rivalités entre les maisons, les temples, les familles, qui se transforment en querelles et en guerres mineures. Et une pourriture constante au sein de l'Autocratie elle-même, où les fous et les traîtres vendent le lendemain pour une gloire et un pouvoir éphémères aujourd'hui, et s'asservissent au pernicieux Culte du Vide et aux dominateurs de l'Hégémone banni.

Mais vous n'êtes pas sans défense ! Les Dieux du Grand Pacte ont donné à l'humanité la magie. Les temples l'enseignent à leurs prêtres, les écoles de sorcellerie lancent des arcanes et les démons de l'au-delà du voile, serviteurs des dieux, apportent leur aide. Les Jeniri et les esteri y contribuent également, les Virikki apportent leurs pouvoirs psioniques, les Hsun Spider Folk leurs zoans, des formes de vie artificielles qui améliorent les corps et remplacent les membres perdus ou malformés.

La science, elle aussi, demeure. Même si la terre est épuisée, la connaissance de la façon dont ses ressources étaient autrefois exploitées peut encore être comprise, même si elle est parfois médiocre. Les artificiers utilisent des artefacts anciens, jalousement gardés ou récupérés dans les marais de la rouille ou dans les bas-fonds des archéopoles.

A Map of the Venerable Autocracy of Sakara



Ocean of Flan



Avladoo Range

GASHTAK RIFT

PRIDE OF TLAN

TRANSMISSION POINT

VLADOOOL

Tyrant Queendom Of Night

The Wall Against The Shakh

Kadram Mountain

ZGOV

AMADORAD

Vastes of Kastalon

CHANTU

Amadorad Protectorate

ANDALAS

Illisab River

GANDAREEN

Timosia River

SAPEDRA

Korudav Province

Osso SKYLANCE

ANATINE GRAVE CIRCUIT

The Falais

Helespere Mountains

REM BREAKER POSTILION

SHAFUL

KORUDAV

AMBARA

Landusi River

HON

MOLOKH

CALAMIS

JIBARA

TANOC

KADOS

A Map of Hivernium

0 Kilometres 50 100

Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

Les gODS !

Parmi tous ces éléments essentiels qui permettent à l'Autocratie de survivre, ce sont les Dieux qui sont les plus importants. Leur influence est omniprésente, déterminant la façon dont on est élevé, le métier que l'on choisit, la façon dont le calendrier suit les événements de jour en jour, d'année en année, de siècle en siècle...

Vingt dieux se sont engagés à respecter le Grand Pacte qui a sauvé le monde dans l'*Helemoriade*. Du paisible Konfu à l'abondant Emeldias, en passant par le belliqueux Regos et le sanglant Dafur, jusqu'au mortel Belom, au provocateur Qal et à l'insensible Pline. L'Autocratie les dépeint sous des formes humaines ou quasi-humaines, mais ils sont plus grands que ce que la simple forme physique peut englober, et dirigent les principes moteurs du cosmos lui-même.

Une poignée de dieux s'opposent au Grand Pacte. Le plus important est le Grand Hégémoniste, la force de domination presque irrésistible qui contrôlerait, commanderait et exercerait son autorité sur toutes choses. La voie sombre et facile de l'Hégémoniste est toujours une tentation pour les mortels, même si son culte est interdit et purgé par le feu partout où il prend racine.

Aux côtés de l'hégémoniste sont rangés les dieux reaver. On ne sait pas vraiment s'il s'agit de dieux ; peut-être s'agit-il de démons ou de forces cosmiques indescriptibles. Ils représentent la destruction de tout ce qui existe, dans des cris de terreur, des douleurs horribles ou une extinction silencieuse et haletante dans le non-être, pour toujours.

Mythes et monstres

Malgré sa taille et sa sophistication, la Vénérable Autocratie ne contrôle pas son monde. 7e Printemps Les civilisations sont peu peuplées - l'Empire compte peut-être quarante millions d'habitants, ce qui laisse de vastes étendues sauvages qui n'ont connu ni labour ni piétinement depuis des millénaires. Et il y a des monstres...

Certains sont des animaux sauvages. D'autres sont des jeniri ou des esteri, implacablement hostiles. D'autres encore sont des êtres étranges, peut-être mutés par la magie ou la science, peut-être venus d'autres mondes, d'autres dimensions.

Les mythes de l'Autocratie 7e promettent aussi d'anciens trésors, de puissants objets de magie et de sorcellerie, de puissants artefacts des sciences perdues. Là-bas, dans la nature hurlante et infestée de monstres...

qu'est-ce qui vient de se passer au koweït ?

Tout ne va pas bien dans la Vénéable Autocratie. Pendant des millénaires, la vie a sommeillé paisiblement, devenant sénescence, se décomposant tranquillement. Récemment, cependant, des forces se sont rassemblées pour hâter sa chute ; des querelles ancestrales de religion et d'allégeance ont affaibli les défenses de l'Autocratie ; les Entropiques ont sondé le mur de Kadram ; et, selon la rumeur, d'anciennes machines ont commencé à s'agiter dans les terres désolées de l'Est.

Il y a quelques mois, une explosion dévastatrice dans l'archéopole de Korudav, telle qu'on n'en avait pas vu depuis la Mort Brillante de Larum il y a un siècle, a semé la panique à Hivernium, au moment même où une incursion entropique venue d'au-delà du Mur s'abattait sur ses terres. Depuis, le chaos

règne, la peur et les effusions de sang sont omniprésentes. Personne ne sait ce qui va se passer.

Le Seigneur Jakai Tellisan, Autarque de Korudav, avait tenté de se préparer au désastre. Interprétant les présages, voyant à quel point l'Autocratie était devenue vulnérable, il s'est allié en secret avec Barayan-san-Samith, duc d'Amadorad, pour créer la Nouvelle Armée du Nord, destinée à protéger la frontière septentrionale de l'Autocratie et à soutenir les Che Kwa jeniri qui tiennent garnison dans les monts Kadram depuis des temps immémoriaux. Il l'a fait au mépris des ordres de l'Avatar ; pour une raison quelconque, Enessi XXI avait interdit la création de forces armées en Hivernium. Depuis, l'Avatar a condamné la Nouvelle Armée du Nord, arrêté Barayan et envoyé sa propre force triée sur le volet, la Légion de Dafur, pour s'emparer d'Amadorad. La Nouvelle Armée du Nord s'est divisée en factions, affaiblie par des luttes internes au moment même où elle est le plus nécessaire pour combattre la Horde Entropique. Et la fumée noire des bûchers de sacrifices humains marque le Protectorat partout où vont les Dafuris.

TABLEAU 2-1 : LES DIEUX DE LE GRAND PACTE

DÉITÉ	PRINCIPE MYSTIQUE DE...	COMMENTAIRES
Ankadar	Droit	Le maître de l'ordre à partir du chaos, le vénérable autocrate, le grand printemps.
Babisiya	Ténèbres	La bique, la sorcière de la nuit, la servante des ténèbres.
Belom	La mort	Seigneur de la mort, de la décomposition et de la corruption, destructeur des morts-vivants.
Belorias	Agitation	Seigneur de l'Orage, de la Tourmente et des Vents.
Dafur	Le changement par le feu	Seigneur des flammes et du feu sous la terre ; Dieu des tremblements de terre, des volcans et de la forge.
Emeldias	Croissance	Celle qui jaillit de la terre, déesse de la croissance, de la lumière et du printemps.
Entos	Animalité	Le Dieu cornu.
Eshtikar	Le destin	Cheval et cavalier, Dieu du destin.
Khosht	La réalisation de la volonté	Le grand architecte, bâtisseur de villes.
Konfu	Sagesse	Dieu de la guérison, maître de Zofi, auditeur du chant silencieux.
Madiz	Destruction	Seigneur des légions de fer, Dieu de la vengeance, le Temple mis à bas.
Minisia	Le narcissisme	Le sourire vide, la déesse de l'hiver, la reine des glaces.
Nimur	Cyclicité	Déesse de la lune, maîtresse du flux et du reflux, mère de l'océan.
Payorien	La passion	Dieu de l'amour et de la vigne, barde et archer.
Pline	Vide	Le Dieu des espaces vides.
Qal	Unification des contraires	Le Dieu à deux visages, la lumière qui est ténèbres.
Regos	Commandement	Seigneur de la guerre et du règne, le Conquérant.
Staros	L'éternité	Dieu des âges, de l'éternité.
Unthar	L'heure	Chroniqueur et gardien du temps.
Vareltias	Communication	Dieu du commerce, voyageur et médiateur.



Qu'est-ce qui se passe ?

Comme si cela ne suffisait pas, les gens parlent et s'inquiètent partout d'un Empire qui se désagrège soudainement. Dans les terres sauvages d'Ellib, les adeptes d'Aglaya, le Faux Avatar martyrisé par Enessi lors de sa prise de pouvoir il y a un siècle, agissent ouvertement et tentent de s'allier avec leurs coreligionnaires d'Amadorad, les adorateurs de l'Orage. Au cœur de l'Autocratie, les adeptes de la Trinité Lumineuse parlent d'utiliser des armées de morts-vivants pour réprimer les troubles. Partout, le Peuple de l'Épée et de la Tempête s'oppose à eux, et la guerre civile semble à portée de main.

Autres terres

Bien que l'Autocratie soit à elle seule plus grande et plus complexe que quiconque ne peut l'imaginer, elle n'est qu'une des civilisations du Printemps qui se regroupent autour de la mer du Milieu.

Au-delà des frontières sud-est de l'Autocratie s'étendent les jungles de Qamraan, peuplées d'hommes-scorpions, pourris par le mal ancien. À l'est s'étendent les terres désolées du Rabaq Hor et du Rabaq Nun, ravagées par la préhistoire et peuplées uniquement de pillards. Quelque part au-delà, se trouvent les terres de rêve de Shai Nub et d'Abishin.

Au nord-est se trouvent des terres plus civilisées, mais encore étranges par leur caractère étranger. Chinis et Egipet, et au-delà, les étendues mythiques de Far Shuash et les marécages de l'Ing Shu.

Enfin, à l'ouest... un océan sans fin, au-delà duquel se trouvent les ruines maudites de Nayarak, la cité des sorciers, où les hérétiques de Démos ont jadis mis le monde à genoux. Et, au bout du monde, le califat d'Ornia, gouverné par Zangelis, Lord Sunset lui-même.

Trouver En savoir plus sur la Terre du futur

7^e deuxième volume des Chroniques de la Terre Future, le Guide de la Terre Future, fournit des cartes, des nomenclatures, des histoires et des descriptions de la Vénérable Autocratie et des autres royaumes des Civilisations du Printemps, et même au-delà. Mais même dans ce Guide du Joueur, vous pouvez en savoir plus sur ce monde vaste et complexe :

- *Le chapitre 5 : Patries et races décrit les principales cultures de l'Autocratie et les races jeniri et esteri qui les partagent avec l'humanité.*
- *Le chapitre 6 : Professions décrit les professions exercées dans ses sociétés.*
- *La page 320 vous donne une description du temple du dieu Regos, seigneur de la guerre.*
- *La page 38 présente les maisons et les lignées de l'Autocratie, selon lesquelles sa hiérarchie sociale est formée.*

Vous trouverez également de nombreuses autres informations sur la Vénérable Autocratie, ses peuples, ses paysages et ses habitants tout au long de ce livre.

Les bases de

Maintenant que vous en savez un peu plus sur le monde de Future Earth, voyons comment fonctionne le jeu et comment y jouer.

A T ABleTOP JEU dE rOlEPlAyEMENT !

Nous supposons donc que vous savez déjà ce qu'est un jeu de rôle sur table ! Si, par une chance inouïe, vous êtes arrivé jusqu'ici *sans* le savoir, alors félicitations et bienvenue à la fête ! Avant d'aller plus loin, permettez-nous de vous diriger vers Internet où vous trouverez d'innombrables articles et vidéos expliquant ce que sont les jeux de rôle sur table. Revenez ici lorsque vous serez prêt. Nous vous attendons !

ce qu'il faut faire

Comme la plupart des RPG, *Chronicles of Future Earth 7e ne* nécessite pas une quantité énorme de matériel pour jouer. Voici le minimum :

- **Un exemplaire du jeu :** Au moins une personne doit posséder ce livre, en avoir lu les parties essentielles et savoir où chercher les règles et les documents de référence.
Commencez par ce chapitre ! Et, bien que vous puissiez jouer au jeu avec ce seul *Guide du Joueur*, nous vous recommandons d'avoir également les volumes qui l'accompagnent, le *Guide de la Terre Future* et le *Guide du Chroniqueur*, pour un maximum de plaisir de jeu !
- **Quelques dés à six faces, de préférence de couleurs différentes :** *7e Chronicles of Future Earth* utilise des dés à six faces, abrégés "D6". Il en faut au moins deux, de préférence de couleurs (ou de tailles) différentes. Pour une expérience optimale, chaque joueur devrait avoir deux D6 de couleurs différentes.
- **Du papier brouillon et des crayons :** Chaque joueur doit avoir au moins une feuille de papier et de quoi écrire.
- **Plusieurs personnes avec quelques heures de libre, à la recherche d'un grand jeu !** Bien que vous puissiez jouer en solo, nous recommandons de jouer à 2 personnes au minimum, et idéalement entre 3 et 6 (vous pouvez jouer à plus, mais cela peut devenir un peu lourd si vous n'avez pas d'expérience). Installez-vous autour d'une table (réelle

ou virtuelle) pendant au moins 2 à 4 heures et

préparez-vous à l'aventure !



Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

Nous recommandons également les éléments optionnels suivants :

responsable ou qui voyagent avec lui - nous y reviendrons plus loin.

- **Quelques feuilles de personnage :** Le jeu fonctionne mieux si chaque "joueur" (voir ci-dessous) a une copie de la "feuille de personnage" du jeu, et probablement une copie de la "feuille de relations" (sorte de deuxième page de la feuille de personnage). Vous pouvez photocopier celles qui se trouvent à la fin de ce livre (page 353), ou imprimer des copies à partir de la version numérique. Vous trouverez des versions téléchargeables à l'adresse **suiivante** : www.typhon-games.com.
- **Quelques douzaines de jetons :** Ces jetons sont parfaits pour comptabiliser les "points de destin" (page 28), l'une des ressources consommables du jeu. Vous pouvez utiliser des pièces de monnaie, des jetons, des perles ou même des bouts de papier. Des jetons de points de destin personnalisés sont disponibles en ligne ou dans votre magasin de jeux préféré.

PLAYERS ET MASTÈRES DE GAMME

7e Chronicles of Future Earth a une approche traditionnelle du "game-mastering", c'est-à-dire de l'arbitrage et de la direction du jeu. Une personne jouant le jeu se charge de guider l'histoire que vous racontez ensemble, de décrire le monde, les situations aventureuses et périlleuses dans lesquelles vous vous trouvez, de jouer les rôles des personnages que vous rencontrez (appelés **personnages non-joueurs** ou **PNJ**), et de statuer sur les règles. Nous appelons cette personne le **Chroniqueur**, et chaque **aventure** ou **scénario** que vous jouez ensemble une **Chronique**. Vous pouvez être Chroniqueur à tour de rôle, ou une personne peut assumer ce rôle pour toute une **campagne** de plusieurs Chroniques. Pour en savoir plus sur les PNJ, les aventures, les scénarios et les campagnes, consultez le *Guide du Chroniqueur*.

Les autres personnes qui jouent sont appelées des **joueurs**. Chacun joue le rôle d'une personne dans le monde des civilisations de Springtide, appelée **personnage joueur** ou **PC**. Vous pouvez jouer plusieurs personnages, ce qui peut être amusant dans les parties où il n'y a qu'un ou deux joueurs. Chaque PJ peut également avoir un ou plusieurs acolytes dont il est

Le jeu de l'exemple

Dans ce livre, nous nous référons à un "jeu d'exemple" pour expliquer les règles du jeu. Il est joué par Sarah, la chroniqueuse, et cinq joueurs : Chris, Paco, Rika, Sharma et Vitas. 7Ils se sont réunis pour jouer dans la Vénéritable Autocratie de Sakara, le "port d'attache" par défaut de vos parties (commencez ici si vous êtes nouveau dans le jeu). Dites bonjour à tout le monde !

L'ÉQUIPE DE CHARACTEURS

Vous utilisez une feuille de personnage pour noter toute l'information dont vous avez besoin pour jouer votre personnage. Consultez l'exemple de feuille de personnage de la page 22, remplie pour Zabet Karja, l'un des personnages de l'exemple de jeu. Nous expliquerons comment créer des personnages dans le prochain chapitre, mais pour l'instant, examinons rapidement ce que signifient les sections de la feuille de personnage.

1. Nom et coordonnées

C'est là que vous écrivez le nom de votre personnage, ainsi que des informations telles que ses origines, son métier, etc. **Homeland**, **Kindred** et **Occupation** sont également ce que nous appelons des **builds**, des listes de choix de capacités utilisées dans la création et l'avancement du personnage. L'entrée "Builds" ici ne fait que lister toutes les builds disponibles pour votre personnage afin de faciliter la référence. Voir page 36 pour plus d'informations.

2. Aspects

Les aspects sont une partie importante du jeu. Il s'agit de courtes phrases décrivant quelque chose d'important à propos de votre personnage. Les aspects sont utilisés de bien des façons ; parfois ils vous aident, parfois ils vous causent des ennuis. Les meilleurs aspects font les deux !

Chaque personnage a six "aspects personnels" : **Origine**, **Sens**, **Ombre**, **Sang**, **Destin** et **Compagnon**, décrits à la page 39. Il y a également deux **aspects de jeu**, qui sont les mêmes pour tous les PJ de votre partie.

D'autres choses ont également des aspects. Vos **armes**, votre **armure** et votre **équipement** peuvent avoir des aspects, tout comme vos **relations**. Même les **conséquences que** vous subissez dans les conflits sont des aspects. Voir ci-dessous pour en savoir plus sur tous ces aspects.

Chapitre 3 : Les bases

3. Compétence

S
Les **compétences** représentent les domaines de compétence de votre personnage, ce pour quoi il est doué, par inclination, par capacité naturelle ou par entraînement. Elles sont parfois appelées **compétences ordinaires**, par opposition aux **compétences de pouvoir**, qui mesurent les capacités magiques et sont traitées dans le chapitre sur la magie (page 271). Toutes les compétences ont un **score** numérique ou **niveau**, et vont de 1 (basique) à 5 (expert). Les niveaux de compétence peuvent être plus élevés, mais tout ce qui dépasse 5 est extraordinaire.

Vous commencez généralement le jeu avec **dix compétences** de niveaux 1 à 4, organisées en une sorte de pyramide, ce qui signifie que vous ne pouvez jamais avoir plus de compétences d'un certain niveau que vous n'en avez au niveau inférieur. Ainsi, si vous avez deux compétences de niveau 3, vous ne pouvez pas avoir plus de deux compétences de niveau 4, et ainsi de suite. Les compétences sont écrites en utilisant le nom de la compétence suivi de son niveau, comme "Combat de mêlée 1".

Lorsque vous tentez une action dont l'issue est incertaine, vous lancez des dés et ajoutez votre score dans une compétence appropriée (par exemple, Furtivité, si vous essayez de vous cacher de quelqu'un), et comparez ce score à une **difficulté** numérique pour savoir si vous réussissez ou non. Voir page 193 pour plus d'informations sur ces jets de dés.

4. Stunts et aptitudes spéciales, sorts et tours de passe-passe

Cette partie de la feuille de personnage contient des informations sur les choses spéciales que vous savez faire, y compris les exploits et les pouvoirs magiques.

Cascades

Les **cascades** sont des moyens sympas d'enfreindre ou de contourner les règles. Vous pouvez peut-être faire des tirs de précision avec votre arc, ou vous êtes un expert dans un domaine de connaissance particulier. Au début du jeu, vous pouvez avoir jusqu'à 5 cascades ; beaucoup d'entre elles découlent de vos compétences, et il y a aussi des **cascades de pouvoir** qui découlent de vos **compétences de pouvoir** magique (si vous en avez). Les

Capacités spéciales (et contraintes)

Les **capacités spéciales** sont un type de stunt qui représente une in...

stunts ne découlent pas uniquement des compétences, mais vous pouvez les obtenir en appartenant à des constructions telles que les légions, les écoles de combat, etc. Pour en savoir plus, consultez la page 137.

Les êtres humains n'ont normalement pas de capacités spéciales, car ils sont par défaut la référence pour les autres races de personnages. Les êtres humains n'ont normalement pas de capacités spéciales, car ils sont la référence par rapport à laquelle les autres **types de** personnages sont mesurés. Les capacités spéciales sont plutôt l'apanage des personnages non humains, et en particulier des monstres. Voir page 51 pour plus d'informations.

Les contraintes sont le revers des capacités spéciales, des désavantages que votre personnage subit en raison de sa nature physique. Là encore, ce sont généralement les non-humains qui ont des contraintes - ils peuvent être particulièrement grands, petits, maladroits, ou avoir des difficultés à communiquer avec les humains, etc. Voir page 52.

Sortilèges et Cantrips

La magie occupe une place importante dans *Chronicles of Future Earth 7e*, et il existe de nombreuses façons de l'utiliser. En plus des **compétences de pouvoir magique** et des **stunts de pouvoir**, les personnages apprennent également des **sorts de sorcellerie** (page 268), et chaque personnage avec une compétence de pouvoir peut automatiquement effectuer des magies mineures appelées **cantrips** (page 267), que vous pouvez noter ici.

Dieux et temples

Comme vous l'avez lu dans le chapitre précédent, les dieux sont réels et confèrent des pouvoirs à leurs adorateurs. Votre personnage peut être dévoué à l'un de ces dieux - il peut être un prêtre ou un guerrier saint de son "temple", et ainsi de suite. Souvent, cela fait partie de votre profession ("Prêtre de Regos") ou d'un aspect (Ménéstrel errant initié à Payorian). Vous pouvez voir un exemple de temple à la page 320, et votre Chroniqueur a des informations sur beaucoup d'autres dans le Guide du Chroniqueur.

Name: ZABET KARJA

Homeland: Hivernian

Kindred: Human Female

House: Chain of Heroes

Social Class: Middle (1)

Profession : - (i

Langue nationale : ÜoVdÖ rÖl6

31ze : six

Âge 8' tsrltfidate : o (aq7s cvi

Conséquences : SAS I

giteg ; Hi i io iro o d s

Les relations avec elle

sp L i f-L rdv



Level 5+:



SKILLS

Level 4: Melee Combat

Level 2: The Legions, Physique, Ranged Combat

Level 1: Athletics, Contacts, Provoke, Willpower

JTUNTS

AÏSILITÉS

SPÉCIALES° JPHtñiS &

JANTHIPS



e

Léger :

1

1

Moderate:

Savere :



OCA 5TRE#



Points de destin

Reliæsh :

Adyancament Points

Trésorerie

4T

Charges

4

Max: **5**

Dpp , de S+and +o +he 1-ns+

sur i i rd

Essence : i ir mrf f l- rdv s

shaou, : iis

s

Blood: I Follow in the Footsteps of Family Heroes

Origin: Called to Adventure in the Battle of the Firecloud

Companion: Zimiri Tegus Makes Sense of the World Gone Mad

Game Aspects: Nothing Ever Changes, The World's Going to Hell in a Hand-Cart

ASPECTS

FORMATION FIGHTING: +2 skill level in Melee Combat defend actions when fighting in formation with formation weapons.

INDOMITABLE DEFENCE FIGHTING STYLE: When using fighting style weapons, if you don't retreat, spend 2FP on a successful attack to create "Indomitable Defence" aspect.

KILLING STROKE: 1/scene, pay 1FP to increase a physical consequence you inflict by 1 step.

LORE SPECIALIST (HIVERNIUM): +2 Lore skill for questions relating to Hivernium.

MOUNTED CHARGE: On a successful Ride roll, rush a target 2-3 zones away and make a Melee Combat or Ride attack in same exchange.

Improvised: _____

WEAPONS	SI	RG	Notes	Enc
Broadsword	+3		Slashing Wpn	0.5
Lance	+5		Mounted, Impale	2

ARMOUR	
Scale Hauberk (-3, Good Protection Against Blunt Attacks), Round Shield (-2, Carrying a Shield), Plate Greaves (Difficult to Sprint), Leather Vambraces, Open Helmet	
	Enc: 3.5 SR: -5

EQUIPMENT Clothing marked with Chain of Heroes symbol and golden sceptre of Regos





Blue-Claw Chelother Mount Size: 1
Aspects: Sudden Excess of Violence

Legion of Lord Regos Size: _____
Aspects: House of the Chain of Heroes

Skills: Physique 3

Skills: Resources 1

3tunts 8i Special Abilities :

3tunts 8i Special Abilities :

INTEGRAL WEAPONRY: Hooves and Claws SI+3
LARGER SIZE (S1)
TRAMPLE: Use Physique to attack smaller targets in the zone you're entering. 2 SD targets, 4 S-1 targets, etc. Special success is a

Consequences :

Consequences :

RsLATIONDI@p-

RsLATIONDI@p-

Size:

Size:

Aspects :

Aspects :

Skills:

Skills:

3tunts 8i Special Abilities :

3tunts 8i Special Abilities :

Consequences :

Consequences :

5. Stress personnel et stress social

C'est ici que vous notez les blessures, les embarras et autres stress et conséquences que votre personnage subit dans les **conflits - combats**, batailles, débats, affrontements sociaux, etc. Lorsque vous prenez un "coup" dans un conflit, vous subissez un ou plusieurs points de **stress** et devez remplir l'une de vos **cases de stress**. Les armures et autres protections peuvent absorber le stress, mais il arrive qu'il vous affecte directement. Le stress représente généralement des dommages superficiels dont vous vous remettez rapidement, et vos cases de stress se vident à nouveau après chaque **scène** (page 26). Mais, si vous subissez trop de stress, vous en subissez les **conséquences**, plus graves et plus difficiles à récupérer.

Il existe quatre types de stress, regroupés en deux catégories. Le stress **physique** et **mental** est un **stress personnel** qui peut entraîner des blessures physiques et des traumatismes mentaux ; le **stress lié au statut** et à la **richesse** est un **stress social** qui peut nuire à votre réputation et à votre statut social. Vous avez automatiquement deux cases de stress dans chacun des quatre types de stress, et vous pouvez en avoir jusqu'à quatre - certaines compétences vous permettent de supporter plus de stress.

Lorsque vous subissez des points de stress, vous devez cocher une (et une seule) case de stress correspondant à ce nombre. Ainsi, si vous subissez 2 points de stress physique, vous devez cocher votre case de stress physique de 2 points. Si votre case de stress physique de 2 points est déjà remplie (à cause d'un coup précédent, par exemple), vous devez cocher la case de stress **suivante la plus élevée**. Si vous subissez des points de stress supérieurs à la case de stress la plus élevée disponible, vous êtes en difficulté et subissez des dommages plus importants - ce que l'on appelle des **conséquences**.

Conséquences

Les conséquences représentent des dommages durables : blessures physiques causées par le combat, confusion, effondrement ou traumatisme causés par des attaques mentales, etc. En général, les conséquences doivent être soignées avant de pouvoir être éliminées ; tant qu'elles existent, elles agissent comme des **aspects** qui peuvent vous causer des problèmes dans le jeu.

Lorsque vous subissez plus de points de stress que votre case de stress la plus élevée, vous subissez une conséquence. Une conséquence permet d'acheter un certain nombre de points de stress. Il existe trois niveaux de conséquences, chacun d'une gravité croissante : **légère**, **modérée** et **sévère**. Une conséquence légère absorbe 2 points de stress, une conséquence modérée en absorbe 4 et une conséquence sévère en absorbe 2.

6. Vous pouvez prendre une conséquence de chaque niveau ; certains personnages peuvent en prendre plus d'une (c'est une question de compétence et de stunt...). Vous pouvez prendre plus d'une conséquence à la fois. Par exemple, si vous subissez 8 points de stress physique à cause d'une touche en combat, vous pouvez utiliser vos conséquences légères et modérées pour absorber 6 points de stress (2 et 4 points respectivement), puis cocher votre case de 2 points de stress.

Il existe deux catégories de conséquences : les **conséquences personnelles** et les **conséquences sociales** (correspondant aux deux catégories de stress). Dans chaque catégorie, on peut subir des conséquences légères, modérées et graves. Oui, cela signifie que lorsque vous subissez un stress physique **ou** mental, vous utilisez les mêmes conséquences personnelles pour l'absorber ; et lorsque vous subissez un stress lié au statut ou à la richesse, vous utilisez vos conséquences sociales.

Si vous vous retrouvez dans une situation où vous avez subi 3 conséquences d'une catégorie particulière, que vous avez coché toutes les cases de stress disponibles et que vous continuez à subir du stress sans pouvoir le mettre nulle part, vous êtes **éliminé**. Cela signifie que vous avez subi tellement de dommages durables que votre personnage n'est plus jouable, peut-être de façon permanente. Si vous êtes éliminé lors d'un combat physique, par exemple, cela peut signifier que votre personnage est mort. Voir page 215 pour plus d'informations.

6. Points de destin (et Re/resh)

Les points de destin sont une ressource importante. Vous commencez la partie avec un certain nombre de points et vous les dépensez au cours de la partie. Ils servent à diverses choses, mais la plus importante est d' **invoquer un aspect** - nous verrons plus loin ce que cela signifie (page 28).

En jeu, vos points de destin fluctuent, généralement à la baisse, au fur et à mesure que vous les dépensez, mais vous pouvez aussi les regagner. Vous pouvez noter le nombre de points sur votre feuille de personnage, mais comme il change fréquemment, nous vous recommandons d'utiliser les **to-kens** à la place.

Chaque fois que vous commencez une nouvelle session de jeu, vos points de destin sont réinitialisés à leur nombre initial, que l'on appelle votre **Rafrâichissement**. Le seul cas où cela ne se produit pas est celui où vous avez terminé la session précédente avec un nombre de points de destin supérieur à votre Rafrâichissement (vous pouvez aussi gagner des points de destin, rappelez-vous). La réinitialisation de votre nombre de points de destin ne diminue jamais le nombre de points de destin que vous possédez.

Le rafraîchissement par défaut d'un personnage est de 10 points, ce qui signifie que vous commencez chaque session de jeu avec 10 points de destin. Cependant, chaque cascade et capacité spéciale dont dispose votre personnage réduit votre rafraîchissement de 1 point. Ainsi, si vous avez 4 cascades et 2 capacités spéciales, votre rafraîchissement sera de 4, ce qui signifie que vous commencerez chaque session de jeu avec 4 points de destin. La plupart des personnages (en particulier les humains) commencent avec 5 stunts et un Refresh de 5.

7. Armes, armures et équipements

Vous commencez automatiquement le jeu avec tout l'équipement listé dans les différents **builds auxquels** vous avez accès, ce qui peut inclure des choses comme des armes, des armures, des animaux de selle, et même des objets spéciaux comme des **zoans** et certains **artefacts** de moindre puissance. Vous pouvez acheter de l'équipement supplémentaire pendant la création de votre personnage en utilisant un budget dérivé de votre piste de stress de richesse.

L'équipement peut avoir des statistiques ; les armes peuvent augmenter le stress physique que vous infligez en combat, les armures peuvent réduire le stress des attaques contre vous, et de nombreux objets ont des aspects que vous pouvez utiliser en jeu. Vous avez accès à toutes ces statistiques simplement en possédant un objet, que vous l'ayez acquis lors de la création de votre personnage ou en cours de jeu.

Charges

Les règles d'**encombrement** de l'équipement sont prévues pour les cas où cela est important. Ce n'est souvent pas le cas, mais si vous êtes au fin fond de la nature ou dans une dangereuse ville en ruine, il peut être important de savoir si vous pouvez physiquement porter les objets que vous voulez. Vous pouvez porter un certain nombre de **points d'encombrement** ; notez votre **encombrement maximum** et votre **encombrement actuel** sur votre feuille de personnage pour le cas où vous en auriez besoin. Voir page 192 pour plus d'informations.



Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

Trésor

Les **trésors** sont importants, qu'il s'agisse des pièces de monnaie que vous transportez ou des pierres précieuses. Les trésors peuvent être dépensés pour acheter de nouveaux équipements, ou pour obtenir des bonus sur les jets de dés afin d'acquérir quelque chose d'inhabituel ; voir page 171. Les trésors peuvent être dépensés pour acheter de nouveaux équipements ou pour obtenir des bonus sur les jets de dés afin d'acquérir quelque chose qui sort de l'ordinaire ; voir page 171.

Comment lancer les dés

objectif limité. Il n'y a pas de temps exact pour jouer une scène, mais elles durent généralement de quelques minutes à une heure ou plus.

8. Les relations et la fiche de relations


Votre personnage n'existe pas dans le vide ; vous êtes un membre de la société, et peut-être d'une communauté religieuse, professionnelle ou sociale très soudée, et vous avez des amis, des alliés, des personnes à charge, et même des animaux de selle et des créatures invoquées sur lesquels vous pouvez compter pour obtenir des faveurs, en leur faisant utiliser certaines de leurs capacités en votre nom. Et ils demandent parfois des faveurs en retour ! Les **relations** (page 241) permettent de quantifier tout cela ; sur votre feuille de personnage principal, vous dressez la liste de vos relations par leur nom. Si vous avez besoin de noter les compétences, cascades, aspects et autres capacités que la cible de votre relation peut utiliser en votre nom, vous pouvez utiliser une **feuille de relation** dédiée (page 354). Vous développez vos relations au fur et à mesure que vous jouez ; c'est un élément clé de la progression de votre personnage (voir page 264).

T ACTION DE L'ACTION

Voyons comment vous pouvez utiliser votre personnage en jeu. Voici un résumé des règles de base du jeu.

Qu'est-ce que ?

Votre Chroniqueur dispose de nombreuses informations dans le *Guide du Chroniqueur* pour gérer et mesurer ce que nous appelons le **temps de jeu**. Une **scène est l'une** de ces mesures, et vous verrez ce terme souvent. Pour faire simple, une scène est le temps qu'il faut pour résoudre une seule situation importante dans le jeu - peut-être un conflit, ou une rencontre, ou une série d'actions dans un lieu pour atteindre un seul



Comme mentionné ci-dessus, vous jouez le jeu en demandant à vos personnages d'**agir** dans une série de **scènes** pour répondre aux situations qui vous sont présentées par le Chroniqueur. De nombreuses actions sont simples et explicites, et vous pouvez simplement dire que vous faites quelque chose et le faire. "J'ouvre la porte" ne demande pas plus d'attention que cela. Parfois, cependant, il y aura un élément d'incertitude à propos d'une action. La porte est peut-être fermée à clé - pouvez-vous crocheter la serrure ? Ou bien elle est bloquée - êtes-vous assez fort pour la forcer à s'ouvrir ? Peut-être qu'elle est cachée - pouvez-vous la trouver ?

Dans ce cas, nous utilisons un jet de **dés** pour déterminer si votre personnage peut faire ce que vous voulez qu'il fasse. Pour effectuer un jet de dés, prenez deux dés à six faces de couleurs différentes et désignez l'un comme le **Dé du Héros** et l'autre comme le **Dé du Destin**. Lancez les deux dés et soustrayez la valeur du dé de la mort à celle du dé du héros. Ajoutez ensuite au total votre score dans une compétence appropriée ; c'est le **résultat** de votre jet de dés. Parfois, votre Chroniqueur peut même vous demander de lancer plus d'un

Dé du Héros ou d'un Dé du Destin. Nous appelons ce processus "**lancer les dés du destin cosmique**".

Ensuite, comparez le résultat de votre jet de dé à une **difficulté**. Les difficultés peuvent être fixées par le Chroniqueur, ou elles peuvent être fixes et immuables, ou elles peuvent être égales au jet de dé d'un adversaire. Cela dépend du contexte. Si le résultat de votre jet de dé est supérieur à la difficulté, vous réussissez ce que vous essayez de faire. S'il est inférieur, vous échouez. Si le résultat est exactement le même, il y a égalité, ce qui peut avoir diverses significations (voir page 197).

La dder

La plupart des niveaux de compétence se situent entre 1 et 5, les dés du Destin cosmique produisent des résultats entre -5 et +5, et ainsi de suite.

En fait, tous les scores numériques du jeu existent sur le même spectre de nombres. Un niveau de compétence de 1 a la même puissance qu'un résultat de +1 au jet de dé du Destin Cosmique, les deux vous donnant une idée de la difficulté d'une tâche de difficulté 1. Ce spectre s'appelle l'**échelle** et vous permet de comparer l'ampleur relative des niveaux de compétence, des résultats des jets de dés, des difficultés et même des bonus et des pénalités que vous appliquez parfois aux jets.

TABLEAU 3-1 : ADDITIONNEUR L - SIGNIFICATION DES CHIFFRES

NOMBRE	CE QUE CE NOMBRE PEUT REPRÉSENTER
-5	Un jet de dés désastreux - très probablement un fumble !
-4	Un rouleau abyssal.
-3	Un rouleau terrible.
-2	Un rouleau très médiocre.
-1	Un mauvais rouleau.
0	La difficulté d'une tâche facile ; un jet de dés moyen ; un personnage non qualifié tentant une tâche banale.
+1	Une tâche simple accomplie sans pression ; un jet de dés moyennement décent ; une compétence de niveau apprenti.
+2	Une tâche quelque peu difficile, ou une tâche simple exécutée sous pression ; un jet de dés juste ; une compétence de haut niveau.
+3	Une tâche difficile, un bon coup de dés, une compétence de niveau professionnel.
+4	Une tâche très difficile, un bon coup de dés, une compétence de niveau professionnel.
+5	Une tâche difficile ; un superbe coup de dés - très probablement un succès critique ; une compétence de maître qui est le maximum atteint par la plupart des gens.
+6	Une tâche très difficile ; une compétence de maître avancée atteinte par des individus exceptionnels.
+7	Une tâche ardue, une compétence de champion.
+8	Une tâche très difficile ; un niveau de compétence héroïque.
+9	Une tâche extrêmement difficile, un niveau de compétence légendaire.
+10	Une tâche presque impossible ; un niveau de compétence surhumain.

Les principaux chiffres de l'échelle sont indiqués dans le tableau 3-1 : L'échelle - La signification des chiffres. Notez cependant que l'échelle est ouverte ; il y a des chiffres au-dessus et au-dessous de ceux indiqués.

Interprétation des résultats

L'écart entre le résultat de votre jet de dé et la difficulté de la tâche que vous tentez est appelé **décalage**. Si vous obtenez un résultat de 3 contre une difficulté de 1, vous obtenez 2 décalages. Les décalages sont utilisés dans de nombreux domaines - non seulement ils déterminent l'ampleur de votre succès (ou de votre échec), mais ils déterminent également le niveau de stress, par exemple, que vous causez à votre adversaire dans un conflit (page 201).

Certains résultats ont une signification particulière. Un résultat avec 5 déplacements ou plus s'appelle une **réussite spéciale**, et peut produire des effets spéciaux, en particulier dans les conflits. Un résultat de 6 sur votre Dé du Héros et de 1 sur votre Dé de la Mort est une **réussite critique**. Cela peut avoir plusieurs effets : le plus important est qu'il contourne la **réduction de stress** (page 174) en cas de conflit. Inversement, un résultat de 1 sur votre Dé du Héros et de 6 sur votre Dé de la Mort est un **échec critique**, aussi appelé **fumble**. L'effet le plus important d'un fumble est que vous ne pouvez pas relancer les dés en invoquant un aspect (page 198).

SCORES, MODIFICATEURS, et SCALES

Nous utilisons les conventions suivantes pour faciliter la distinction entre les scores de compétence et de difficulté, les modificateurs et les échelles.

Scores

Les **scores** sont des nombres simples qui désignent les niveaux de compétence et les difficultés sur le site, ainsi que les résultats d'un jet de dés. *Exemples : Lore 4 (une compétence), difficulty 3 (une difficulté), et result 9 (un résultat de dé).*

Modificateurs

Il arrive que l'on modifie le résultat d'un jet de dés vers le haut ou vers le bas. Ces **modificateurs** sont écrits avec un + ou un -. Par exemple, une arme peut vous donner une **Augmentation de Stress (AS)**, augmentant ainsi le nombre de coups de stress que vous infligez lors de l'attaque.

avec elle. De même, une armure peut vous donner une **Réduction de Stress (RS)**, réduisant les coups de stress que vous subissez lorsque quelqu'un vous frappe en combat. De plus, l'**invocation d'un aspect** (voir ci-dessous) peut vous donner un modificateur de +2 à un jet de dé. *Exemples : Epée (SI+2), armure de cuir (SR-1).*

Balances

Les **échelles** mesurent l'importance relative de y la capacité d'action de notre personnage. Les règles d'utilisation des échelles sont données page 235. Les principales échelles sont la **taille**, qui représente la taille physique, et la **classe sociale**, qui représente les systèmes de castes des civilisations du printemps. Les échelles diffèrent des scores par le fait qu'il s'agit de "bandes" fixes, et qu'elles ont souvent une **étiquette** descriptive. *Exemples : Taille humaine (0), Noble (3).*

FATe POINTS

Les points de destin ont plusieurs usages - voir le **chapitre 7 : Aspects et points de destin**. Voici les plus importants.

Invoking an Aspect

L'**invocation d'un aspect** est la principale utilisation d'un aspect. Les aspects sont de courtes phrases décrivant quelque chose d'important à propos d'un personnage, d'une situation, d'un état ou même d'un équipement. Lorsqu'un aspect semble immédiatement pertinent dans la situation à laquelle vous êtes confronté, vous pouvez l'**invoker** pour obtenir un avantage.

Pour invoquer un aspect, vous décrivez précisément en quoi il est pertinent pour ce que vous essayez de faire, puis vous payez un point de destin. Le Chroniqueur doit accepter que votre proposition d'invocation est raisonnable - parfois, vous pourriez être tenté d'étendre l'utilisation d'un aspect un peu trop loin ! Si le Chroniqueur accepte, vous soustrayez un point de destin de votre total, et vous obtenez soit un bonus de +2 à votre jet de dé, soit un nouveau jet de dé. L'invocation se fait **après** le jet de dé, il n'est pas nécessaire d'invoquer puis **de** relancer le dé pour connaître le résultat.



.....

Par exemple, Zabet Karja combat une horde de bêtes entropiques qui envahissent un petit village frontalier. Elle vient d'obtenir un terrible résultat de -3 à son jet d'attaque. Cependant, elle possède l'aspect Essence Légionnaire - Errant du Seigneur Regos. Elle dépense un point de destin pour invoquer cet aspect, décrivant à quel point elle est dévouée à la défense des provinces d'Hivernium, et relance son jet d'attaque. Espérons qu'elle fera mieux la prochaine fois !

Déclaration d'un détail de l'histoire

Vous pouvez dépenser un point de destin pour apporter une modification narrative mineure à votre situation.

Cela peut être très puissant. Pour

Par exemple, si vous êtes désarmé et encerclé par des voyous dans une

Dans une ruelle pleine de débris, vous pouvez dépenser un point de destin pour déclarer qu'il **doit** y avoir un objet lourd et lourd qui gît dans le sol.

pour vous en servir comme d'une massue. Le Chroniqueur doit être d'accord avec votre **déclaration** (ce n'est pas un permis de détruire une Chronique soigneusement préparée !

Accepter ting a Compel

Parfois, les aspects vous causent des ennuis. Mais vous êtes un aventurier, vous cherchez les ennuis, alors quoi de mieux que des ennuis qui signifient quelque chose pour vous personnellement ? De plus, lorsque vous laissez un aspect vous causer des ennuis, vous obtenez un point de destin à ajouter à votre total ! C'est ce qu'on appelle **contraindre un aspect - voir** page 128 pour en savoir plus !

.....

Zabet se trouve à un dîner élégant organisé par Jakai Tellisan, Autarque de Korudav, où elle espère obtenir des informations de ses supérieurs de la légion. Soudain, on apprend que la frontière nord est attaquée par des entropiques, et plusieurs types héroïques se lèvent d'un bond et déclarent qu'ils partent immédiatement pour les combattre ! Zabet a l'aspect Origine Appelée à l'aventure dans la bataille de la Nuée de feu. Son joueur, Sharma, sait qu'il s'agit d'un appel à l'action - qui sait où cela peut mener ? Zabet abandonne son projet d'interroger les gradés de la légion, dégaine son épée et crie "Pour Korudav !". Sarah, la chroniqueuse, sourit et donne à Sharma un point de destin à ajouter à son total. Place à l'aventure !

C hArACTer AVANCeMeNT

Au fur et à mesure des aventures de votre personnage, ses capacités s'améliorent et il devient de plus en plus génial. C'est ce qu'on appelle l'**avancement**. Vous trouverez tous les détails à la page 258 ; pour l'instant, il suffit de dire qu'au cours du jeu, vous passerez des **étapes** où le Chroniqueur vous attribuera des **points d'avancement (PA)**, que vous pourrez utiliser pour acheter des augmentations de niveaux de compétence, de nouvelles cascades et autres capacités, et même de nouveaux aspects, relations, points de rafraîchissement, et bien plus encore.

Votre réserve de points d'avancement

Vous n'êtes pas obligé de dépenser vos points d'avancement immédiatement ; vous pouvez les économiser pour les consacrer à des achats plus importants. En particulier, comme les PA peuvent acheter des **relations**, les personnages qui utilisent la magie gardent souvent une réserve de PA à dépenser pour des relations temporaires comme les **invocations**. Par exemple, si vous voulez invoquer un démon ou un élémentaire, vous aurez besoin de PA à dépenser pour ses capacités. Lorsque le démon ou l'élémentaire s'en va (ou est tué), vous récupérez ces PA et pouvez les dépenser pour autre chose (peut-être une autre invocation...).

W Qu'est-ce que NeXT ?

Vous connaissez maintenant les règles de base ! Vous pouvez dès à présent jouer à un jeu simple en utilisant uniquement ces informations. Essayez-le !

Mais il est probable que vous souhaitiez plus de détails. Voici où chercher.

Pour savoir comment créer vos propres personnages, lisez le **chapitre 4 : Créer votre personnage**. Pour savoir de quels lieux ou de quelles espèces vos personnages peuvent être originaires, consultez le **chapitre 5 : Patries et races**. Pour en savoir plus sur les règles, consultez le **chapitre 10 : Comment faire les choses**. Pour en savoir plus sur le fonctionnement de la magie, consultez le **chapitre 13 : Magie**. Si vous voulez en savoir plus sur les dieux, les temples et le monde fascinant de la Terre Future, consultez le *Guide de la Terre Future*. Et si vous voulez en savoir plus sur le métier de Chroniqueur, sur les bêtes, les artefacts et bien d'autres choses encore, consultez le *Guide du Chroniqueur*. L'aventure vous attend !





Créer son personnage

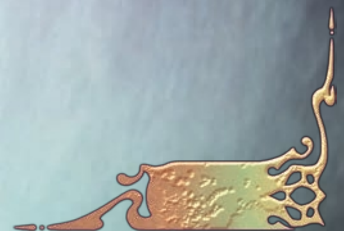
Vous connaissez la feuille de personnage et les règles de base. Voyons maintenant comment créer des personnages.

SeTTING up YOUR gAME de ChRONICLeS

Avant même de commencer à créer des personnages, il est bon de discuter avec les autres joueurs du type de jeu auquel vous aimeriez jouer. Parfois, c'est évident - le **Chroniqueur** a préparé une aventure (une **Chronique**) qui explique qui sont vos personnages et ce qu'ils font. Mais vous pouvez jouer à *7e Chronicles of Future Earth* de bien des façons : votre partie pourrait être sinistre, traitant de la vie difficile des gens du peuple dans les villes en ruine de la Vénérable Autocratie, ou faisant face à l'avancée terrifiante des entropiques qui envahissent le Mur montagneux contre le Shakh.

Votre jeu peut aussi être politique, rempli de rancœurs et d'intrigues dans une cour autarcique où les drames de la noblesse, de la cupidité et de la corruption se déroulent sur fond d'opulence grandiose. Ou bien il peut être héroïque, épique, vos personnages protégeant des villages, affrontant des menaces terrifiantes et sauvant la situation. Vous pouvez même jouer un jeu comique ou satirique. Les possibilités sont presque infinies.

Il est bon de s'en assurer avant de créer des personnages. Il n'y a rien de pire que de s'attendre à jouer un héros condamné faisant face à des chances impossibles, et de se retrouver face à un jeu de farce comique se déroulant dans un cirque dirigé par le temple de Qal. Ou vice versa !



Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

Il existe deux outils pour vous aider à mettre en place votre jeu : l'**étendue du jeu** et les **aspects du jeu**.

Jeu S cope

Vous savez, certaines histoires parlent de gens ordinaires qui luttent pour s'en sortir, qui ont des problèmes relationnels et sociaux, tandis que d'autres traitent des machinations des généraux et des rois ? D'autres histoires **partent** d'une personne ordinaire, Jane ou Joe (ou Jilla ou Jakai...), et suivent son ascension vers le pouvoir, en prenant des mesures qui finissent par avoir des répercussions sur le monde entier ? Tout cela fait partie de la **portée du jeu** : l'ampleur des événements, la destination des personnages, la puissance des adversaires et des défis qu'ils doivent relever.

Lorsque vous vous réunissez pour créer des personnages avec vos compagnons de jeu, prenez le temps de discuter de l'étendue du jeu que vous aimeriez jouer, au moins pour commencer. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse, si ce n'est que tout le monde doit être heureux de cette décision et impatient de jouer à ce genre de jeu. Essayez de résumer ce champ d'application en une seule phrase et notez-la. Nous ne l'utiliserons pas dans les règles, mais il est utile de s'y référer.

Vous vous souvenez de notre jeu d'exemple ? Sarah, la chroniqueuse, s'est réunie avec Chris, Paco, Rika, Sharma et Vitas, les joueurs, pour créer des personnages. Après une brève discussion, ils décident qu'ils aimeraient jouer un groupe d'individus divers et raisonnablement compétents, recrutés par une organisation obscure pour entreprendre des missions secrètes. L'idée de 7e est que les missions semblent être "pour la bonne cause", mais que l'agenda ultime de l'organisation reste mystérieux. L'ambiance 7e du jeu devrait être héroïque et un peu pulpeuse, avec des moments plus légers, mais essentiellement remplie de défis mortels, d'enjeux significatifs, et de secrets...

Sarah est d'accord avec cette approche : elle est bien structurée et fournit au groupe des objectifs clairs et une raison d'être ensemble, mais il y a aussi la possibilité de changement, de mystère et d'intrigue. Elle connaît aussi une bonne organisation et suggère "Une bande de héros en pagaille, recrutés comme agents de la Main de l'Autocrate" comme slogan pour le champ d'application du jeu du groupe.

Jeu A spectes

Une fois que vous avez déterminé la portée de votre jeu, l'étape suivante consiste à formuler quelques phrases décrivant les dynamiques de votre environnement immédiat. Par exemple, le pays est-il en guerre ? Quel est le défi immédiat auquel la plupart des gens sont confrontés au quotidien ? Y a-t-il un grand méchant qui se profile dans un avenir proche ou moyen et qui inquiète tout le monde ? Quelle est l'ambiance dans la rue lorsque vous sortez de chez vous ?

Ce que vous faites ici, c'est créer quelques lignes d'accroche pour décrire le monde qui entoure les PJ. Il n'est pas nécessaire que ce soit détaillé : vous recherchez une atmosphère, un fil conducteur sur lequel vous pourrez vous appuyer pour explorer plus avant. Essayez de rendre ces deux **aspects du jeu** aussi différents que possible ; s'ils s'opposent ou contrastent, tant mieux - c'est de cela que sont faites les grandes histoires !

Essayez de résumer ces deux aspects sous forme de phrases percutantes. Ce seront des aspects permanents (ou semi-permanents) de votre jeu, que **tout le monde** pourra utiliser. Ne vous tracassez pas trop, mettez simplement quelque chose sur papier, et vous pourrez l'affiner plus tard.

7e discute du monde dans lequel ils voient leurs personnages évoluer. Sarah décrit la Vénérable Autocratie et les événements récents qui s'y sont déroulés, et les joueurs proposent deux aspects du jeu.

7e, c'est d'abord Rien ne change jamais. 7is est une bonne description de la vie dans l'ancien Empire. Ce sera une source de frustration, de prévisibilité et d'inertie - de bonnes choses sur lesquelles les personnages pourront rebondir dans le jeu.

Le deuxième aspect de 7e est The World's Going to Hell In a Hand-cart ! Sarah explique que la Chronique qu'ils vont jouer se déroule dans et autour de l'archéopolis (une immense et ancienne cité) de Korudav, peu après qu'une énorme explosion de type nucléaire l'ait partiellement détruite, dispersant des vagues de réfugiés paniqués, au moment même où d'affreux monstres entropiques envahissaient le pays depuis le nord ! Le 7e aspect du jeu contredit complètement le premier : les choses changent, et vite ! Le groupe 7e est d'accord pour dire que la tension entre ces deux aspects devrait fournir des moments intéressants et dramatiques pendant le jeu.



Sarah distribue alors des feuilles de personnage vierges à tout le monde. Il y a un espace sur chacune d'elles pour ces deux

aspects du jeu, et tout le monde les note. Il ne reste plus qu'à créer les personnages !



Comment vos personnages s'intègrent dans le monde

L'Autocratie vénérable 7e de Sakara est le "port d'attache" par défaut des personnages-joueurs. Vieille de quinze mille ans, elle survit grâce à un conservatisme intense et à l'adhésion aux rituels et aux traditions qui protègent le monde des forces de domination et d'entropie - le Grand Hégémoniste et les Dieux Reavers. Dans l'Autocratie, l'innovation et la liberté ne sont pas seulement désapprouvées, elles sont activement combattues par la société et la religion. Il s'agit d'un conflit ancien et mythique.

Comment les activités anarchiques des personnages-joueurs s'inscrivent-elles dans ce cadre ? 7C'est l'un des thèmes majeurs du jeu : la fin de l'ère est proche et les comportements traditionnels ne fonctionnent plus. 7e Les hordes entropiques menacent depuis les étendues gelées de Yurasha, au nord, et la Vénérable Autocratie semble rongée par la corruption, au bord de l'effondrement.

Entrez vos personnages-joueurs ! 7Il y a des factions dans les Civilisations du Printemps qui essaient de relever le défi, de défendre le monde contre l'ancien ennemi, mais peuvent-elles apprendre la capacité d'adaptation dont elles ont besoin alors que tant de gens sont embourbés dans la peur et la léthargie ? Le changement incontrôlé a failli détruire le monde dans le passé, à l'époque de l'Helemoriad, l'Armageddon des Dieux, et à nouveau lors du Destin de Nayarak et de la chute de l'Empire de Tlan. Qui oserait s'y risquer à nouveau ?

Mais bien sûr ! Nous partons du principe que vos personnages sont des gentils : des marginaux, des francs-tireurs et des chercheurs d'ennuis, des personnes capables de voir la léthargie du monde face à un terrible péril et prêtes à s'embarquer dans des missions désespérées pour le sauver.

Dans notre exemple, les PJ sont recrutés par la Main de l'Autocrate, une société secrète obscure qui surveille, évalue et même élimine ceux qui s'éloignent trop des comportements chaotiques et libres qui sont la porte d'entrée des Dieux Reaver - précisément le genre de comportements que les personnages-joueurs aiment ! En retour, ils recevront des ressources, l'accès à des capacités spéciales et à des avancées, ainsi que du pouvoir et de l'influence au sein de l'Autocratie. C'est donc pour cela que les personnages des joueurs sont réunis en ce moment. Sarah explique qu'ils ont été chargés d'infiltrer les rangs de l'Autarque de Korudav, un chef héroïque à la frontière des Terres Entropiques, qui a désobéi au Vénérable Autocrate, dieu vivant de la Loi, pour rassembler sa Nouvelle Armée du Nord, une force innovante qu'il croit capable de résister au danger grandissant. Mais l'Autarque est-il allé trop loin ? Est-il en train de libérer les forces du désordre et de l'innovation qui permettront à la corruption de l'Hégémoniste et des Ravageurs de submerger l'Autocratie ? Sarah aime la complexité morale de cette configuration et les dilemmes qu'elle pose lorsque les PJ essaient de surveiller les autres pour détecter des comportements dont ils sont eux-mêmes coupables ou sympathisants !

Sarah explique que leur première Chronique est une mission de sauvetage. Pour l'instant, elle ne précise pas exactement qui ou quoi ils sont censés sauver, où et pourquoi, mais elle compte bien donner plus de détails au fur et à mesure que les joueurs créeront leurs personnages.



SO quE lEs vOus fOrMEs ChArACTer ?

Votre personnage est votre alter ego dans le monde de *7e Chronicles of Future Earth*. Il n'a pas besoin de vous ressembler - il peut être d'un sexe, d'un genre, d'une ethnie, d'une spécificité différents, et avoir des capacités radicalement différentes des vôtres. Il doit cependant être **intéressant** et vous donner un rôle et une identité que vous serez heureux d'incarner.

La création de personnages est un processus qui consiste à zoomer progressivement sur les détails. Vous commencez par un zoom arrière, en décidant d'un concept général, puis vous commencez à vous concentrer, en décrivant le personnage plus en détail, en prenant des décisions au fur et à mesure. Il y a une structure - vous ne pouvez pas tout inventer à votre guise. Au lieu de cela, vous avez des points à dépenser, des blancs à remplir.

La "Liste de contrôle pour la création d'un personnage" à la page 35 résume les étapes à suivre. Ne vous inquiétez pas si elle vous semble compliquée - elle est plutôt simple, une série de choix conséquents qui donnent corps à votre idée de personnage. Il est bon de passer votre première session de jeu à créer vos personnages, de le faire ensemble, de vous faire des suggestions et de vous assurer que vos personnages se complètent et qu'ils ont des points d'ancrage dans les histoires des uns et des autres. C'est parti !



Famille Structure, genre et sexualité

7e Printemps Les civilisations sont très conservatrices. Bien qu'il existe un large éventail de comportements acceptables et de normes en matière de sexualité, de genre et de famille, celles-ci sont restées inchangées depuis des millénaires.

Dans la Vénérable Autocratie, les relations sexuelles sont courantes, normales dans les légions et les lieux d'apprentissage pour favoriser les liens et la loyauté envers le groupe. La contraception est facile et évidente ; il existe des plantes aux propriétés contraceptives, des bénédictions du temple pour ceux qui veulent la fertilité, ceux qui ne la veulent pas ou ceux qui s'en moquent. La fertilité est surtout l'affaire du temple d'Emeldias. Il existe différents types de mariages, qu'il s'agisse de mariages individuels ou de mariages familiaux. Les mariages sont considérés comme des contrats légaux.

Les rôles de genre et de sexe sont larges et flexibles ; l'homme et la femme sont les deux extrémités d'un spectre qui contient de nombreuses permutations divergeant d'un locus androgène, et l'endroit où l'on se situe sur ce spectre n'a pas d'importance. Même les temples qui pratiquent le dimorphisme de genre dans les rôles, comme Babisiya et Emeldias, reconnaissent les "femmes à l'intérieur" et les "hommes à l'intérieur". Il existe des magies permettant de changer de sexe, et des temples comme Qal se délectent de l'ambiguïté sexuelle et de genre, comme ils se délectent de toutes sortes d'ambiguïtés - et les trogynes trouvent souvent dans le temple une grande arène pour s'exprimer philosophiquement. Dans un monde composé de nombreuses espèces intelligentes et même extraterrestres, la diversité est tellement la norme que peu de gens songeraient à la remettre en question. C'est ainsi depuis des milliers d'années.

Liste de contrôle pour la création de personnages

- Choisissez votre concept de personnage
- Choisissez votre pays d'origine, votre famille et votre profession.
- Choisissez votre classe sociale et votre communauté (le cas échéant)
- Choisissez les aspects de votre personnage
 - ' Choisissez votre aspect de l'origine
 - ' Choisissez vos aspects d'Essence et d'Ombre
 - ' Créez votre aspect compagnon
 - ' Sélectionnez votre aspect sanguin
 - ' Choisissez votre Doom
- Choisissez vos compétences et vos cascades, ainsi que vos capacités et contraintes spéciales.
- Définissez toutes les relations que vous entretenez, y compris les communautés
- Dernières touches
 - ' Calculez votre Refresh, les pistes de stress et les conséquences

Calculer votre budget de départ et votre équipement

' Déterminez votre âge et votre taille

Choisir Votre concept de personnage

C'est la première chose à faire. Essayez de décrire ce que vous voulez que votre personnage soit en une ou deux phrases. Notez-les - vous passerez le reste de la création de personnage à les décortiquer.

.....
Voici ce que les joueurs du jeu *La main de l'autocrate* ont inventé :

- Chris veut jouer un personnage rusé, de type voleur, avec une morale ambiguë et une propension à choquer. Il n'est pas concerné par la parenté, il choisit donc de jouer un humain.
- Paco aimerait jouer un personnage **vraiment** non humain, peut-être l'un des esteri "Not-Humans of Earth". Il aimerait que ce personnage soit aussi un peu intrigant.
- Rika veut jouer un guerrier costaud, mais aussi quelqu'un avec des capacités inhabituelles, donc probablement un non-humain, peut-être l'un des jeniri "Cousins de l'humanité".
- Sharma veut jouer un combattant, quelqu'un d'intégré dans la société Sakari, avec des contacts et des relations. Elle choisit de jouer un humain.
- Vitas est fasciné par les artefacts et les technologies, et veut donc jouer quelqu'un qui peut les identifier, les réparer et peut-être même les créer. Il jouera un artificier, et probablement un humain.

Un groupe 7e décide que ses personnages ont déjà un éventail décent de compétences, mais quelqu'un devrait probablement savoir utiliser des armes à distance, et un autre devrait avoir des capacités de guérison de base. Sinon, ils sont prêts à partir! . . .

C choisir sa patrie, sa parenté et sa profession

Maintenant que vous avez votre concept de base, nous allons le décortiquer légèrement pour déterminer d'où vient votre personnage, de quelle culture ou espèce (appelée **patrie** ou **race**) il est issu, et ce qu'il fait pour vivre (sa **profession**).

Ces éléments fourniront à votre personnage des listes de choix d'aptitudes - compétences, cascades, peut-être même des aptitudes spéciales, etc. Nous appelons ces listes de choix des **constructions**, et elles sont une caractéristique commune du jeu ; alors que la création de personnage est assez libre, et qu'en théorie vous pouvez choisir **n'importe quelle** capacité pour votre personnage, les constructions sont logiques et cohérentes, garantissant que vous avez les **permissions** requises pour vos capacités. Par exemple, il est possible de créer un background personnalisé, en discutant avec votre Chroniqueur, pour vous donner accès, par exemple, à la magie divine et à ses pouvoirs associés.

Mais si vous choisissez la profession de prêtre et un temple correspondant, vous aurez accès à deux constructions (une pour le prêtre, une pour votre temple - voir ci-dessous), qui vous donneront automatiquement les permissions dont vous avez besoin pour utiliser librement la magie divine. Vous n'êtes pas obligé de prendre toutes les capacités listées pour les constructions que vous avez choisies, mais, à moins d'avoir une bonne raison de ne pas le faire, vous devriez **en choisir au moins une** dans chaque catégorie (une compétence, un stunt, etc.) pour vous assurer que votre personnage est un représentant décent. En effet, pour créer un personnage très rapidement, vous pouvez ne sélectionner que des capacités de construction jusqu'à ce que vous ayez rempli votre fiche de personnage conformément aux directives ci-dessous. Les constructions sont également importantes pour **l'avancement du personnage** (page 258).

Patrie

Il existe de nombreuses patries dans les Civilisations du Printemps. Ce livre se concentre sur la Vénérable Autocratie de Sakara, mais chacune de ses provinces et régions est une patrie à part entière. Vous en trouverez la description au **chapitre 5 : Patries et races**.

La plupart des habitants de l'Autocratie se déplacent peu. Les cultures locales sont fortes et distinctes, et les conflits entre les coutumes et les idéologies sont fréquents. La patrie de votre personnage détermine les dieux qu'il vénère, ses attitudes envers le monde, les métiers qui lui sont accessibles, et même sa parenté. Vous pouvez choisir une patrie parmi celles proposées à partir de la page 53, et l'indiquer sur votre feuille de personnage. Si vous jouez un non-humain extérieur à l'Autocratie, vous n'avez pas besoin de choisir une patrie distincte ; votre fiche de parenté contient toutes les informations dont vous avez besoin. Si vous jouez un non-humain de l'intérieur de l'Autocratie, vous pouvez choisir à la fois une famille **et une** patrie.

Kindred

La plupart des personnages appartiennent à des races humaines, mais ce n'est pas obligatoire. Vous pouvez être l'un des **jeniri** - les cousins de l'humanité - ou même l'extraterrestre et insondable **es-teri**, les non-humains de la Terre. Voir les pages 64 et 76 respectivement pour la description des races jeniri et esteri. Jouer un personnage non-humain vous donne une construction supplémentaire ; si vous êtes un personnage humain, vous n'aurez pas de construction de



parenté séparée car ces capacités sont incluses dans votre patrie (mais voir page 64). Notez votre parenté sur votre feuille de personnage.

Chapitre 4 : Créer son personnage

Occupation

Votre **occupation** est ce que votre personnage fait dans sa vie quotidienne - sa profession, sa vocation, son activité principale. Vous pouvez avoir une idée de votre profession à partir du concept de votre personnage ; ou vous pouvez choisir un des exemples listés dans votre parenté ou votre pays d'origine ; ou vous pouvez choisir quelque chose de complètement différent - vérifiez avec votre Chroniqueur !

Le chapitre 6 : Les métiers détaille les métiers couramment rencontrés dans la Vénérable Autocratie. Il n'est pas exhaustif et vous pouvez même en créer de nouvelles. Chaque profession a plusieurs formes ; choisissez-en une lorsque vous sélectionnez cette profession. Vous voulez peut-être jouer un combattant, mais êtes-vous un guerrier, un légionnaire, un mercenaire ou un guerrier saint ?

Encore une fois, vous n'êtes pas obligé de choisir toutes les capacités listées pour votre métier, mais si vous ignorez la plupart des suggestions, pensez peut-être à un autre métier !

apparentés pour vous donner une idée. Inscrivez votre nom sur votre feuille de personnage dès maintenant ; ne vous souciez pas trop de l'exactitude du nom, vous pourrez le changer plus tard si vous le souhaitez.

Une petite note sur les constructions communautaires

*C'est le bon moment pour parler des **constructions communautaires**, qui sont une sorte de "construction de profession étendue" dont nous parlerons plus tard. Lorsque vous choisissez une profession pour votre personnage, comme un légionnaire ou un prêtre, cela vous donne une construction avec des listes de compétences à choisir. Cependant, vous pouvez également choisir la légion à laquelle vous appartenez, le temple dont vous êtes le prêtre, etc. et cela vous donnera également une liste de compétences supplémentaires personnalisées, appelée "construction de communauté". Vous ne ferez pas toujours cela, et de toute façon vous n'êtes pas obligé de choisir des aptitudes dans votre construction communautaire, mais cela peut être un bon moyen de différencier votre personnage des autres. Voir la page 88 ci-dessous pour en savoir plus sur la construction communautaire.*

C choix d'un nom

Lors de la création de votre personnage, vous devrez lui choisir un nom. Vous trouverez une sélection de noms dans les textes de la patrie et des peuples

Les joueurs de 7e dans le jeu La Main de l'Autocrate choisissent des patries, des races et des métiers.

- *Chris veut être ancré dans l'environnement immédiat de la campagne, et choisit donc la patrie hivernienne - son personnage est originaire de la ville de Korudav. En ce qui concerne la profession de Rogue, ils ne veulent pas être un voleur pur et dur, et choisissent donc la construction "Voleur de tombe", décidant qu'ils appartiennent à la Guilde des Explorateurs Respectueux de l'Antiquité. 7ey souhaite également que son personnage soit provocateur et rusé - nous y reviendrons plus loin. Pour l'instant, ils n'ont pas de nom en tête.*

Paco regarde les races non-humaines et décide que son personnage sera l'un des esters octopoïdes Ing Shu - il aime leur vision inhabituelle de la moralité et pense qu'il pourra jouer un personnage intéressant et machiavélique. En

regardant les professions Ing Shu suggérées, il choisit "Prêtre commerçant", c'est-à-dire la construction "Prêtre du temple" de la profession Prêtre, vénérant Vareltias, le dieu du commerce et de la communication. Il ne choisit pas de construction de patrie ; sa construction de parenté contient les informations de base dont il a besoin, et il note "Formen Isle", un bastion Ing Shu, comme sa patrie. Pour le nom, Paco veut quelque chose en rapport avec le nombre de tentacules de son personnage, et commence donc par les appeler "Six".

- *Rika a trouvé le Jeniri idéal pour son personnage de guerrier massif : un Magigi "Géant rouge", un humanoïde de trois mètres de haut ayant une affinité avec le principe mystique du changement par le feu. Elle décide d'insister sur cette affinité, en choisissant le build "Holy Warrior" de la profession Fighter, et en précisant qu'elle est une adoratrice de Dafur, dieu du feu, et affiliée à la Légion de l'épée de feu de l'Autocratie. Elle n'a pas choisi d'origine distincte, mais a noté "les montagnes Hagya", un bastion des Géants rouges, dans l'entrée de son pays d'origine. En regardant les noms suggérés pour les Magigi féminines, elle choisit le nom Ukhta.*

Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

- *Sharma décide que son combattant est également originaire de la ville de Korudav – peut-être que son personnage connaît déjà celui de Chris ! Elle décide qu'elle est légionnaire de la Légion du Seigneur Regos, parce qu'ils ont l'air d'être les "bons". Elle choisit un nom dans la liste de l'article sur la patrie de l'Hivernium : Zabet Karja.*
- *Enfin, Vitas décide d'être un autre habitant de la région et choisit la patrie des Hiverniens. Il voit que les prêtres du dieu Khosht le Bâtitteur sont appelés "Artificers" et qu'ils ont la capacité de réparer et de créer des artefacts qui l'intéressent, donc il choisit aussi le build "Temple Priest" de la profession de prêtre. Même s'il s'agit d'un autre prêtre pour le groupe, l'Artificier de Vitas sera très différent du prêtre commerçant Ing Shu de Paco. Vitas a décidé d'utiliser son propre nom de famille, Varnas, pour son nom de personnage. Il le développera peut-être plus tard.*

Sarah note que, pour commencer, aucun des PJ n'a accès à la construction de la société secrète de la Main de l'Autocrate, mais que si leur mission se déroule bien, ils obtiendront la permission d'acheter ses capacités en jeu.

Voyons ce que les constructions choisies par les joueurs signifient pour les capacités de leurs personnages.

Le choix de la classe sociale, de la maison et des communautés

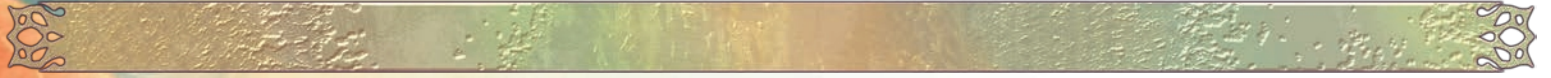
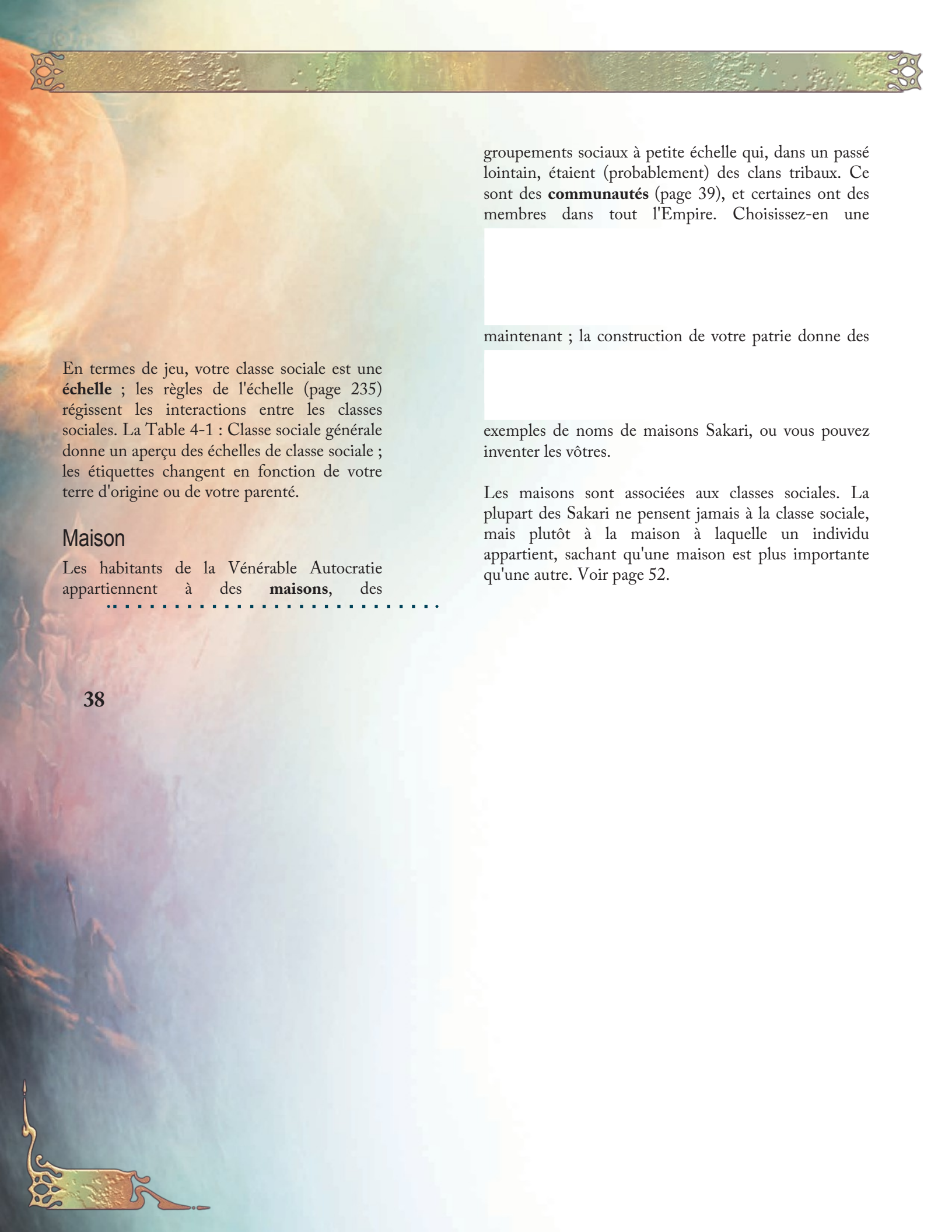
La vénérable autocratie est consciente du statut et stratégie, et la préséance et la hiérarchie influencent les relations interpersonnelles. Plusieurs facteurs déterminent la position de votre personnage.

Classe sociale

La classe sociale de votre personnage décrit le groupe social hiérarchique dans lequel il est né. Les patries de la Vénérable Autocratie et les kin-dreds jeniri et esteri qui existent en dehors d'elle ont des classes sociales similaires. Souvent, les étiquettes diffèrent - un chef dans une patrie peut être un noble, un seigneur ou un vizir dans une autre. Vous pouvez lancer votre classe sociale, ou en choisir une, en utilisant la table de votre patrie ou de votre parenté. Il n'est pas avantageux d'être

ÉCHELLE	ÉTIQUETTE TYPIQUE	EXEMPLES
-3	Outcast (en anglais)	Parias, hors-la-loi, exilés, esclaves.
0	Classe inférieure	Paysans, agriculteurs, chasseurs, guerriers.
1	Classe moyenne	Citadins, artisans, guildes.
2	Classe supérieure	Les fonctionnaires.
3	Noble	Parigers* ; gentry, petits nobles, chefs de clan.
4	Aristocrate	Astrigers* ; haute noblesse, rois tribaux.
5	Règle	Astrigers* ; famille royale immédiate, famille impériale.

l'entre elles



En termes de jeu, votre classe sociale est une **échelle** ; les règles de l'échelle (page 235) régissent les interactions entre les classes sociales. La Table 4-1 : Classe sociale générale donne un aperçu des échelles de classe sociale ; les étiquettes changent en fonction de votre terre d'origine ou de votre parenté.

Maison

Les habitants de la Vénérable Autocratie appartiennent à des **maisons**, des

.....

groupements sociaux à petite échelle qui, dans un passé lointain, étaient (probablement) des clans tribaux. Ce sont des **communautés** (page 39), et certaines ont des membres dans tout l'Empire. Choisissez-en une

maintenant ; la construction de votre patrie donne des

exemples de noms de maisons Sakari, ou vous pouvez inventer les vôtres.

Les maisons sont associées aux classes sociales. La plupart des Sakari ne pensent jamais à la classe sociale, mais plutôt à la maison à laquelle un individu appartient, sachant qu'une maison est plus importante qu'une autre. Voir page 52.



Chapitre 4 : Créer son personnage

personnage, mais il est souvent judicieux de le faire.

La lignée

Les lignées sont des lignages. Elles peuvent remonter à des millénaires, les plus prestigieuses ayant des arbres généalogiques où figurent tous les membres. Pour la plupart des Sakari, elles constituent un "nom de famille". La plupart appartiennent à une seule classe sociale, mais pas toujours à une seule maison. Leur fortune varie de façon imprévisible.

Si vous êtes Sakari, choisissez un "nom de famille" maintenant : c'est votre lignée. Les lignées sont utiles pour établir des contacts, trouver des informations, exercer une influence, etc.

Les personnages non-Sakari, en particulier les non-humains, n'ont probablement pas de lignée. Parfois, cependant, ils créent de faux noms de maison et de lignée pour mieux s'intégrer dans les hiérarchies de l'Empire. Vous pouvez le faire si vous le souhaitez.

Autres communautés

Une communauté est un groupe d'individus partageant les mêmes idées et unis dans un but commun. Les communautés peuvent être importantes dans votre jeu, en particulier lorsque vous progressez et devenez plus puissant - votre Chroniqueur a des règles pour les créer et les utiliser. En ce qui concerne votre personnage, les communautés peuvent vous fournir des listes de choix supplémentaires de capacités - ce qu'on appelle une construction **de communauté** - et vous pouvez également créer des **relations** avec les communautés pour qu'elles vous aident.

À ce stade de la création de votre personnage, prenez le temps de noter les communautés auxquelles vous appartenez. Vérifiez auprès de votre Chroniqueur : il peut s'agir de guildes, de ligues, d'écoles de combat, de temples, d'écoles de sorcellerie, etc. Si vous voulez que l'une de ces communautés vous donne une construction de communauté, vous devez faire référence à cette communauté dans l'un de vos aspects. Il ne s'agit pas forcément d'un aspect personnel ; il peut s'agir d'un aspect appartenant à une relation que vous entretenez avec cette communauté.

Vérifiez auprès de votre Chroniqueur si vous voulez choisir des capacités d'une construction communautaire. Vous trouverez des exemples de communautés au **chapitre 6 : Professions** (page 98) et au **chapitre 13 : Magie** (page 320), et le *Guide de la Terre future* en contient beaucoup d'autres. Vous n'êtes pas obligé de choisir des communautés pour votre

Prenons le personnage de Sharma, Zabet Karja. C'est une légionnaire hivernienne. En consultant la Table 5-1 : Classe sociale des Hiverniens, Sharma voit que "Légionnaire" est une occupation typique pour les personnages de classe moyenne, et note donc "Moyenne (1)" dans l'entrée Classe sociale de sa feuille de personnage. Elle pourrait inventer son propre nom de maison, mais choisit l'exemple donné - Zabet est de la Maison de la Chaîne des Héros.

7at house est une communauté à laquelle Zabet appartient. Cependant, sa légion est probablement plus importante pour elle : son métier, Légionnaire, est déjà un build, et si elle le souhaite, elle peut mentionner la Légion du Seigneur Regos, Indomptable, dans l'un de ses aspects et accéder aux capacités qu'elle offre en tant que build de la communauté. Quoi qu'il en soit, elle décide de créer une relation avec sa légion, afin qu'elle puisse l'aider de temps en temps.

Choisir Les aspects de votre personnage

.....

Vous savez que chaque personnage a six aspects personnels. C'est le moment de les créer. Les aspects personnels mettent en lumière des facettes de l'existence de votre personnage, et peuvent être régulièrement **invoqués** et **contraints** (voir page 28 ci-dessus et page 126 du **chapitre 7 : Aspects et points de destin**). Voici les six aspects personnels ; chacun est décrit en détail ci-dessous.

- **Origine** : Les raisons pour lesquelles votre personnage a choisi une vie d'aventure. Votre "histoire d'origine".
- **L'essence** : Le concept de votre personnage - une description en une seule phrase de ce qu'il est.
- **Ombre** : La raison principale pour laquelle votre personnage s'attire des ennuis - il peut s'agir d'une faiblesse, d'un "côté obscur", etc.
- **Sang** : Une valeur culturelle qui affecte la façon dont vous vous comportez, souvent dérivée de votre patrie ou de votre parenté.
- **Doom** : le destin de votre personnage, ce qui le pousse à avancer dans sa vie périlleuse.
- **Compagnon** : Cet aspect fait référence à un autre personnage - PC ou PNJ - qui est important pour vous dans votre vie de tous les jours. Cette personne peut voyager avec vous, ou vous pouvez interagir avec elle de façon régulière. Il n'est pas nécessaire qu'il s'agisse d'une personne - un compagnon peut être un animal de compagnie favori.

Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

Ces aspects sont des phrases simples et courtes, et non des affirmations définitives, une fois pour toutes, sur votre personnage. Ce sont des "accroches", souvent vagues et ambiguës, que vous explorerez au cours du jeu. Lorsque vous créez vos aspects personnels, n'ayez pas peur d'inventer des noms de personnes, de lieux, d'événements, sans savoir ce qu'ils signifient. C'est une bonne chose ; vous, vos compagnons de jeu et le Chroniqueur peuvent utiliser ces noms comme des tremplins pour improviser des détails intéressants plus tard dans le jeu.

Créons ces aspects personnels.

Choisir l'aspect de l'origine

Réfléchissez à la raison pour laquelle votre personnage part à l'aventure. Pourquoi ne reste-t-il pas chez lui, à vivre sa vie quotidienne ? Pourquoi risque-t-il sa vie pour une grande cause ? En répondant à ces questions, vous obtiendrez votre **aspect Origine**.

N'oubliez pas que vous ne créez qu'une courte phrase, qui peut être ambiguë et remplie de références non spécifiées que vous explorerez plus tard.

Sharma s'intéresse aux expériences de Zabet Karja lors de l'explosion du nuage de feu qui a dévasté Korudav, estimant qu'il s'agit d'un événement formateur qui l'a transformée d'une légionnaire de base en l'aventurière qu'elle est aujourd'hui. Elle définit son aspect Origine comme étant Appelée à l'aventure lors de la bataille du Nuage de feu.

7Ce sera un bon aspect à décortiquer pendant le jeu. Par exemple, comment Zabet a-t-elle été appelée à l'aventure ? Qu'est-ce que la bataille du nuage de feu ? Sharma peut imaginer des explications, des gens que Zabet connaît, des expériences qu'elle a vécues, peut-être même contre les entropiques, ce qui pourrait conduire à des invocations sympas de son Origine.

Choisir les aspects de l'ombre et de l'essence

Vous allez maintenant créer deux aspects : une ligne lapidaire résumant votre personnage "en un coup d'œil", et une courte phrase résumant ce qui lui cause le plus souvent des ennuis.

Votre **aspect Essence fait** souvent référence à vos constructions, en particulier celles qui résument

"l'identité de votre personnage".

Bien que Zabet soit "Légionnaire du Seigneur Regos", c'est assez terne en tant qu'aspect de l'Essence. Sharma demande à Sarah, la chroniqueuse, si son essence pourrait être Légionnaire-Errant du Seigneur Regos. Sarah sait que "Légionnaire-Errant" n'est pas un grade défini dans la légion de Zabet, mais elle comprend ce que Sharma veut dire : cela implique que Sharma a pris son épée après le Nuage de Feu et qu'elle est maintenant dans la nature, voyageant, combattant les entropiques et redressant les torts. Cet ajout d'un seul mot rend l'aspect Essence de Zabet plus intéressant, à décortiquer et à invoquer de façon originale au cours du jeu. Il mentionne également son appartenance à la Légion du Seigneur Regos, Indomptable, ce qui signifie qu'elle peut également choisir des capacités dans la construction

.....
communautaire de la Légion (voir page 98).

L'**aspect de l'ombre** peut provenir directement de votre pays d'origine, de votre famille ou de la construction de votre profession, et faire référence aux côtés sombres, aux préjugés sociaux, aux mauvais comportements ou aux défauts typiques de la personnalité et du comportement de leurs membres.

Sharma commence à comprendre que Zabet a vécu une expérience choquante et qu'elle se bat pour y remédier. Il se peut qu'elle surcompense son traumatisme et qu'elle souffre d'épisodes de manie et de dépression fataliste lorsqu'elle contemple l'ampleur de la menace qui pèse sur son Hivernium bien-aimé. Elle décide que La mort de l'époque est à nos portes serait un excellent aspect de l'Ombre, pensant aux nombreuses façons dont elle pourrait se mettre dans le pétrin - en échange de points de destin supplémentaires, bien sûr !

.....



Chapitre 4 : Créer son personnage

Utilisation de Vos compétences en matière de pouvoir pour colorer votre Aspects d'essence, d'ombre, de sang ou de malédiction

*Si votre personnage utilise la magie, il aura au moins une **compétence de pouvoir**, ce qui signifie qu'il a une affinité avec un principe mystique du cosmos, comme l'Éternité, la Croissance, le Changement par le feu ou même la Domination, qui affecte profondément sa personnalité. Chaque compétence de pouvoir que vous possédez doit se refléter dans l'un de vos aspects. *Tis n'a pas besoin d'être**

*écrasant : votre aspect peut concerner quelque chose Un trait de personnalité complètement différent, mais néanmoins un trait de personnalité que vous avez en vertu de votre affinité avec une compétence de pouvoir doit modifier sa formulation. Les descriptions des compétences de pouvoir 7e dans le **Chapitre 13 : Magie** donnent des exemples. Voir page 279 pour plus d'informations.*

Le choix de l'aspect sanguin

L'aspect sanguin exprime la façon dont vous avez été influencé par votre pays d'origine ou votre famille. Il s'agit souvent d'une idéologie, d'un système de croyances, d'un préjugé ou d'une valeur culturelle. Le **chapitre 5 : Patries et Peuples** donne des exemples d'aspects sanguins que vous pouvez utiliser directement ou dont vous pouvez vous inspirer pour créer les vôtres.

Les aspects sanguins suggérés par la 7e pour les Hiverniens concernent principalement la loyauté, le respect et l'honneur envers les combattants. Bien que ces vertus soient importantes pour Zabet, cela fait également penser à Sharma que son personnage est peut-être issu d'une famille de militaires - que l'un de ses parents ou autres prédécesseurs était également dans la Légion du Seigneur Regos, Indomptable, avant elle. Elle décide que l'aspect sanguin de Zabet est Sur les traces des héros familiaux.

Définir votre destin

Votre destin est une devise, une philosophie ou une phrase d'accroche pour votre personnage. C'est grandiose, héroïque, quelque chose qu'il peut crier comme un cri de guerre ou marmonner entre les dents serrées lorsqu'il est confronté à l'impossible. Elle résume l'idée que votre personnage se fait de lui-même comme d'un héros condamné qui mène la quête de sa vie.

Votre aspect Doom ne doit pas être banal. Évitez *Legionnaire of the Sword of Fire* au profit de *Blood and Souls pour mon Seigneur Dafur !*

attitudes et le passé de votre personnage, il est temps de définir ce qui l'anime - sa grande motivation, son destin ou sa destinée. C'est l'**aspect Doom, et il** est assez particulier.

Choisir son destin

Maintenant que vous en savez un peu plus sur les

L'aspect Doom de Zabet vient à Sharma en un clin d'œil : d'après tout ce qu'elle a compris des motivations et des croyances de Zabet, We Stand to the Last Against the Entropic Horde ! semble être une façon évidente pour Zabet d'articuler son destin.

invoquer et convaincre votre destin

Invoquer et contraindre votre Fatalité fonctionne différemment des autres aspects. Nous décrivons cela à la page 132, mais, essentiellement, lorsque vous invoquez votre Destin, vous subissez une conséquence automatique au lieu de payer un point de destin, et en retour vous obtenez un énorme

bonus de +4 au lieu des +2 habituels.

Création de l'aspect compagnon

Votre **compagnon** (ou parfois vos compagnons) est un autre personnage dont l'histoire s'est mêlée à la vôtre - et vous devez maintenant vous battre dans la vie ensemble - ou en gérer les conséquences. Ils sont souvent appelés **compagnons du destin**, car ils peuvent partager des éléments de votre **destin** (ci-dessus).

Pour créer votre **aspect Compagnon**, réfléchissez à l'interaction entre le destin de l'autre personnage et le vôtre, et tirez-en un aspect unique. L'aspect peut se référer à la façon dont vous avez participé au destin de l'autre personnage, ou à la façon dont ce personnage a participé au vôtre.

.....

.....

.....



Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

Idéalement, votre Compagnon du Destin devrait être un autre personnage de votre groupe - il offrira de formidables possibilités de jeu de rôle, et c'est pourquoi il est bon de créer des personnages ensemble. Tout d'abord, chacun d'entre vous doit indiquer à l'autre joueur l'aspect Doom de son personnage ; ensuite, ensemble, essayez de trouver une courte description de la façon dont vos chemins se sont entremêlés à cause de ces Dooms. N'entrez pas dans les détails, les grandes lignes sont importantes. Une fois que vous vous êtes mis d'accord sur votre courte description, réduisez-la à une brève phrase qui mentionne le nom de votre compagnon de la Fatalité - c'est votre aspect Compagnon.

Zabet et Zimiri forment manifestement une équipe soudée par l'adversité. 7Il y a beaucoup à explorer ici.

Vous vous souvenez que nous avons dit que les personnages de Sharma et de Chris se connaissaient peut-être, puisqu'ils sont tous deux originaires de Korudav ? Eh bien, Chris a lui aussi créé son personnage et a découvert qu'il s'agit d'un fascinant rogue androgyne issu des Respectful Explorers of Antiquity (Explorateurs respectueux de l'Antiquité), dont le métier est Tomb Robber (pilleur de tombes). Il a choisi le nom de Zimiri Tegus et vient de définir son origine en disant qu'il a tout perdu au profit du nuage de feu. Zabet et Zimiri étaient tous deux à Korudav lorsque la Nuée de Feu a frappé ! Sharma et Chris décident que leurs personnages sont des Compagnons du Destin !

Tout d'abord, ils échangent les aspects de Doom : Zabet propose We Stand To The Last Against The Entropic Horde ! et Zimiri propose The World Needs To Be Shocked Out Of Its Complacency ! Chris et Sharma décident que les chemins de Zabet et Zimiri se sont croisés lors de la bataille du nuage de feu. Zimiri est un personnage provocateur, affilié au temple de Qal of the Two Faces ; il est clair que quelque chose qu'ils ont dit a poussé Zabet à s'embarquer dans sa vie d'errance. Sharma propose l'aspect compagnon Zimiri Tegus Makes Sense Of The World Gone Mad (Zimiri Tegus donne un sens au monde devenu fou).

C'est maintenant au tour de Chris. Chris explique que, Zimiri ayant tout perdu dans la Nuée de feu, ils se sont attachés à Zabet comme à de la colle, le légionnaire donnant au pilleur de tombes une raison de rester en vie. 7ey se prononce sur l'aspect compagnon Zabet Karja est ma sœur d'épée alors que nous réveillons le monde.

Vous n'êtes pas obligé de faire référence à un autre personnage joueur dans votre aspect Compagnon ; vous pouvez faire référence à un PNJ si vous le souhaitez, ou même à un animal de selle comme un élenisor ou un chelother. Le processus est le même : imaginez comment le destin de votre compagnie s'est mêlé au vôtre, et tirez-en un aspect. Vous pouvez également définir votre compagnon de destin non joueur comme une **relation**. (page 243).

Choosing Skills and Stunts (choix des compétences et des cascades)

Il est temps de choisir les compétences et les cascades de votre personnage. Les personnages commencent le jeu avec dix compétences, avec des scores allant de 1 à 4, disposées dans une structure pyramidale. Cela signifie que les personnages débutants disposent des emplacements de compétences suivants :

- Une compétence de niveau 4.
- Deux compétences de niveau 3.
- Trois compétences de niveau 2.
- Quatre compétences de niveau 1.

Si votre patrie est une Vénérable Autocratie, l'une de vos dix compétences **doit être** une compétence appelée Pilier, dont le niveau est prédéterminé (voir ci-dessous).

Il existe deux types de compétences : les **compétences ordinaires**, également appelées compétences générales ou simplement "compétences", et les **compétences de pouvoir**, qui représentent votre capacité à utiliser la magie. Vous pouvez choisir n'importe quelle compétence ordinaire, mais vous devez avoir une **autorisation** pour choisir une compétence de pouvoir. En général, vous obtiendrez cette autorisation en choisissant une **profession** comme Prêtre ou Sorcier, ou en ayant un **aspect de pouvoir** (page 271), ou en appartenant à une certaine **parenté**.

La compétence la plus importante est la **compétence de pointe**, au sommet de la pyramide des compétences. Pour un personnage débutant, il s'agit de la compétence de niveau 4. Il doit s'agir d'une compétence vitale pour votre Essence ou votre Profession, bien que vous soyez parfois obligé de prendre votre compétence Pilier comme compétence de pointe. Si vous le souhaitez, vous pouvez simplement placer les compétences listées pour vos **constructions de patrie**, de parenté et de profession, ainsi que pour toute construction de communauté, directement dans votre **pyramide de compétences**, en y ajoutant d'autres compétences qui vous semblent intéressantes. **Vous n'êtes pas obligé de choisir toutes les compétences listées dans vos constructions, mais vous devriez en choisir au moins une dans chaque construction disponible.**

Chapitre 4 : Créer son personnage

Votre compétence pilier

La société sakari sépare les gens en cinq "Pillars" qui ressemblent à des castes. Il s'agit, par ordre décroissant de statut social, des Seigneurs (Aristocratie), de la Prêtrise, des Guildes, des Légions et de la Paysannerie. Lorsque vous inscrivez votre compétence Pilier sur votre feuille de personnage, au lieu d'écrire "Pilier", vous utilisez le titre approprié. Si votre personnage est un légionnaire, votre compétence pilier est "Les légions".

Votre compétence Pilier représente l'influence que vous pouvez exercer sur les autres personnages de la société Sakari. Vous trouverez une description complète à la page 158. Elle affecte également votre **piste de stress de statut** (page 225).

La compétence Pilier est différente de la classe sociale. La classe sociale est une **échelle** qui exprime l'importance de votre rang de naissance ; le pilier est une **compétence** qui résume le degré de reconnaissance de votre profession lorsque vous essayez d'influencer quelqu'un. La classe sociale, c'est le sang et l'ascendance ; le pilier, c'est ce que vous faites. Le pilier et la classe sociale interagissent de manière intéressante, par exemple lorsqu'un prêtre de basse naissance tente d'influencer un légionnaire de haute naissance, avec des conséquences amusantes !

Les personnages "étrangers", en particulier les non-humains qui n'ont pas grandi dans la Vénéral Autocratie, ne le feront généralement pas.

Ils ont une compétence de pilier et n'auront peut-être pas de classe sociale. Ils sont en fait impuissants lorsqu'ils tentent d'influencer les gens à l'intérieur de l'Empire. Ces personnages peuvent, avec l'approbation du Chroniqueur, adopter le Pilier de leur profession.

TABLEAU 4-2 : LES CINQ PILIERS

PILIER	SCORE DU PILIER
La paysannerie	1
Les légions	2
Les guildes	3
Le sacerdoce	4
Les seigneurs (aristocratie)	5

Paco a baptisé son prêtre commerçant Ing Shu "Six Tentacules porteurs de trésor", ou "Six" en abrégé. Comme Six est un esteri né à l'étranger et originaire de l'île de Formen, il ne devrait normalement pas avoir de compétence Pilier. Mais Paco estime que comme Six est actif dans le Temple de Vareltias, Dieu du Commerce et de la Communication, au sein de l'Autocratie, il est logique qu'il ait une compétence Pilier. Sarah est d'accord, et Paco inscrit "Prêtrise 7e" comme compétence de niveau 4 de Six.

Parlez-vous d'autres langues ?

Un personnage débutant a généralement une langue maternelle. Vous n'avez pas à vous soucier de communiquer avec quelqu'un qui partage cette langue ; si vous avez la compétence Lore, vous êtes également alphabétisé dans cette langue.

Vous pouvez apprendre d'autres langues en utilisant la compétence Langue apprise, et parfois vous devrez faire des jets pour comprendre ou être compris. Vous avez besoin d'une compétence de langue apprise distincte pour chaque langue supplémentaire (apprendre et maintenir d'autres langues demande du temps et des efforts !) Si votre personnage ne parle pas le bas sakaric comme langue maternelle, vous devez le prendre comme compétence de langue apprise, sinon vous aurez du mal à parler aux gens de l'Autocratie ! Voir page 149.

Zabet Karja est légionnaire, ce qui lui confère la compétence Pilier "7e Légions 2", que Sharma inscrit sur sa feuille de personnage. Elle a le choix entre les constructions suivantes : Hivernien, Légionnaire et Légion du Seigneur Regos, Indomptable (page 98). Dans la construction Hivernienne, Sharma choisit la compétence Volonté au niveau 3 ; dans la construction Légionnaire, elle choisit Combat en mêlée 4 (sa compétence maximale) et Physique 2 ; et dans la construction Légion du Seigneur Regos, Indomptable, elle choisit Avis 3 et Chevauchée 1.

*Pour le reste des compétences de Zabet, Sharma choisit dans la liste du **Chapitre 8 : Compétences et cascades**, des compétences qu'elle pense utiles en jeu et appropriées au concept de son personnage. Elle choisit Combat à distance 2, Athlétisme 1, Contacts 1 et Provoquer 1. Soit dix compétences au total - la pyramide des compétences de Zabet est*



complète !



Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

C hoosing Stunts (and Special Abilities) (en anglais)

Les cascades sont des moyens d'enfreindre les règles de manière excitante. Elles sont souvent associées à des compétences, y compris des compétences de pouvoir - il y a les cascades de combat de mêlée, les cascades d'athlétisme, les cascades de changement par le feu, etc. Il existe également des cascades indépendantes qui ne découlent d'aucune compétence. Les stunts vous donnent des capacités intéressantes et différencient les personnages ayant des pyramides de compétences similaires.

Lorsque vous créez un personnage, vous disposez de **20 points d'avancement (PA)** à dépenser en stunts. Chaque stunt coûtant 4 PA, la plupart des personnages débutants disposent de 5 stunts.

Les capacités spéciales sont une forme de stunt qui nécessite une **per- mission à inscrire** sur votre feuille de personnage. Ce sont des capacités naturelles, propres aux races non humaines, aux bêtes, aux ani- maux et aux monstres ; les personnages humains n'ont généralement pas de capacités spéciales.

les. Parfois, les capacités spéciales ont des **niveaux**. Vous achetez _____ des capacités spéciales comme les stunts, sauf qu'elles coûtent 2AP par niveau au lieu de 4AP.

Certaines races non-humaines ont des capacités spéciales qu'elles doivent prendre, connues sous le nom de **capacités spéciales obligatoires**. Un type particulier de capacité spéciale est la **contrainte**, une capacité spéciale négative généralement imposée à votre personnage lorsque vous appartenez à une certaine race. Votre personnage **doit** prendre toutes les contraintes qui s'appliquent. Les contraintes ne coûtent pas de PA, mais elles compensent 2 PA de capacités spéciales. Ainsi, si votre personnage a une capacité spéciale et une contrainte, le coût net en PA est de zéro.

Les cascades (y compris les capacités spéciales) réduisent votre **Rafraîchissement** (le nombre maximum de points de destin que vous pouvez avoir) de 1 point pour chaque cascade ou capacité spéciale que vous avez. **Les capacités spéciales qui ont été compensées par des contraintes ne sont pas prises en compte dans ce calcul.**

Vous trouverez des cascades tout au long de ce livre, en particulier au **chapitre 8 : Compétences et cascades** et au **chapitre 13 : Magie**. Vous trouverez également des exemples dans le *Guide de la Terre future*. Les aptitudes spéciales sont référencées dans les descriptions des gentils au **chapitre 5 : Patries et gentilshommes**. Si vous le souhaitez, il vous suffit de choisir des stunts et des capacités spéciales parmi ceux qui sont listés pour votre patrie, votre race, votre profession et votre communauté. **Vous pouvez choisir d'autres stunts que ceux listés pour vos builds, mais vous devriez essayer de choisir au moins un stunt de chaque build disponible.**

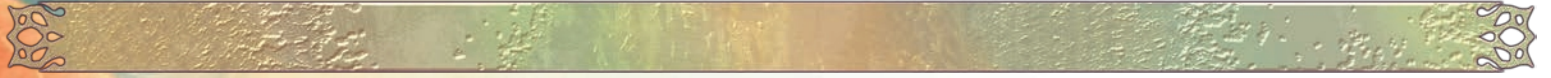
Vous n'êtes pas obligé de dépenser tous les 20 PA pour les stunts ; les PA non dépensés peuvent être ajoutés à votre **budget de relations** (page 45).

Zabet est humaine et n'a donc pas de capacités spéciales, ce qui signifie qu'elle peut choisir jusqu'à cinq cascades. Pour la construction de la patrie hivernale, elle choisit Spécialiste de l'histoire : Hivernium. Pour la construction de la profession de légionnaire, elle choisit Combat en formation et Charge montée - on dirait que Zabet a un animal de selle ! Dans la construction de la communauté de la Légion du Seigneur Regos, Indomptable, elle choisit le style de combat Défense indomptable (le style de combat personnalisé de cette légion) et Coup de grâce.

Zabet a maintenant cinq stunts, coûtant 4AP chacun, et a donc dépensé les 20AP dont elle disposait. Son Rafraîchissement est réduit de 5 points par rapport à une valeur de départ de 10, et elle a donc un Rafraîchissement de 5.

C perdre vos relations

Les relations sont un élément crucial du jeu, et le **chapitre 11 : Les relations leur est** consacré. Une



relation est un moyen d'inclure sur votre feuille de personnage les capacités d'autres personnages (généralement des PNJ) ou d'autres entités qui ont des statistiques

semblables à celles d'un personnage, comme les démons, les animaux de selle et les communautés comme les légions, les guildes et les temples.



Chapitre 4 : Créer son personnage

Lorsque vous créez une relation pour votre personnage, vous n'écrivez pas absolument tout ce qui se trouve sur la feuille de personnage de la personne ou de l'entité avec laquelle vous êtes en relation. En fait, il est probable que le Chroniqueur ne dispose pas d'une telle feuille de personnage. Alors, que faut-il inclure ?

Pour faire simple, vous disposez d'un budget de **points d'avancement** que vous pouvez dépenser pour "acheter" vos relations, en incluant certains aspects, compétences, cascades et autres capacités du sujet de votre relation sur votre feuille de personnage. Par défaut, vous commencez avec 28 PA dans ce **budget de relations**, auxquels vous pouvez ajouter les PA restants des 20 PA que vous aviez pour acheter des cascades. Vous pouvez acheter des capacités de relation aux coûts en PA suivants :

- Chaque point de compétence coûte 2AP.
- Une cascade coûte 4AP.
- Un aspect coûte 8AP.
- Une capacité spéciale coûte 2AP.
- Un sort de sorcellerie coûte 2AP.

Ces coûts de la PA sont reproduits et développés dans le document

Chapitre 12 : Avancement.

Réfléchissons à ce que cela signifie. Imaginons que vous souhaitez créer une relation avec votre professeur de combat à l'épée, Arkos. Lorsque vous avez une telle relation, vous pouvez faire appel à Arkos pour vous aider, lorsque vous pouvez décrire comment cela est possible (vérifiez avec votre Chroniqueur si vous n'êtes pas sûr !). Mais que peut faire Arkos pour vous ? Cela dépend des capacités que vous avez incluses dans votre relation. Supposons que vous dépensiez 4AP de votre budget de 28AP pour donner à votre relation avec Arkos deux compétences : Ressources 1 et Combat de mêlée 1. Qu'est-ce que cela signifie ?

Pour commencer, cela signifie qu'Arkos le Professeur d'épée a au **moins** Combat de Mêlée 1 et Ressources 1 sur sa propre feuille de personnage (probablement une feuille de personnage fictive, à moins que le Chroniqueur n'en ait déjà créé une). Il en a probablement plus.

Deuxièmement, cela signifie que vous pouvez demander à Arkos de vous aider pour les jets de Ressources et les jets de Combat de Mêlée, lorsque cela est logique d'un point de vue narratif. Vous pouvez lui demander de faire des jets à **ces niveaux de compétence** pour vous ; ou vous pouvez lui demander de soutenir vos propres jets avec un **bonus de travail d'équipe** (page 202).

Cela doit avoir un sens narratif. Si vous êtes en pleine nature et qu'Arkos est retranché à Korudav, vous ne pourrez probablement pas obtenir son aide. Mais s'il voyage avec vous et qu'il est assis sur le cheval derrière vous lorsque vous êtes attaqué, il peut monter à cheval et vous aider grâce aux compétences que vous avez acquises dans le cadre de votre relation.

Examinons les relations que vous pouvez créer pour votre personnage.

Les relations ont-elles des traces de stress et des conséquences ?

La réponse courte de la 7e est "oui". Si vous avez une relation avec un PNJ qui voyage avec vous, et qu'il se fait attaquer, votre Chroniqueur lui attribuera quelques cases de stress et deux conséquences de base pour mesurer comment il s'en sort.

7Il y a un corollaire : si vous donnez à votre relation une compétence comme Physique ou Volonté, elle peut obtenir plus de cases de stress - voir page 48.

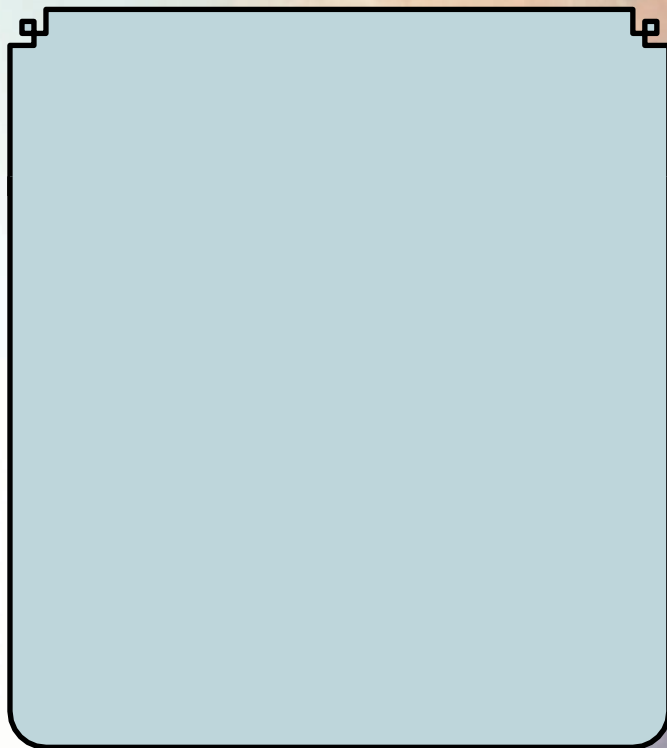
Ne vous préoccupez pas trop de cette facette des relations ; leur but principal est de vous fournir des compétences supplémentaires et des capacités cool. Mais si c'est important pour votre histoire, votre Chroniqueur peut suivre les dommages causés par le stress pour voir si vous perdez votre relation de façon permanente en l'entraînant dans un horrible danger !

Acolytes et serviteurs

Certaines relations sont établies avec des personnages qui voyagent avec vous et qui vous sont subordonnés - des compagnons, des serviteurs loyaux, des valets, voire des esclaves. Les capacités que vous achetez pour ces relations sont disponibles chaque fois que vous en avez besoin : en particulier, les acolytes et les serviteurs sont parfaits pour obtenir des bonus de travail d'équipe (page 202) lorsqu'ils vous aident au combat, dans les conflits ou dans d'autres tâches. Mais attention ! Si vous avez des ennuis, il se peut que le Chroniqueur vous dise que votre

acolyte ou votre serviteur a été tué ou s'est enfui
! Dans ce cas, vous récupérez les PA investis dans

la relation.



Alliés et personnes à charge

Il s'agit de relations avec des égaux ou des membres de la famille, des parents âgés, etc. Ils peuvent voyager avec vous, mais sont plus probablement ailleurs, vivant leur propre vie. Pour utiliser les capacités que vous avez mises en place dans une relation d'alliance ou de dépendance, vous devez communiquer avec eux (la magie ou les artefacts conviennent, tout comme le fait d'envoyer quelqu'un). Même si cela peut retarder le moment où vous voulez les utiliser, ces relations peuvent être utiles si elles sont au cœur du pouvoir ou dans un endroit important où elles peuvent utiliser leurs capacités en votre nom.

Montures et autres animaux

Semblables aux acolytes et aux serviteurs, sauf qu'ils ne sont pas (généralement) intelligents. Ils peuvent avoir des capacités spéciales intéressantes auxquelles vous n'auriez pas accès autrement (une monture élénisor peut voler, par exemple !). L'inconvénient est qu'elles peuvent être blessées et mourir si vous les montez tête baissée au combat - si nécessaire, votre Chroniqueur attribuera à votre monture quelques cases de stress et des conséquences.

Souvent, vous avez besoin d'une **autorisation** pour avoir une monture, comme un parent ou une construction communautaire ; dépenser de l'argent pour acheter la monture est un bon moyen de contourner ce problème. Voir les pages 49 et 244 pour plus d'informations.

Avatars et démons

Si vous êtes prêtre ou sorcier, vous pouvez invoquer des entités extraordinaires comme des **démons** et des **élémentaires**, ou incarner les pouvoirs de votre dieu sous la forme d'un **avatar** (page 310). Ces choses sont traitées comme des relations, et vous utilisez des PA pour acheter leurs capacités. Si une entité que vous avez invoquée est tuée, renvoyée ou quitte le jeu, vous récupérez les PA que vous avez dépensés pour l'invoquer (que vous pouvez ensuite utiliser pour invoquer quelque chose d'autre). Voir page 315.

Zoans et Mindstones

Certains objets qui seraient autrement de l'**équipement** (voir ci-dessous) sont traités comme des relations. C'est généralement parce qu'ils vous donnent accès à des compétences, des cascades ou des capacités spéciales **que vous devez apprendre à utiliser** - c'est là que la dépense de PA entre en jeu. Deux exemples sont les **zoans** (page 248), les étranges formes de vie

symbiotiques créées par le Peuple Araignée Hsun (page 76), et les **pierres de l'esprit** (page 254), des sécrétions cristallines des Paladoi esteri (page 81) qui vous donnent accès à des pouvoirs psi (page 352). Vous devez acquérir ces objets, soit par une permission, soit en dépensant des trésors (page 49).

Communautés et constructions

Parfois, les relations ne se font pas avec des êtres individuels, mais avec de grands rassemblements connus sous le nom de **communautés**. Les communautés comprennent les légions, les temples, les écoles de combat, les écoles de sorcellerie, les guildes et bien d'autres choses encore ; elles peuvent avoir des compétences spéciales et des cascades, et même entreprendre des actions (page 199). Avoir une **relation avec une communauté** signifie que vous pouvez faire en sorte que cette communauté agisse en votre nom - généralement en interagissant avec d'autres communautés, mais aussi (et c'est une utilisation fréquente des communautés) en vous prêtant de l'équipement et de l'argent sous la forme d'une compétence Ressources, ou en vous donnant accès à leur réseau de contacts en utilisant une compétence Contacts. Les communautés ne voyagent généralement pas avec vous, donc, comme les alliés et les dépendants, vous devez communiquer avec elles pour qu'elles fassent des choses pour vous.

Vous pouvez également dépenser 8AP pour acquérir une relation de communauté en tant qu'aspect, si vous voulez simplement avoir accès à sa construction de communauté (page 39).

Les constructions sont une forme particulière de communauté associée à un équipement de grande envergure ou à un artefact. Il peut s'agir de navires, de chariots de guerre ou de châteaux.

Vous pouvez acquérir une construction en tant que relation. Pour ce faire, consultez votre Chroniqueur, qui dispose des règles complètes pour les constructions dans le **Guide du Chroniqueur**. Dans ce cas, ce que vous faites en réalité, c'est acquérir une relation avec la *communauté qui constitue l'équipage* ou le personnel de la partie physique de la construction (qui est essentiellement une pièce d'équipement à grande échelle, avec des traces de stress, des conséquences, et ainsi de suite). En d'autres termes, vous achetez une relation avec l'équipage d'un navire, et le navire "vient

avec". Vous avez automatiquement accès aux capacités physiques du bâtiment qui sont nécessaires pour utiliser les compétences que vous avez achetées dans le cadre de la relation. En d'autres termes, l'achat d'une compétence Lore 1 avec la garnison d'un château ne vous donnera pas accès à ses catapultes, mais l'achat d'une compétence Physical Combat 1 le fera. Vous avez souvent besoin d'une permission pour établir une relation avec un bâtiment - voir page 248.

Relations partagées

Plusieurs personnages-joueurs peuvent acheter des relations avec la même entité. Ceci est particulièrement courant avec les communautés et les constructions ; si deux ou plusieurs PJ achètent des relations avec le même voilier, par exemple, ils ont ce qu'on appelle une **relation partagée** et peuvent mettre en commun leurs capacités de relation lorsqu'ils agissent ensemble (par exemple, s'ils partent en voyage). Dans ce cas, votre Chroniqueur peut combiner les différentes capacités de relation sur une seule **feuille de relation** partagée. Voir page 242.

Améliorer les relations

Ce qu'il y a de bien avec les relations, c'est qu'on peut (habituellement)...

Vous pouvez également les améliorer en dépensant des PA à cet effet au cours du jeu. C'est l'une des façons dont votre personnage peut atteindre la grandeur ; en ajoutant à vos relations, vous pouvez prendre le contrôle de temples, créer et commander des armées, ou avoir le soutien sans équivoque des grands et des bons (ou des mauvais) ! Voir page 264.

*Sharma remarque que Zabet a obtenu la permission d'avoir une monture **chelothe** lors de la construction de sa communauté Legion of Lord Regos, Indomitable. Un chélateur est un cheval de guerre doté de crocs vicieux, de griffes terrifiantes et d'une personnalité méchante, et Sharma pense qu'il serait cool d'en avoir un comme relation principale de Zabet – il augmenterait ses capacités de combat de façon impressionnante. Elle appelle la bête "Blue-Claw" (griffe bleue).*

Sharma consulte le bloc de statistiques typique des chélateurs à la page 245 pour avoir une idée du type de capacités qu'elle peut acheter pour cette relation. Elle dépense 8 PA de son budget relations pour donner à Blue-Claw l'aspect Excès soudain de violence, et 6 PA pour lui donner la compétence Physique 3, ce qui lui permet de faire de puissants jets de Physique lorsque c'est nécessaire, et lui donne également des cases de stress physique de 3 et 4 points au cas où il subirait des dégâts. Elle achète la capacité spéciale Trample pour 2AP, et la capacité spéciale Integral Weaponry au niveau 3, qui coûte 6AP et donne à Blue-Claw une augmentation de stress de +3 (SI) lorsqu'elle utilise Trample pour faire des attaques de Physique. Enfin, elle dépense 4 PA pour un niveau de la capacité spéciale Grandeur, ce qui lui permet de profiter de la grande taille de sa chélatrice – Grandeur (1) lui donnera un avantage considérable en combat monté (page 257).

Le coût total de sa relation avec Blue-Claw s'élève donc à 26AP, soit la quasi-totalité de son budget relationnel ! Sharma est heureuse, cependant. Blue-Claw sera une partie importante de l'identité de Zabet. Avec les derniers 2AP de son budget, elle achète la compétence Ressources 1 dans une relation avec la Légion du Seigneur Regos, Indomptable, ce qui signifie que la légion finance au moins une partie de ses expéditions d'errance – a v e c u n

F TOUCHES INAIS

peu de chance, si elle réussit dans ses aventures, elle pourra les convaincre de lui en donner plus !



Tu as presque terminé ! Voici quelques derniers éléments pour compléter ton personnage.

Calculer votre Re/resh, vos pistes de stress et leurs conséquences

Comme indiqué à la page 24, les personnages ont des points de destin, des pistes de stress, et peuvent subir un certain nombre de conséquences dans les conflits. Voici comment calculer les vôtres.

Re/resh

Votre rafraîchissement de départ est de 10, ce qui signifie que vous commencez chaque session de jeu avec 10 points de destin. Réduisez maintenant ce nombre par le nombre total de stunts et de capacités spéciales que vous possédez. Si vous avez des contraintes (page 52), chacune d'entre elles compensera une capacité spéciale lors du calcul du rafraîchissement, ce qui signifie que vous n'avez pas à les compter.

Zabet a cinq cascades, son rafraîchissement est donc réduit de 10 à 5. Elle commencera chaque nouvelle session de jeu avec 5 points de destin, à moins qu'elle n'ait réussi à en accumuler davantage.

Traces de stress

Il y a quatre pistes de stress : physique, mental, statut et richesse. Vous disposez d'une case de stress à 1 point et d'une case de stress à 2 points dans chacune d'elles. Certaines compétences, énumérées ci-dessous, vous donnent des cases de stress supplémentaires. Si vous possédez la compétence appropriée à un niveau 1 ou 2, vous disposez d'une case de stress supplémentaire de 3 points ; si vous possédez la compétence à un niveau 3 ou 4, vous disposez également d'une case de stress supplémentaire de 4 points. Si vous avez un niveau de compétence supérieur à 4, reportez-vous à la description de la compétence appropriée au **chapitre 8 : Compétences et cascades**. Voici ce que représentent les quatre pistes de stress et les compétences qui modifient leurs cases de stress :

- **Physique** : votre robustesse physique, votre santé, votre endurance et votre résistance aux maladies et aux blessures. Votre physique peut modifier votre courbe de stress physique (page 157).
- **Mental** : Votre santé mentale. Votre compétence de Volonté peut modifier votre piste de stress mental (page 169).
- **Statut** : Votre position actuelle au sein de votre classe sociale. Votre compétence Pilier peut modifier votre piste de stress de statut (page 158).
- **Richesse** : Votre richesse personnelle immédiate et vos possessions matérielles disponibles. Votre compétence Ressources peut modifier votre piste de stress de richesse (page 164), représentant votre capacité à vous appuyer sur vos pairs et les membres de votre communauté pour obtenir un soutien matériel.

La compétence Volonté 3 de Zabet lui donne des cases de stress de 3 et 4 points sur sa piste de stress mental, et sa compétence Physique 2 lui donne une case de stress de 3 points sur sa piste de stress physique. Sa compétence Pilier des légions 2 lui donne une case de stress de 3 points sur sa piste de stress d'état. Comme elle n'a pas de compétence Ressources, elle ne dispose que des cases de stress habituelles de 1 et 2 points sur la piste de stress de la richesse.

Conséquences

Comme indiqué à la page 24, les pistes de stress physique et mental ont des **conséquences personnelles**, et les pistes de stress de statut et de richesse ont des **conséquences sociales**. Par défaut, vous pouvez supporter 3 conséquences dans chaque catégorie : une légère, une modérée et une sévère ; écrivez "3 personnelles et 3 sociales" dans l'entrée "Conséquences" de la section Détails personnels de votre feuille de personnage (page 353). Certaines cascades vous permettent de supporter plus de conséquences. Voir page 215 pour plus d'informations sur les conséquences.

Zabet n'a pas de stunts ou d'autres capacités lui permettant d'assumer des conséquences supplémentaires, Sharma inscrit donc par défaut "3 personnelles et 3 sociales" dans l'entrée Conséquences de sa feuille de personnage.



Calculer votre capital de départ et votre équipement

Votre personnage reçoit automatiquement l'équipement indiqué pour lui dans sa construction. Vous n'êtes pas obligé de prendre tous les objets si vous ne le souhaitez pas. Par exemple, si une monture, un zoan, une pierre d'esprit, etc. sont listés comme équipement, vous pouvez dépenser des PA de votre budget de relations pour lui acheter des capacités. Vous n'êtes pas obligé de le faire à ce stade ; marquez l'objet sur votre feuille de personnage et utilisez les PA que vous gagnez en cours de jeu pour décrire ses capacités. Consultez votre Chroniqueur pour savoir comment procéder.

La construction Hivernienne de Zabet indique qu'elle commence le jeu avec des vêtements marqués de l'insigne de sa Maison de la Chaîne des Héros et du sceptre d'or, symbole sacré de Lord Regos le Conquérant. Sa construction de légionnaire indique qu'elle reçoit deux armes et une armure de base appropriée à sa légion ; en regardant la construction de la Légion de Lord Regos, communauté indomptable, elle voit qu'elle reçoit une épée large, une lance de cavalerie, un bouclier rond, et une armure comprenant un hauberk d'écailles d'alagin, des grègues de plaques d'alagin, des jambières de cuir, et un casque ouvert. Elle note ces éléments sur sa feuille de personnage, ainsi que les augmentations de stress (SI) et les réductions de stress (RS) qu'ils lui procurent.

Parfois, l'équipement que vous obtenez grâce à vos constructions peut ne pas vous suffire. Il se peut que vous souhaitiez un certain objet - peut-être une arme ou une armure - qui ne figure pas dans la liste. Dans ce cas, vous devez utiliser des **trésors** pour l'acheter.

Lorsque vous créez un personnage, vous commencez automatiquement avec un certain nombre de pièces d'or appelées **templiers** (et abrégées "T"). Vous disposez d'un nombre de templiers égal au total de vos cases de stress de richesse : 1T, 3T, 6T ou 10T. De plus, vous obtenez +1 templar pour chaque niveau que vous avez dans la compétence Cambriolage, et +1 templar pour chaque niveau que vous avez dans une compétence Ressources relationnelles.

Voir le **chapitre 9 : Équipement** pour la liste des objets que vous pouvez acheter et leur coût, ainsi que pour plus d'informations sur la monnaie et les trésors.

Zabet devrait normalement commencer la partie avec 3 templiers d'or (le total de ses cases de stress de 1 point et de 2 points de richesse). Cependant, elle dispose d'une compétence de Ressources 1 dans sa relation avec la Légion du Seigneur Regos, Indomptable, et commence donc la partie avec 4 templiers. Elle garde cela en réserve, pour tout équipement supplémentaire dont elle pourrait avoir besoin lorsque Sarah lui expliquera en quoi consiste la mission de sauvetage du groupe.



Calcul des charges

Votre personnage peut porter une certaine quantité d'équipement sans être encombré. Chaque équipement a une **valeur d'encombrement**, indiquée dans les listes du **chapitre 9 : Équipement**. Vous pouvez porter 3 points d'encombrement, +1 point par niveau de la compétence Physique ; si vous montez une monture, sa compétence Physique vous donne un **bonus de travail en équipe** (page 202), et elle peut aussi transporter son équipement séparément dans des sacs, etc. Si votre taille est supérieure à la taille humaine (0), vous pouvez en porter plus : voir page 192.

Zabet a un Physique 2 et peut donc porter jusqu'à 5 points d'encombrement sans pénalité. Lorsqu'elle monte Blue-Claw, la compétence Physique 3 de son compagnon lui donne un bonus de travail d'équipe de +1, ce qui signifie qu'elle peut porter elle-même 6 points d'encombrement ; sa monture peut également porter son propre équipement (en fait un total de 9 points d'encombrement - voir page 192 pour savoir comment cela est calculé).

En faisant le total de son équipement actuel, elle constate que sa lance de cavalerie est encombrante, ce qui lui donne un encombrement total de 6. Elle décide de la mettre dans un étui spécial sur Blue-Claw, ce qui signifie que lorsqu'elle est à pied, elle n'a pas accès à sa lance, mais n'a qu'un encombrement de 4.

De termining Your Character's Age and Size (L'âge et la taille de votre personnage)

Enfin, notez l'âge et la taille de votre personnage. La plupart des personnages sont de taille humaine (0), mais certains non-humains peuvent être de grande taille (1) : voir page 51. Vous trouverez des règles pour les personnages plus âgés dans le **Guide du Chroniqueur**, mais pour l'instant, supposez que votre personnage a entre 20 et 35 ans, et inscrivez simplement l'âge que vous préférez.

Sharma imagine que Zabet est une jeune adulte de 20 ans - elle a peut-être passé un an ou deux dans la légion, mais vient tout juste de recevoir son appel à l'aventure. Elle est humaine, donc Sharma écrit Taille humaine (0) dans l'entrée Taille de sa feuille de personnage.

VOUS' êtes DONE !

Félicitations, vous avez créé votre personnage et vous êtes prêt à jouer !

Patries et familles

Ce chapitre présente les terres d'origine de la Vénérable Autocratie de Sakara et des principales familles Jeniri et Esteri de l'Empire et des terres environnantes. Utilisez-les pour créer des personnages-joueurs et des PNJ alliés ou adversaires.

l'OMELAND ET PARAMÈTRES KINDRED

Nom et épithète : les noms de patries font référence à des régions, tandis que les races ont un nom sakarien bas et une ou plusieurs épithètes descriptives. Les P'Tek Jeniri, par exemple, sont également connus sous le nom de "Maggot Men".

Dépenses obligatoires : Les races Jeniri et Esteri ont des capacités spéciales (et parfois des contraintes) que vous **devez** choisir (et payer !) lorsque vous créez un personnage de cette race. Cette entrée indique leur nombre et leur coût en PA (page 44).

Description : Description de la patrie ou du kindred. Les Kindreds ont des sections supplémentaires sur la personnalité, la culture, la langue, la magie et la religion, et les relations avec l'Autocratie.

Durée de vie (Kindreds uniquement) : Grâce aux soins magiques, les êtres humains vivent en moyenne de 80 à 90 ans. Les autres parentés vivent différemment. Vous pouvez créer des personnages plus âgés (voir le *Guide du Chroniqueur*), mais nous supposons que les personnages seront généralement dans la fleur de l'âge, d'un âge inférieur à la moitié de la durée de vie moyenne. Il n'y a pas de jet de dé pour cela ; choisissez simplement l'âge que vous voulez.

Professions typiques (Kindreds uniquement) : Une poignée de constructions d'occupations montrant ce que font les kindreds. Vous n'êtes pas obligé de les choisir, mais si vous voulez une autre occupation, consultez votre Chroniqueur.

Capacités spéciales (Kindreds uniquement) : Les Kindreds vous **permettent** de choisir certaines **capacités spéciales**. Certaines sont obligatoires, ce qui signifie que vous **devez** payer leur coût en PA lors de la création du personnage ; d'autres sont optionnelles. Vous pouvez acheter des capacités spéciales optionnelles

à tout moment, même après le début de la partie.



Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

Contraintes (Kindreds uniquement) : Vous devez prendre toutes les contraintes listées pour votre race. Chacune compense 2AP du coût des capacités spéciales que vous possédez (pas les stunts), et annule la réduction de Refresh requise par une capacité spéciale. Voir page 44.

Exemple de terres : Régions, villes, terres, etc., situées dans le pays d'origine ou habitées par les membres de la famille. Ces terres sont décrites dans le *Guide de la Terre future*. Vous les utilisez souvent dans votre aspect **Origine** (page 39).

Aspects sanguins typiques : Valeurs culturelles typiques de votre pays d'origine ou de votre famille ; écrivez-les directement sur votre feuille de personnage ou inspirez-vous-en.

Aspects d'ombre typiques : Peurs culturelles typiques, préjugés et autres difficultés dont souffre votre pays d'origine ou votre parenté.

Langue maternelle : Vous connaissez cette langue comme **langue maternelle** (page 43). Certaines races ont plus d'une langue !

Kindreds typiques (patries uniquement) : Les gentils qui vivent couramment dans votre patrie. Vous pouvez les choisir pour votre personnage, ce qui vous donne à la fois une construction de patrie et de parenté. Si vous voulez choisir une autre race, consultez votre Chroniqueur.

Compétences ou cascades typiques : Les membres de votre patrie ou de votre famille savent faire des choses typiques. Vous n'êtes pas obligé de prendre tous ces éléments, mais choisissez-en au moins un.

Temples typiques : Dieux vénérés par votre patrie ou votre famille, par ordre d'importance. Vous pouvez vous initier à l'un de ces dieux ou entrer dans leur prêtrise (voir pages 109 et 269) ; si vous souhaitez rejoindre un temple différent, consultez votre Chroniqueur.

Magie typique : magie couramment pratiquée dans votre pays ou votre famille, par ordre d'importance. Vous avez généralement besoin d'un **aspect de pouvoir** pour utiliser ces magies, mais vous pouvez choisir un **pouvoir autonome** (voir pages 271 et 341) si vous le souhaitez.

Communautés typiques : Les membres de votre patrie ou de votre parenté appartiennent souvent à des communautés (page 39) comme celles-ci. Vous pouvez créer une relation avec l'une d'entre elles en utilisant votre **budget de relations** (page 45), ou en tirant une construction de communauté en les mentionnant dans l'un de vos aspects (page 39). Si vous souhaitez choisir une autre communauté, consultez votre Chroniqueur.

Famille : Structure familiale typique de votre pays d'origine ou de votre parenté. Vous n'êtes pas obligé d'y adhérer - les civilisations de la marée de printemps sont très diverses. Voir aussi "Structure familiale, genre et sexualité" à la page 34.


Équipement typique : Équipement notable ou effets personnels pour votre patrie ou votre famille. Vous disposez automatiquement de tout ce que vous voulez, sans frais.

Noms typiques : Exemples de noms utilisés dans votre pays d'origine ou par vos proches. Choisissez-en un pour votre personnage ou inspirez-vous-en.

Social Class and Occupation

La classe sociale est un élément important dans les Civilisations du Printemps, car elle tend à déterminer votre profession, votre richesse et votre **maison** (page 38). Lancez le dé sur la table de classe sociale fournie, ou choisissez une entrée. Vérifiez d'abord avec votre Chroniqueur et les autres joueurs, car toutes les classes sociales ne s'entendent pas. Les tables de classes sociales contiennent les entrées suivantes :

- **Classe sociale :** Il s'agit d'une **échelle** (page 235) ; la partie numérique est la plus importante, mais chacun a également une étiquette spécifique à la patrie ou à la parenté. Notez les deux sur votre feuille de personnage, par exemple "Classe supérieure (2)".
- **Occupation typique :** Exemples d'occupations et de constructions pour la classe sociale - voir le **chapitre 6 : Occupations** pour plus de détails. Consultez votre Chroniqueur si vous souhaitez choisir une profession ou une construction différente.
- **Maison typique :** Choisissez une maison correspondant à votre classe sociale ou créez vous-même un nom pour votre maison. Toutes les familles n'ont pas de maison, mais certaines ont des équivalents qu'elles utilisent lorsqu'elles voyagent dans l'Autocratie.
- **Plafond des ressources :** Toutes les professions n'ont



pas le même accès aux richesses et aux ressources ; cette entrée indique le niveau de compétence maximum en ressources pour un membre typique de la classe. Vous

ne pouvez pas dépasser ce plafond lors de la création de votre personnage, mais il ne s'applique plus une fois que vous commencez à jouer.

Note sur l'ethnicité :

7 Les variations ethniques que notre 21st siècle appelle "races" ont depuis longtemps disparu de la Terre future. Il s'est écoulé tellement de temps que de nouvelles variations sont apparues, influencées par l'environnement et le mode de vie. 7e Printemps Les civilisations sont conservatrices et stratifiées, et les lignées restent au même endroit et pratiquent les mêmes activités pendant des millénaires, ce qui entraîne une hétérogénéité physique étonnante. Et c'est sans compter les variantes génétiques des jeniri, conçus pour vivre sur des mondes au-delà des machines à planer, ou les esteri extraterrestres, inversement adaptés à la vie sur la Terre future. Les gens recherchent leur identité moins dans l'appartenance ethnique que dans d'infimes différences de classe sociale. Certaines classes sociales sont si exclusives qu'elles sont devenues des sous-espèces à part entière : les gracieux et aristocratiques astrigers (page 64) mesurent trente centimètres de plus que les autres humains, et la gravité dans leurs palais ancestraux est inférieure à la normale terrestre.

hOMELANDS OF The AUTOCRATIE VÉNÉRABLE

Cette section décrit les sous-cultures régionales de la Vénérable Autocratie. Choisissez-en une si vous êtes humain ; certaines sont également appropriées pour les non-humains.

Hivernage

"Hivernium" désigne au sens strict la péninsule entière au nord de Kados, mais pour les Sakari, il s'agit surtout des provinces froides d'Elïkan et de Korudav. Réinstallés à l'époque historique (voire il y a des milliers d'années) sur des terres prises par les entropiques aux habitants de Tlanik pendant le Temps des Neiges, leur culture mêle résistance, adaptabilité et passion ardente. Les Hiverniens sont fatalistes, toujours prêts à se défendre contre la horde entropique.

Elïkan et Korudav sont des creusets. S'inspirant des normes yurazies en matière d'habillement, de nourriture et de langage, ils prônent les divinités martiales Regos et Dafur ; l'Hivernium a rarement été épargné par les querelles.

Exemples de terres : Provinces d'Elïkan et de Korudav ; Archéopolis de Korudav ; Archéopolis d'Elïkan ; Typhon et Calamis ; Port de Kartagen ; Vallée de Landuzi ; Propriétés timosiennes.

Aspects typiques du sang : Loyauté envers la ville ou la province ; Respect de l'épée, honneur au guerrier ; Hivernium doit être défendu !

Aspects typiques de l'ombre : Illégitimité de l'Avatar ; Peur du Nord ; Haine de l'Entropie et de l'Hiver ; Rivaux du Seigneur des Flammes OU Rivaux du Seigneur de la Guerre.

Langue maternelle : Faible sakaraïque.

Les races typiques : Humains, Virikki, Tung Mai, Hsun.



TABEAU 5-1 : CLASSE SOCIALE HIVERNALE

ROULEAU OU CHOISIR	CLASS E SOCIA LE	OCCUPATION TYPIQUE	MAISON TYPIQUE	RESSOURC S CAP
-5 à -4	Hors-la-loi / Esclave (- 3)	Agriculteur, gladiateur, magicien des haies, médecin, voyou, sauvageon	Aucun ; Le guerrier enchaîné	0
De -3 à +0	Plus bas (0)	Canal People, Crafter, Entertainer, Farmer, Fighter, Hedge Wizard, Hsuntach Tinker, Hunter, Physician, Priest, Rogue, Marin, esclavagiste	Bien-aimés d'Emeldias, Voiles bleues, Le cirque de Malikh, Cage d'or, Explorateurs respectueux, Marins de Palanqa, Guerriers enchaînés	2
+1	Moyen (1)	Agent, collégial ou libre Sorcier, combattant, médecin, prêtre, marin, érudit, scientifique	Chaîne des héros, Dromonds de Calamis, Ingénieurs de Typhon, L'orbe noctilucide	4
+2	Supérieure (2)	Guerrier saint, légionnaire, marchand, fonctionnaire, médecin, prêtre, érudit, scientifique, sorcier, gardien de temple	Scribes Argosiques, Dextérité de l'Hélium, Les Puissants de Tlan, Paladins de Marmoris, Corneille de vérité, Serpentin d'ombrage	6
+3	Noble (3)	Guerrier saint, Légionnaire, Noble, Officiel, Prêtre, Érudit, Sorcier du temple	Le livre bleu de Nayarak, L'œil fulminant, Les pylônes de l'éternité	6
+4 à +5	Aristocrate (4)	Courtisan, Guerrier saint, Légionnaire, Noble, Officiel, Érudit, Sorcier	Ardent de Nayarak, Lame d'or, Noble Sakari	Pas de capuchon

Compétences typiques ou stunts : Connaissance (spécialiste : Hivernium, Archéopolis de Korudav, Archéopolis d'Elikan, etc), Volonté.

Temples typiques : Dafur, Regos ; les dieux du Grand Pacte.

Magie typique : Cantrips, magie divine, sorcellerie.

Communautés typiques : Maison, temple, légion, guilde, village, ville ou quartier.

Famille : Maison et lignée Sakari.

Équipement typique : Vêtements marqués du symbole de la maison et/ou de la divinité.

Noms typiques : (mâle) Dostinor, Dru, Ereginar, Gart, Heng, Karis, Kazimir, Lastar, Mikal, Pellegraine, Will, Yul ; (femelle) Arastel, Deleen, Elen, Gresa, Jennisa, Kaloza, Stasia, Vilayet, Yulia, Zabet, Zara ; (lignée :) Forminis, Karja, Lastap, Megalon, Tinimis, Valoren.

Chapitre 5 : Patries et familles

Yurazi

Pendant le Temps des Neiges, avant l'Autocratie, mi Les immigrants venus de Yurasha gelée se sont installés sur la côte nord du continent sakari, déplaçant les peuples indigènes vers les terres du cœur au sud, comme le raconte le *Chenta faKayalaf*. Les humains des côtes yurazies sont grands, ont la peau pâle et des cheveux raides allant du blanc au brun foncé en passant par le doré, le roux et l'auburn. La couleur des yeux va du vert vif au brun doré.

Les Yurazi de toutes les races croient que la vie est une lutte contre des obstacles insurmontables, qu'il n'y a pas de bien ou de mal absolu pour mesurer les actions de chacun, que la fin justifie les moyens et que la conscience personnelle et l'honneur guident les actions. Ils sont conservateurs et croient que leurs vertus traditionnelles préservent l'autocratie.

Les côtes de Yurazi sont plus froides que les terres du cœur de Sakari, et les Yurazi vivent dans des maisons de pierre bien isolées, dans des familles patrilinéaires où deux générations vivent sous le même toit. Les vêtements comprennent des tuniques, des trews, des kilts et des manteaux pour les personnes mariées et indépendantes, ainsi que des quarts de travail pour les personnes à charge non mariées.

La cuisine, le dialecte, la musique et l'art figuratif yurazi sont des standards sakari, car la capitale, Glorious Kados, se trouve ici. Il existe une rivalité entre les Yurazis et les habitants du Heartland pour savoir qui parle le meilleur sakaraique, joue la meilleure musique, etc.

La province d'Irgiddi, bien que située au sud des montagnes de Kesh, est culturellement Yurazi plutôt que Heartlander.

Exemples de terres : Le glorieux Kados, les côtes de Yurazi, la province d'Ir- giddi.

Aspects sanguins typiques : *Code d'honneur personnel ; traditionaliste.*

Aspects typiques de l'ombre : *La vie est une lutte contre l'adversité ; il n'y a pas de bien ou de mal absolu ; 7e La fin justifie les moyens.*

Langue maternelle : Faible sakaraique.

Les races typiques : Humains, Virikki, Hsun, Kesh.

Temples typiques : Dieux du Grand Compact.

Magie typique : Cantrips, magie divine, sorcellerie.

Compétences ou cascades typiques : Connaissance (Expertise, Spécialité : Autocratie vénérable), Rapport (Marchandage).

Communautés typiques : Maison, temple, légion, quartier de la ville, guilde.

Famille : Famille élargie très unie, axée sur la lignée.

Équipement typique : cape tressée avec les signes de la lignée, instrument de musique ou livre de chansons populaires.

Noms typiques : (mâle :) Bikat, Jorj, Lotni, Ren, Treg, Tyshat ; (femelle :) Banta, Barya, Gatti, Hrenchen, Filpa, Fira, Lebeka, Meeda, Zazan ; (lignée : "vit "+) Jatala, Kantss, Lammerfelt, Landin, Shteen, Voiferek.



TABEAU 5-2 : CLASSE SOCIALE DES YURAZIS

ROULEAU OU CHOISIR	CLASS E SOCIAL E	OCCUPATION TYPIQUE	TYPICAL HOUSE	RESSOURC ES CAP
-5 à -4	Proscrit (-3)	Artisan, gladiateur, magicien des haies, voyou, esclave, sauvageon	Aucun ; Le guerrier enchaîné.	0
De -3 à +0	Plus bas (0)	Peuple du canal, artisan, amuseur, fermier, sorcier des haies, rétameur de Hsun, fermier, combattant, médecin, matelot, esclavagiste.	Les Alaginmeisters d'Alagir, l'Amafor de terre, les Tumblers heureux de Tanoc, la Cage d'or, le Hookamon de Kados, l'Irrépressible Penteconter, les Explorateurs respectueux, les Chanteurs de Kayalaf.	1
+1	Moyen (1)	Agent, guerrier saint, légionnaire, marchand, médecin, prêtre, érudit, scientifique, sorcier, gardien de temple	Scribes argosiques, Chaîne des héros, Orbe noctilucide, Pont scintillant, Péage des cloches éthérées	3
+2	Supérieure (2)	Guerrier saint, légionnaire, marchand, fonctionnaire, médecin, prêtre, érudit, scientifique, sorcier	Illumination cramoisie, Les anciens d'Irgiddi, Les puissants de Tlan, Guérison païenne, Enroulement ombrien	5
+3	Noble (3)	Guerrier saint, noble, officiel, prêtre, érudit, sorcier, gardien du temple	Le livre bleu de Nayarak, La cité éternelle, L'œil fulminant, La sagesse munificente de Tanoc	8
+4 à +5	Aristocrate (4)	Légionnaire, Noble, Officiel, Prêtre, Sorcier	Ardent de Nayarak, Noble Sakari, Sceptre pourpre, Veilleurs de Starport	Aucun



Chapitre 5 : Patries et familles

Sak ari Heartlanders (Mukhari et Tallanids)

Les Heartlands Sakari sont culturellement distincts du Kados et des côtes de la mer du Milieu, dominés par la culture paysanne Mukhari, antérieure à l'Empire de Tlan, et la culture urbaine Tallanid, importée par les souverains Na- yaraki il y a des millénaires.

Mukhari

La culture Mukhari est complexe, mais elle apparaît souvent comme superstitieuse et irrationnelle. C'est celle du village, des sages, de la propitiation des "petites gens" et des contes de fées racontés au coin du feu. Les dieux du Grand Pacte sont vénérés sous des formes avilies : Emeldias et Entos, dieux de la croissance et du sexe ; Ankadar, Anki le juge ; Belom, le seigneur des cadavres.

Les Mukhari ont de grandes familles matrilinéaires, vivant dans des habitations circulaires au toit de chaume, en bois, en boue et en torchis, ou en pierre. Une même maison ronde peut abriter jusqu'à vingt adultes et autant d'enfants, soit trois générations d'une même lignée. Les repas sont pris en commun, avec une assiette pour les anciens, une assiette commune et une assiette pour les enfants, autour de laquelle autour de laquelle tout le monde s'assoit en croix sur le sol, mangeant avec les doigts nus ou de petits morceaux de tenafa. du pain.

Les Mukhari sont des éleveurs de bœufs kenek, et Entos et Emeldias sont représentés comme un couple de bœufs géants accouplés. Les vêtements sont en peau de bœuf et en os, teints en carreaux et en volutes jaunes et bleus. Les Tallanides considèrent que cette "tenue nationale" est voyante et de mauvais goût.

Les humains de Mukhari ont généralement le teint brun foncé, des cheveux noirs ou bruns raides et des yeux noisette foncé. Ils mesurent en moyenne 173 cm. Ils parlent de forts dialectes locaux de bas sakaraïque. La plupart d'entre eux vivent à la campagne ; ceux qui vivent dans les villes travaillent comme marchands, brasseurs, tanneurs et boulangers.

Tallanides

Les Tallanides sont les dirigeants et les administrateurs du Heartland, descendants des seigneurs Nayaraki et des bureaucrates de l'ancienne Tlan. Fiers et sophistiqués, distants de leurs sujets Mukhari, ils sont conscients de leur statut, les castes et les rangs dictant les vêtements et les registres linguistiques. Religion se concentre sur la "Trinité lumineuse" de Staros, Regos et Unthar.

Les hommes tallanides portent des barbes coiffées, des coiffes coniques, de longues robes et des bijoux. Les femmes préfèrent les cheveux longs, le maquillage lourd et les voiles diaphanes. Les vêtements sont à la mode et souvent ouvertement sexuels.

Les Tallanides hu-

Les hommes ont pour la plupart le teint pâle, les cheveux et les yeux foncés. Chaque ville du Heartland est fière de sa spécificité, et les villes extérieures s'efforcent de suivre les tendances des tribunaux autarciques.

Exemple de terres :
Provinces d'Adjufa, de Kanafas, de Malia et d'Ukar.

Typique Sang Aspects
: (Mukhari :) *adoration de la bonne terre ; un Ting partagé est un Ting honoré ; une culture profonde et ancienne dément une*

*apparente simplicité ;
(Talla- nid :)
signaux complexes de
statut en paroles et
en vêtements ;*

*vêtements sensibles dans les
styles les plus récents ; nous
devons déterminer notre
rang relatif !*



Aspects ombrageux typiques : (*Mukhari* :) *attachement à la communauté ; 7e tentation irrésistible de la superstition irrationnelle ; propitiation des petites gens ; 7e la Terre a faim de sexe et de sang ; (Tallanid* :) *hautain et distant ; aveuglé par un mépris snob ; complexe de supériorité ; tendance à compliquer à l'excès.*

Langue maternelle : Faible sakaraique.

Les races typiques : Humains, Tung Mai, Hsun, Virikki.

Compétences ou cascades typiques : (*Mukhari*) *Déviante, Connaissance (Spécialiste : Folklore) ; (Tallanid*) *Connaissance (Spécialiste : Etiquette et Danse), Rapport (Interprète).*

Temples typiques : (*Mukhari*) *Emeldias et Entos ; Anki (Ankadar) ; le Seigneur des cadavres (Belom) ; (Tallanid*) *la Trinité lumineuse (Staros, Regos, Unthar).*

Magie typique : (*Mukhari*) *Magie naturelle ; magie divine ; (Tallanid)* *magie divine, un peu de sorcellerie.*

Communautés typiques : (*Mukhari*) *lignée, maison, temple ; (Tallanid)* *maison, légion, école de sorcellerie, temple.*

Famille : (*Mukhari*) *famille matrilineaire étendue ; (Talla- nid)* *réseau hiérarchique de familles interconnectées.*

Équipement typique : (*Mukhari*) *objets d'artisanat, troupeau de bétail, utilisation des terres communes ; (Tallanid)* *vêtements élaborés, maquillage et parfums coûteux, propriété familiale héréditaire dans la ville.*

Noms typiques : (*Mukhari*) (mâle :) *Kenul, Prokhul, Toshul ; (femelle* :) *Emali, Kesistimur, Tenafi ; (lignée* :) *Ankisor, Higirra, Kenegina ; (Tallanid)* (mâle :) *Boriu, Doni, Hanatou, Kossep, Vilam ; (femelle* :) *Amaril, Chenda, Hepeiki, Yilara ; (lignée* :) *Jufa-Kan, Himili-Maliy, Ukarast.*

TABLEAU 5-3 : HEARTLANDER SOCIAL CLASS

ROULEAU OU CHOISIR	CLASS E SOCIALE	OCCUPATION TYPIQUE	MAISON TYPIQUE	RESSOURCES CAP
-5	Proscrit (-3)	Gladiateur, voleur, esclave, Guerrier, Wilderlander	Aucun ; Le guerrier enchaîné	0
-4 à -1	Paysan Mukhari (0)	Artisan, fermier, gardien du temple, femme sage	Craven Earth, Toilers of Mukhar, The Touchers of Corpses	1
+0 à +1	Artisan Mukhari (1)	Divertisseur, guerrier saint, médecin, prêtre, sorcier	Bougie de Malud, Denebolas de Kan, Le fanion arc-en-ciel, Les mères du sanctuaire, Les sœurs d'Ai-Mukh	2
+2 à +3	Bourgeoisie Tallanide (2)	Amuseur, Légionnaire, Marchand, Officiel	Opéra de diamant, Changeurs dorés d'Adjuf, Lame de platine, La mer rouge	4
+4	Tallanid Gentry (3)	Le prêtre, Légionnaire, Sorcier	Le livre bleu de Nayarak, Les chroniqueurs de Kanafas, Éclat éternel, Les puissants de Tlan, Nefast Tempore	6

+5	Aristocrate tallanide (4)	Grand prêtre, noble, sorcier	Les héritiers de Nayaranak, les gardiens du droit divin, le sceptre pourpre, Terchus la plaine éternelle, l'œil vigilant	Pas de capuchon
----	---------------------------	------------------------------	--	-----------------

Ama doradi

Le Protectorat d'Amadorad fait partie de la Vénérable Autocratie depuis moins de mille ans, et a toujours conscience d'être une terre distincte. Pendant des millénaires, c'était une terre sauvage, à la frontière de l'entropie, peuplée de un peuple courageux et fataliste qui se croyait vivant à la toute fin du monde, se préparant à la seconde et dernière guerre contre les dieux Reaver et le Grand Hegemonist. Ces croyances colorent encore aujourd'hui la vision du monde d'Amadoradi aujourd'hui. Le Protectorat produit de grands guerriers et des leaders de causes désespérées, ce qui est tout à fait normal étant donné leur position sur la ligne de front.

Les Amadoradi parlent le Ya-Kad, bien que nombre d'entre eux apprennent le bas-sakaraïque dès l'enfance. La plupart des humains d'Amadoradi ont la peau foncée, des cheveux sombres et bouclés, des sourcils épais et des yeux colorés.

Le corps de l'animal va du gris au vert en passant par le bleu. Mâles Ils portent de lourdes barbes et d'épaisses robes rouges et brunes. Ils vénèrent Belorias, le dieu des guerriers de la tempête.

Exemples de terres : Protectorat d'Amadorad ; Montagnes de Kadram ; Terres sauvages de Jeneset.

Aspects sanguins typiques : *Libre comme le vent ; Turbulent ; Courage au bout du monde ; 7e Extase de la tempête.*



Aspects typiques de l'ombre : *Haine du seigneur des flammes ; loyauté envers le duc Barayan ; nos amis d'Ellib.*

Langue maternelle : Ya-Kad ; bas sakaraïque.

Les races typiques : Humain, Che Kwa.

Compétences ou stunts typiques : Connaissance (Spécialiste de la spécialité : Amadorad, Légendes de la Storm), Survival (Tracking).

Temples typiques : Belorias.

Magie typique : magie naturelle, magie de la vigne ; sorcellerie limitée.

Communautés typiques : Clan, tribu, temple, écoles de combat comme les Berserkers du tonnerre (voir le *Guide de la Terre future*).

Famille : Clan familial étendu au sein d'une tribu, qui comprend toutes les classes sociales.

Équipement typique : Épaisses robes rouges et brunes.

Noms typiques : (mâle) Akim, Bannow, Barayan, Brelow, Dao, Nikus, Noyle, Varo, Veshtin, Vorias, Zekeel ; (femelle) Ardess, Saberet, Seel, Siana, Torez, Vara, Xuxa, Zinga ; (clan : "san" +) Han, Porhay, Makalad, Samith, Tonwotti ; (tribu :) Doradi, Katarad, Mikeleeni, Pakhini.

TABLEAU 5-4 : CLASSE SOCIALE D'AMADORADI AL

ROULEAU OU CHOISIR	CLASSE SOCIALE	OCCUPATION TYPIQUE	MAISON TYPIQUE	RESSOURCES CAP
-5 à -4	Hors-la-loi (-3)	Artisan, Magicien des haies, Rogue, Guerrier, Wilderlander	s/o	0

De -3 à +1	Rural (0)	Artisan, Divertisseur, Agriculteur, Sorcier des haies, Guerrier saint, Chasseur, Légionnaire, Guerrier	s/o	2
+2	Homme de la ville (1)	Artisan, Légionnaire, Garde du temple, Guerrier	s/o	5
+3	Prêtre (2)	Officiel, Prêtre, Sorcier	s/o	5
+4 à +5	Noble (3)	Noble, Officiel, Guerrier saint, Légionnaire, Guerrier	Les marcheurs du vent du Kadram	6

Khadisi

Les terres désertiques à l'est de Sakara sont parsemées d'anciennes cités cuites à blanc sous le soleil implacable, dont beaucoup sont en ruines et à moitié recouvertes par le sable. La plus à l'ouest est Khadis, la Cité des Crânes, la ville la plus à l'est de la Vénéérable Autocratie. La ville de Belom, les nomades du désert font des pèlerinages à travers les étendues sauvages pour se sacrifier ici.

Les humains khadisi ont plus en commun avec les nomades du Rabaq Hor et du Rabaq Nun qu'avec les peuples de l'Autocratie. Leur peau grise s'assombrit au soleil pour devenir noire, tandis que leurs traits sont aigus et pointus. La membrane nictitante et l'inclinaison des yeux les protègent des rayons du soleil.

sables, et leurs cheveux sont noirs, et leur peau est yeux orange : les yeux bleus sont considérés comme une malédiction, et les enfants aux yeux bleus sont laissés à l'abandon dans le désert profond.

Exemples de terres : L'est de Sakara ; les déserts de Khadis ; les contreforts de Hagya ; la cité des crânes.



Aspects sanguins typiques : 7e Désert et mort sèche Beauté de Belom ; Béni soit le Preneur, que sa lame nettoie le chemin.

Aspects typiques de l'ombre : Hanté par le Grand Preneur.

Langue maternelle : Faible sakaraique.

Les races typiques : Humain, Magigi.

Compétences ou cascades typiques : Connaissances (Spéciales : Belom, Khadis), Équitation, Survie.

Temples typiques : Belom (Le Grand Preneur).

Magie typique : Magie divine, sorcellerie.

Communautés typiques : Maison, lignée, temple.

Famille : maisons ; famille de sang très unie dans les villes, réseau étendu de lignées apparentées chez les nomades du désert.

Équipement typique : Vêtements volumineux, armure de cuir ou d'os, arc composite, javelot, monture de cambrioleur.

Noms typiques : (mâle : + "iks" + nom du père) Belek, Ganik, Xadom, Xlim ; (femelle : + "sala" + nom de la mère) Bishimil, Hrana, Khete, Lal, Shadma.

TABLEAU 5-5 : KHADISI SOCIAL CLASS

ROULEAU OU CHOISIR	CLASS E SOCIAL E	OCCUPATION TYPIQUE	MAISON TYPE (PERSONNES)	RESSOURCES CAP
-5 à -4	(Bannis) (-3)	Artisan, Gladiateur, Rogue, Esclave, Wilderlander	Le prisonnier, le guerrier enchaîné	1
-3 à -1	Folk du désert (0)	Artisan, sorcier des haies, médecin, esclavagiste, guerrier, sauvageon	Le Caravansérail de Cambriother, La Cage d'Or, Les Sables Rouges de Yaganda	3
+0 à +1	City Folk (1)	Artisan, Divertisseur, Légionnaire, Médecin, Scientifique, Sorcier	Les bâtisseurs de murs, les acrobates de Zhamra, les pèlerins des pierres, Rabaraq Host	5
+2	Prêtres du crâne (2)	Prêtre	Les psalmodieurs des morts bien-aimés, les serviteurs de l'homme et de la femme le crâne	6

+3 à +4	Familles anciennes (3)	Guerrier sacré, Officiel, Sorcier	Le livre bleu de Nayarak, Les gardes du destin de Yami, Les exilés kazakhs, Le bouclier d'obsidienne de Khadis	6
+5	Aristocratie (4)	Légionnaire, Noble, Sorcier	Yeux de flamme, Le Gris, Noble Sakari, Sceptre pourpre	7

Laigasi

La ville et la province de Laigas sont célèbres pour leurs légions ma- meluke, montées sur les énormes et puissants léviathans mamelukes. C'est aussi une ville de sorciers et d'adorateurs d'Unthar, de Konfu et de Dafur.

Physiquement, les Laigasi ressemblent aux Aiforiens (voir ci-dessous), avec une peau, des cheveux et des yeux noirs. Les hommes se coiffent de longues queues huilées, tandis que les femmes arborent des coiffures et des coiffes élaborées. L'habillement est coloré et vestimentaire, et les Laigasi de la classe supérieure arborent des tatouages complexes pour indiquer leur rang social.

Reconnaissant leur ascendance sur les peuples de l'antique Az Ein, les Laigasi se considèrent comme un bastion impérial vital contre les Dévoreurs de Qamraan.

Exemples de terres : La frontière de Qamraan ; l'archéopole de Laigas ; les montagnes de Naishere ; les rives du lac Shanga.

Aspects typiques du sang : *Un bastion contre le mal à l'Est ; la mort avant le désbonheur ; une intrigue complexe.*



Aspects typiques de l'ombre : *Rituels sanglants ancestraux ; hanté par d'anciennes obligations ; orgueil démesuré et vanité.*

Langue maternelle : Faible sakaraïque.

Genres typiques : Humains.

Compétences ou stunts typiques : Connaissance (Spécialiste : Jungle, Lai-gaz), Volonté.

Temples typiques : Dafur, Konfu, Unthar.

Magie typique : sorcellerie ; magie divine.

Communautés typiques : Maison, légion, société secrète, école de sorcellerie, temple.

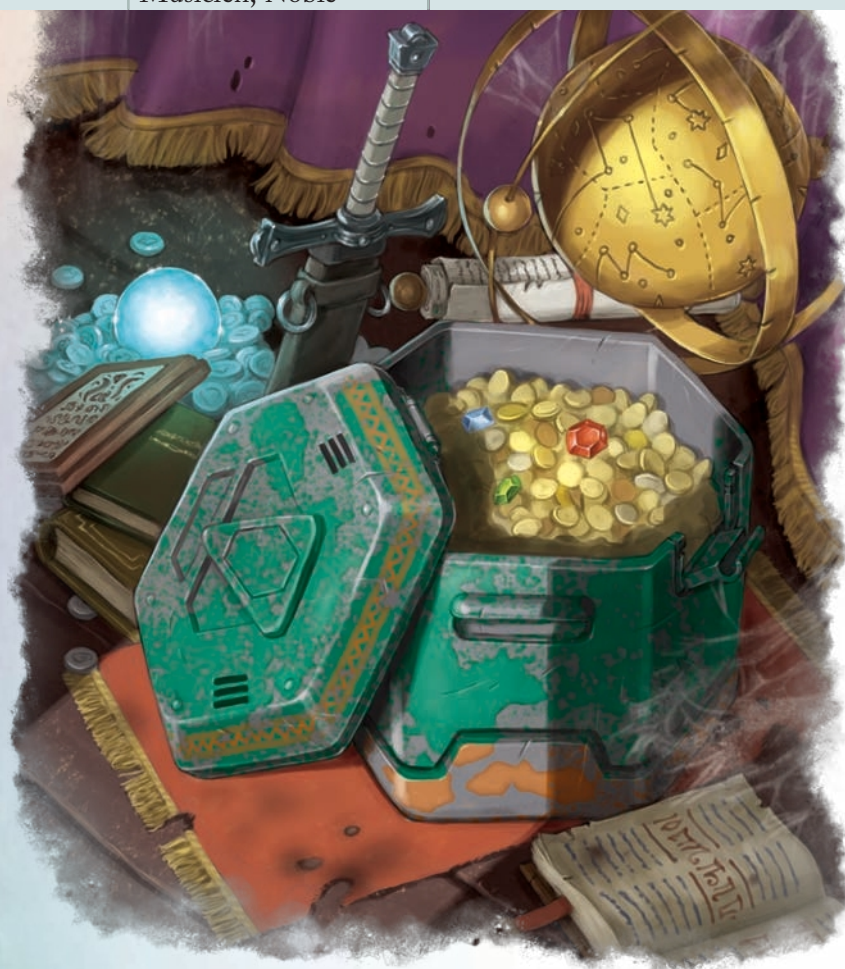
Famille : Structure paterfamiliale étroite des lignées anciennes.

Équipement typique : Tatouages sociaux complexes, vêtements colorés ; (femmes :) coiffe et coiffure élaborées.

Noms typiques : (Masculin :) Achin, Beyesey, Chidaddy, Choja, Devor, Eincherm, Hernugh, Jinack, Myshe ; (féminin :) Areta, Benjallum, Deborji, Gamhara, Heysoke, Jeitha, Metar, Neighbo, Thankuo, Toleesa ; (lignage : précède le nom personnel) Beffi, Bommeti, Hagvori, Haysi, Jeymi, Lee, Ravawi, Richevi, Tebyyo, Yonny.

TABLEAU 5-6 : LAIGASI SOCIAL CLASS

ROULEAU OU CHOISIR	CLASSE SOCIALE	OCCUPATION TYPIQUE	MAISON TYPIQUE	RESSOURCES CAP
-5	(Bannis) (-3)	Gladiateur, Rogue, Esclave, Guerrier, Wilderlander	Aucun ; Le guerrier enchaîné	0
-4 à -1	Paysans (0)	Agriculteur, esclavagiste	Craven Earth, Flint Mattock, Golden Cage, Planters of Jillaru, Soil Holy	1
+0 à +2	Artisans (1)	Artisan, amuseur, magicien des haies, médecin	Guérisseurs en jaune, scarificateurs de vert de gris	3
+3	Légionnaire (2)	Saint Guerrier, légionnaire	Braises de Jerra, Gardiens de Qamraan, Chevaucheurs de Léviathan de Laigas, Les défenses ardentes	4
+4	Mandarin (3)	Officiel, Prêtre, Érudit, Sorcier	Livre bleu de Nayarak, L'œil fulminant, Les gardiens du temps de Kano, Verdigris Jungledeep	7
+5	Aristocrate (4)	Sorcier libre, Guerrier saint, Légionnaire, Musicien, Noble	Lame d'or, chanteurs de Shanga	Pas de capuchon



Şi/Dniung

Les cités millénaires du sud s'enflamment dans les jungles, citadelles monolithiques de pierre noire cyclopéenne. Habitées depuis des dizaines de millénaires, ils font remonter leurs traditions à l'antique Az Ein. Insouciants ou inconscients des périls du nord, leurs habitants tolèrent l'Autocratie, sachant que, comme tous les autres empires, elle passera.

Les humains d'Aiforian ont pour la plupart la peau foncée, des cheveux noirs raides et des yeux sombres. Ils préfèrent avoir le crâne rasé et porter des robes volumineuses mais sombres. La société aiforienne dépend de sa classe d'esclaves nus et vêtus de colliers, et le culte de Staros, Babisiya et Entos est très fort. Ils sont terrorisés à l'idée d'être sacrifiés à leurs sombres fanes. Aiforia dégage une aura de décrépitude qui contraste avec les Laigas, plus lumineuses et énergiques, et beaucoup soupçonnent la corruption du Grand Hégémoniste.

L'obscurité et la folie dominent ces jungles obscures et étouffantes, et Aiforia gémit sous le poids de son histoire cauchemardesque. Dirigée par des nécromanciens, des légions de morts-vivants attendent ici dans un état de préparation éternel.

Exemple de terres : Provinces de Gini, Kan et Shenekhel.



Aspects typiques du sang : *Je suis fier de ma place dans l'ancienne hiérarchie ; La chaleur, les ténèbres et le pouvoir de la décomposition.*

Aspects typiques de l'ombre : *Hanté par les actes de mes ancêtres ; Personne n'échappe à la jungle intérieure.*

Langue maternelle : Faible sakaraique.

Genres typiques : Humains.

Compétences ou cascades typiques : Tromperie (conversation rapide), provocation, furtivité.

Temples typiques : Staros, Babisiya, Entos.

Magie typique : Magie divine, sorcellerie.

Communautés typiques : Culte élémentaire, maison, légion, société secrète, école de sorcellerie, temple.

La famille : Familles étendues socialement immobiles stratifiées dans plusieurs villes.

Typique Équipement : Aiforien *kaitesh* (arme de poing), poignard, fléchette ; robes volumineuses.

Noms typiques : (mâle) Houseman, Liyun, Mammad, Papa-Gar, Slayman ; (femelle) Alifa, Ama, Cheynaba, Hajatu, Roquaya, Satu, Zena ; (lignée :) Jalloh, Jayen, Juffi, Kizeh, Teck-Consul, Toll, Toppa, Val, Zar, Zow.

TABLEAU 5-7 : CL SOCIALE AIFORIENNE ASS

ROULEAU OU CHOISIR	CLASSE SOCIALE	OCCUPATION TYPIQUE	MAISON TYPIQUE	RESSOURCES CAP
-5	Proscrit (-3)	Gladiateur, esclave	Aucun ; Guerrier enchaîné	0
De -4 à -3	Faible (0)	Amuseur, agriculteur, marin	Acrobates de Zhamra, Marais éternels de Kizeh, Jungleblack, Planteurs de Jillaru, Fanion arc-en-ciel	1
-2 à -1	Moyen (1)	Agent, marchand, esclavagiste	Ruines de cuivre, Cage d'or, Orbe nocticulante, Esclavagistes de Qanat, Tortionnaires de Shenekhel	5
+0 à +1	Supérieure (2)	Sorcier libre, Guerrier saint, Légionnaire	La bête de Tel-Khar, Les cavaliers flamants de Gini, Kaitesh du marais de la rouille, Le seigneur de la pierre de feu, Le scarabée de Viridian	5

+2 à +3	Noble (3)	Noble, Officiel, Prêtre, Grand Prêtre, Érudit, Scientifique, Sorcier-Adepté	Les salles lumineuses d'Alifa, Les vivants patients, Terchus la plaine éternelle	7
+4 à +5	Aristocrate (4)	Noble, Sorcier	La gloire d'Az Ein	Pas de capuchon

T les types de eArTh FUTURe

Gracile (page 69) ; vous êtes physiquement convaincant, adroit avec les armes *Gracieuses*, mais moins capable avec les armes *Robustes* (page 179).

Si les patries représentent les cultures et les sociétés de la Terre future, alors les races sont les espèces de ceux qui y appartiennent. La "plupart" des gens (peut-être 60-80%) sont humains, et vous pouvez créer un personnage humain uniquement en utilisant les constructions de patries ci-dessus.

Pour créer un personnage *non humain*, vous devez également choisir l'une des races indiquées ci-dessous. Cela peut se faire en plus ou à la place du choix d'un pays d'origine - voir ci-dessous pour en connaître les raisons. Les personnages non humains ont des capacités différentes et peuvent être soumis à des contraintes dans le jeu. Il existe deux types de semblables non humains : les *jeniri*, ou cousins des humains, et les *esteri*, ou non-humains de la Terre. Ils sont traités séparément ci-dessous.

Humung

Les êtres humains de la Terre du futur ne sont pas aussi homogènes que ceux de notre époque. Il existe de nouvelles ethnies, avec des teintes de peau, des couleurs de cheveux et des couleurs d'yeux différentes : les Khadisi à la peau grise et aux yeux orangés sont tout à fait étonnants. Pour le reste, ils sont semblables aux humains d'aujourd'hui. Ils vivent en moyenne de 80 à 90 ans, grâce aux soins magiques et à la santé.

Il existe également au moins deux autres espèces humaines qui partagent le monde avec l'homo sapiens. Les **astrigers** et les **parigers** forment l'aristocratie et la noblesse de la Vénéérable Autocratie. Les astrigers ne se marient qu'au sein de leur propre classe ; les parigers essaient de faire de même, mais sont également issus de liaisons entre astrigers et non-astrigers. Si vous avez créé un personnage humain en utilisant les homelands ci-dessus qui est un aristocrate, alors il est un astrigre plutôt qu'un humain standard ; si vous avez créé un noble, il est un parigre.

Şgtnigeng

Les Astrigers mesurent plus de 2 mètres et sont élancés, vivent longtemps (environ 120 ans) et sont de toutes les couleurs de peau, de cheveux et d'yeux. Incorporez un aspect *Grand, Svelte et Jeune* à vos aspects Essence, Sang ou Origine, et prenez la contrainte Extrêmement

Punigeng

Les parigers sont plus petits et plus robustes que les astrigers, mais restent plus grands et plus minces que les humains standard. Ils vivent environ un siècle. Les nobles de l'Autocratie sont des parigers, et ils sont très soucieux de ne pas se reproduire avec des non-nobles. Snob et prétentieux, ils n'ont par ailleurs aucune capacité particulière.

T la JeNIrI : Les COUSINS DE L'hUMANIqUE

Les Jeniri sont humanoïdes, mais ne sont pas interfertiles avec les humains (ce qui n'empêche pas les liaisons romantiques). Pour créer un personnage jeniri, sélectionnez l'une des constructions apparentées ci-dessous.

Certaines races de jeniri, comme les Virikki, sont intégrées aux sociétés des Civilisations du Printemps, et vous pouvez choisir à la fois une patrie et une race lors de la création d'une race ; la section "Typical Kindreds" (races typiques) dans les descriptions des patries vous indique quand cela est approprié. D'autres jeniri,

comme les P'Tek Maggot Men, vivent séparément et n'utilisent pas les patries de l'Autocratie. Les Géants rouges de Magigi vivent à la fois au sein de l'Autocratie, dans une patrie Sakari, et dans leurs terres d'origine, à Hagya, ce qui leur permet d'utiliser le texte de la patrie ci-dessous. Les Jeniri dont la patrie est l'Autocratie disposent de la compétence Pilier (page 158) pour exercer une influence au sein de la société autocratique.

Une construction apparentée vous donne une liste de capacités à choisir, tout comme une patrie. Il comprend également une dépense obligatoire qui vous oblige à prendre certaines capacités spéciales et parfois des cascades lors de la création du personnage. Vous devez également prendre toutes les contraintes listées. Voir page 44 pour plus d'informations sur les capacités spéciales et les contraintes.

Autres races de Jeniri

*Il existe de nombreuses races de Jeniri. Cette section présente les plus nombreuses. Parmi les autres, on trouve la Garde Stuyvosienne, les Dévoreurs du Dedaloi, le peuple requin de l'Atalaq et les hommes scorpions du Skarapai. Les mythiques Helemor, redoutables serviteurs du Grand Hégémoniste, seraient également des jeniri. Les chroniqueurs peuvent trouver des informations sur tous ces sujets et bien d'autres encore dans le **Guide du Chroniqueur**.*



Che K

WU

Le peuple de pierre de Kadram, Kadrami, Le peuple ocre

Dépenses obligatoires : 2AP (2 capacités spéciales, 1 contrainte)

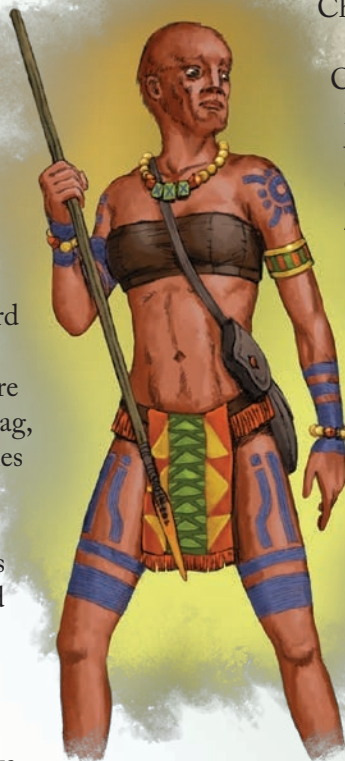
Les Che Kwa sont des *Jeniri* à la peau ocre qui habitent les montagnes de Kadram, dans le nord de l'Amadorad. Ils défendent leurs élevages de l'âge de pierre et leurs villages troglodytes contre la horde entropique des Terres sauvages de Sarag, des monstres qu'ils appellent dans leur langue les Shakh ("bêtes du chaos"). L'Autocratie les respecte pour avoir protégé les terres civilisées d'Hivernium, bien que les récentes activités des bandits Che Kwa en Amadorad et dans le nord du Korudav aient terni leur réputation.

PengDnully et DegcniptiDn

Depuis des millénaires, les Che Kwa constituent la ligne de front contre l'entropie. Pourtant, contrairement aux Amadoradi fatalistes, ils ont le goût du rire et sont fascinés par les récits d'héroïsme contre les ennemis de l'homme. Entraînés à

La plupart des Sakari se sentent mal à l'aise en présence de ces hommes des cavernes passionnés et à moitié nus, et les Che Kwa n'ont guère le temps de s'intéresser aux complexités de la vie de l'Autocratie.

Les Che Kwa ont une peau dure, sèche et ocre, ornée de tatouages et de piercings. Ils sont imberbes, à l'exception de leur visage, qui est recouvert d'une fourrure cuivrée, et se promènent presque nus même par temps très froid, les températures chaudes leur étant intolérables. Ils portent de redoutables masques de guerre en bois et des bijoux complexes.



Lundg et RelutiDng

Che Kwa habite en *jerefi* (bois et terre)

Ces villages sont situés dans les montagnes de Kadram, dans des villages troglodytes et des palissades. Chacun est dirigé par un hetman *kajoush* ou un *vozh* chamanique.

Les relations avec l'Empire sont bonnes ; l'Autocratie n'a jamais convoité leurs sommets gelés, appréciant le tampon Che Kwa contre l'entropie. Cependant, de récents problèmes avec les pillards ont conduit au transfert de la Légion de l'Épée de Feu à Amadorad. En dépit du respect traditionnel accordé aux hommes de pierre, leur traitement a été très dur. L'arrivée d'un chasseur Che Kwa apportant des fourrures à échanger est désormais accueillie avec méfiance de joie.

Belie/g et Mugic

Les Che Kwa vénèrent les forces élémentaires et les esprits totémiques des phénomènes naturels.

Les cultes Che Kwa sont des versions moins organisées des temples compacts, à l'exception des cultes Kichanda, Nom, Garigu et Dom-basa, qui sont des cultes élémentaires (voir page 319).

Les masques de guerre Che Kwa représentent des esprits totémiques, tels que Dadalu, la lance ailée, Echingo, le sonneur, Echilu, la bête, Achaka, le porteur de mort, et Kichanda, le brûleur, ce dernier étant apprécié pour ses pouvoirs de lutte contre les Shakhs. Les Che Kwa renégats peuvent vénérer Nom, le tueur du froid, Dombasa, la sorcière de la nuit, ou même Qampu, le mangeur de noir.

TABLEAU 5-8 : CLASSE SOCIALE DE CHE KWA LASS

ROULEAU OU CHOISIR	CLASSE SOCIALE	OCCUPATION TYPIQUE	RESSOURCES CAP
De -5 à -3	Hors-la-loi (-1)	Wilderlander	0

-2 à +4	Tribesman (0)	Artisan, utilisateur de la magie du culte élémentaire, guerrier saint, médecin, guerrier, Wilderlander	1
+5	Chef (1)	Chaman, Guerrier sacré, Guerrier	2

Numeg et Linguage

Les Che Kwa ont un nom personnel, plus un patronyme pour les hommes (dérivé du nom personnel du père) et un matronymique pour les femmes (dérivé de celui de la mère). Les noms personnels décrivent des caractéristiques observées à la fin de l'enfance ou sont inspirés de héros culturels ; ils sont attribués au cours de rites de puberté éprouvants. Les patronymes sont formés par le suffixe -dumu ("fils de"), par exemple "Shudru Chalin-dumu", et les matronymes par le suffixe -mawe ("fille de") pour les femmes, par exemple "Yinda Desimawe".

La langue des Che Kwa, le chekwa, est rythmique et mélodique et n'a pas de forme écrite connue. Les affirmations des chamans selon lesquelles d'étranges inscriptions sous la chaîne de Kadram seraient une forme écrite ancienne du chekwa n'ont pas été vérifiées.

Œdventuneng

Les Che Kwa font d'excellents aventuriers, bien que de nombreux membres de l'Autocratie pensent qu'ils sont tous des bandits. De nombreux aventuriers Che Kwa utilisent des fétiches contenant des élémentaires liés ; voir les Brûleurs de Kichanda dans le *Guide de la Terre Future* comme exemple.

Durée de vie : 80 ans.

Professions typiques : Utilisateur de magie du culte élémentaire, guerrier saint, guerrier, sauvageon.

Capacités spéciales obligatoires :

- **Adaptation au climat (climats froids) :** Vous ne souffrez jamais de la cécité des neiges ou du désert, et vous bénéficiez d'un niveau de compétence de +2 aux jets de résistance au froid intense.
- **Armure intégrale 1 (Peau dure) :** Votre peau dure vous donne une réduction de stress de -1 (page 174), en plus de toute armure que vous portez.

Capacités spéciales optionnelles :

- **Sens supplémentaire (Entropie) :** Vous pouvez utiliser Investigation ou Remarque pour détecter les énergies entropiques, y compris si une cible a une souillure entropique ou utilise la compétence de pouvoir Entropie (page 292).

TABLEAU 5-9: L'HYMNE CHE KWA P

NOM DE L'ESPRIT	ANIMAL TOTEM	ÉQUIVALENT SAKARI	COMPÉTENCE EN MATIÈRE DE PUISSANCE	FIXATIONS
Echingo le Tout-Père	Tamagant	Regos	Commandement	Hellion
Dadalu le Haut	Belur	Belorias	Agitation	Sylphes
Shiashu le sage	Serpent des neiges	Konfu	Sagesse	
Olongu l'homme des profondeurs	Sikkentor	Emeldias	Croissance	Urthai
Achaka, le porteur de mort	Ylethu	Belom	La mort	
Echilu le chasseur sauvage	Shoten	Entos	Animalité	Bête primitive
Kichanda le brûleur	Force élémentaire du feu	Agni, Dafur	Le changement par le feu	Salamandre
Nom le tueur du froid	Force élémentaire de l'eau	Nim, le dieu du froid	Cyclicité	Undine
Garigu, le remueur de terre	Force élémentaire de la terre	Malud, Madiz	Croissance	Gnome

Dombasa, la sorcière de la nuit	Force élémentaire des ténèbres	Bab, Babisiya	Ténèbres	Ombre
Qampu le mangeur de noir	La force du mal	Dieux hégémonistes et reaver	Void (Domination / Entropie)	Fléau

Contraintes :

- **Susceptibilité (chaleur) :** Les conditions chaudes entraînent une surchauffe dangereuse.

Exemples de terres : Monts Kadram.

Aspects sanguins typiques : *Résistant comme les racines de la montagne ; loyal envers le chef ; piété filiale ; âge de pierre ; survie en plein air.*

Aspects typiques de l'ombre : *Nous avons versé notre sang pour maintenir le Shakh à distance.*

Langue maternelle : Chekwa.

Compétences ou cascades typiques : Devise (spécialiste des outils de l'âge de pierre), langue apprise (Ya-Kad, faible sakaraïque), connaissance (spécialiste des montagnes de Kadram, Shakh), survie.

Temples typiques : Panthéon Che Kwa.

Magie typique : magie naturelle, cultes élémentaires, liens chamaniques.

Communautés typiques : Cultes du panthéon Che Kwa ; tribus ; sociétés de chasseurs comme Deep Hunter ; sociétés de guerriers du culte des éléments comme les Scorchers et les Warriors of the Mask.

Famille : Che Kwa *jeref* ("village") et famille élargie.

Équipement typique : Lance courte, couteau en pierre, armure en bois (masque).

Noms typiques : (mâle) Chalin, Cho, Kwamu, Mboko, Mgolo, Opo, Shudru ; (femelle) Ayamala, Batyumuk, Desi, Eesha, Fayuti, Ksheni, Mzela, Yinda ; (village de *Jeref*) Dark Stone, Flint Heart, Ice Home.

La faute

Également connus sous le nom de Telasti, les Foul sont des esteri hostiles avec lesquels les Kesh commercent, offrant des objets en coquillages tamagants et des mécanismes délicats en échange de précieuses réserves de radium. 7ey habitent à Telasti Vale, dans la lointaine chaîne de Hagya.

Kesh

Les cavaliers des nuages

Dépenses obligatoires : 0AP (1 capacité spéciale, 2 contraintes co)

Les Kesh, à l'allure frêle, sont célèbres pour leurs destriers volants en forme d'*élenisor*. Ils vivent dans la province des monts Kesh, au nord de Sakara.

PengDnully et DegcniptiDn

La réserve traditionnelle et la méfiance à l'égard des étrangers masquent souvent la force des sentiments des Kesh à l'égard de leur famille et de leurs amis. Néanmoins, certains quittent leur montagne natale pour travailler dans l'Empire, souvent en tant que mercenaires. Les guerriers de renom sont dotés par leur communauté d'une bête de monte *élenisor*, avec laquelle ils forment un lien à vie.

Selon le mythe kesh, les cavaliers des nuages sont originaires d'un monde perdu de basse altitude connu sous le nom d'*Alaqud*, "les hauts sommets". Ils sont de taille moyenne, minces et frêles, avec des os très bas, ce qui les rend plus légers que les humains. Leur visage pâle a des traits délicats, une bouche et un nez petits, et de grands yeux ; leurs cheveux sont généralement d'un noir de jais et sont portés longs dans le dos. Ils n'ont pas de pilosité faciale.

Les Kesh ne portent pas d'armure en métal ou en alagin, mais choisissent des matériaux moins encombrants comme la chitine *tamagante* bleu vif (page 176), souvent laquée, peinte de scènes martiales et incrustée de métaux précieux et de pierres précieuses. Les chasseurs utilisent l'**arc à cornes Kesh**, et les cavaliers élenisor sont équipés des célèbres **fusils à radium** (page 183).

Lundg et RelutiDng

Les Kesh se considèrent comme "dans l'Empire mais pas de l'Empire". Leur association avec l'Autocratie remonte à ses débuts, mais les Kesh savent qu'ils sont dans leurs montagnes depuis bien plus longtemps, depuis l'Arma-geddon des Dieux, lorsque leurs montagnes leur ont été données par Ba-Laqu le Skylord. Fiers et honorables, ils considèrent avec inquiétude la capacité de l'humanité à faire preuve de duplicité.

Les montagnes de Kesh sont une province impériale. Le col de Jelefa est l'une des principales routes nord-sud de l'Empire, hautement stratégique, la seule autre étant la route côtière sinueuse qui passe par Palanqa. La capitale de la province est la ville montagneuse de High Yasif, dont l'autarque est Kesh. La ville ne compte cependant qu'un tiers de Kesh, la plupart des Kesh préférant leurs eyries montagneuses isolées.

Belie/g et Mugic

Le Haut Yasif possède au moins un sanctuaire pour chacun des dieux du Grand Pacte, mais les Kesh préfèrent Regos (appelé Ba-Laqu le seigneur du ciel) et Ankadar (Yamrai le gardien du pacte). Belorias est propitié en tant que Grughna l'oiseau-tonnerre.

Numeg et Lunguuge

Les Kesh ont un nom personnel et un nom d'eyrie. En dehors des terres de Kesh, ils ajoutent généralement "de la maison des Cloud-Riders de Kesh" pour satisfaire le besoin des Sakaris d'identifier la maison d'un individu.

La langue des Kesh est chuchotante et sibilante, appelée *Alais* ("la parole") par les Kesh et *Keshaic* par tous les autres. Ils apprennent souvent le bas sakaraique.



§dventuneng

Les guerriers de Kesh servent souvent l'Autocratie en tant que mercenaires, revenant réclamer leur élinisor lorsqu'ils ont atteint un niveau de gloire suffisant. La légion des cavaliers des nuages de Kesh est une force permanente et la seule cavalerie volante de l'Empire.

Les sorciers kesh voyagent à la recherche de connaissances, et les Kesh dont les penchants spirituels vont au-delà de l'adoration de Ba-Laqu et de Yamrai parcourent les basses terres à la recherche de l'illumination. Enfin, les Kesh non communs qui ne s'intègrent pas dans la société Kesh partent ou sont rejetés pour se frayer leur propre chemin dans le monde.

Durée de vie : 80 ans.

Professions typiques : Handler des bêtes, légionnaire (cavalier des nuages du Kesh), prêtre, sorcier, guerrier.

Capacités spéciales obligatoires :

- **Acuité visuelle accrue :** Vous avez une vision extrêmement fine. La difficulté de vos attaques à distance n'augmente que de +1 par zone au-dessus de R1 au lieu de +2 (page 211).

TABLEAU 5-10 : CLASSE SOCIALE DE KESH

ROULEAU OU CHOISIR	CLASSE SOCIALE	OCCUPATION TYPIQUE	TYPICAL EYRIE	RESSOURCES CAP
-5 à -4	Les exilés (-3)	Sorcier des haies, Guerrier, Wilderlander	s/o	0
-3 à -1	Faible (0)	Agriculteur, Rogue, Wilderlander	Mère Asari, Rangers de Shoshan	1
+0 à +2	Moyen (1)	Manipulateur de bêtes, médecin, prêtre, scientifique, Sorcier, Guerrier	Les Walkerfolk, les chuchoteurs d'ailes de Siritha	2

+3 à +4	Les honorés (2)	Légionnaire (Cavalier des nuages), prêtre	Horayai Sky Riders, serviteurs du seigneur des cieux	5
+5	Noblesse (3)	Guerrier sacré, Noble, Prêtre, Sorcier	Gardiens de Yamrai, Seigneurs du radium de Telesh	7

Chapitre 5 : Patries et familles

Contraintes :

- **Extrêmement Gracile** : Vous agissez avec un niveau de compétence de +1 aux jets pour paraître élégant, charismatique et attirant, et aux actions physiques où la grâce est un avantage, mais vous subissez un obstacle *physiquement plus faible* aux actions physiques nécessitant de la force brute. Au combat, il est préférable d'utiliser une rapière plutôt qu'une hache de guerre (page 179).
- **Os creux** : Vous êtes mince et fragile, plus léger que votre corpulence ne le laisse supposer. Votre niveau d'encombrement de base est de 2 au lieu de 3 (page 192). De plus, l'*os creux* peut être invoqué ou contraint en tant qu'aspect.

Exemples de terres : Les montagnes de Kesh, le haut Yasif, le col de Jelefa.

Aspects sanguins typiques : *Dans l'Empire mais pas de l'Empire.*

Aspects typiques de l'ombre : *Insondable Considérations culturelles.*

Langue maternelle : Alais (Keshaic).

Compétences ou cascades typiques : Athlétisme, Empathie, Langue apprise (faible sakaraïque).

Temples typiques : Ba-Laqu le seigneur du ciel (Regos) ; Yamrai le gardien du pacte (Ankadar) ; propitiation de Grughna l'oiseau-tonnerre (Belorias).

Magie typique : Magie divine ; sorcellerie.

Communautés typiques : École de combat (voir les Cloud-Riders de Kesh dans le *Guide de la Terre future*) ; école de sorcellerie ; temple.

Famille : Famille élargie "Eyrie" ; souvent solitaire lorsqu'il voyage dans l'Empire.

Équipement typique : Arc à cornes keshite, vêtements élégants portant les insignes des cavaliers des nuages.

Noms typiques : (mâle) Helesh, Hufasha, Shoshan, Yishuf, Zilir, Zozott ; (femelle) Furuhu, Horaya, Laissa, Losenna, Sufi, Zhash.

MuggDt PeDple

P'Tek, les enfants du ver


Dépenses obligatoires : 2AP (2 capacités spéciales, 1 contrainte)

Depuis des millénaires, les histoires d'asticots terrifient les enfants humains. Ce sont les habitants des ténèbres, les enfants du ver, les fouisseurs de l'intérieur - étranges, étrangers, hostiles. Il est heureux que ces malsains *jeniri* vivent dans des souterrains loin des terres humaines ; ils forment une vaste horde de cannibales redoutables, dévoués aux ténèbres.

PengDnurity et DegcniptiDn

Le peuple des asticots vit sous la Terre future depuis des lustres, bien que leurs légendes disent qu'ils viennent d'un monde appelé *G'Tak*, "l'endroit sombre", une planète froide à forte gravité en orbite autour d'une étoile peu lumineuse. Sauvages et forts, ils sont aussi intelligents que les humains, mais possèdent une "culture de ruche" fondée sur une hiérarchie matriarcale brutale où seuls les plus impitoyables réussissent. Ils détestent la lumière du jour et les environnements chauds et secs, et leurs sens sont adaptés à leurs terriers souterrains. Ayant une affinité pour les mécanismes, ils fabriquent des pièges diaboliques, mais sont superstitieux, craignant la magie autre que celle de leurs sorciers.

Le peuple des asticots est pâle et glabre, avec de petits yeux jaunes, une peau et une bouche vermoulues. Il existe plusieurs sous-genres. Les **asticots**, les plus nombreux, sont des fouisseurs asexués et aveugles. Ils peuvent se transformer en **bourdons** mâles, en **vermisseaux** femelles ou en **vers** asexués. Les drones sont grands et cadavériques ; sensibles à la lumière, ils ne sortent de terre que la nuit, vêtus de robes (sous terre, les Maggot Peo- ple portent rarement autre chose que des harnais de combat et des armures primitives). Les sorcières sont grandes et grasses. Les vers sont boursoufflés, longs de cinq mètres et dotés de bras et de jambes vestigiaux ; dotés d'une intelligence rudimentaire, ils sont utilisés comme montures muettes par les chevaucheurs de vers drones. Un cinquième sous-genre est la **mère** ou la **vache P'Tek**, des reproductrices semblables à des limaces que les vermisseaux peuvent devenir à la suite de déclenchements hormonaux complexes, et qui sont gardées séquestrées dans des cellules souterraines. Les drones et les vermisseaux peuvent être créés en tant que personnages (voir ci-dessous) ; les vaches, les asticots et



les vers sont décrits dans le *Guide du Chroniqueur*.

Tous les P'Tek exsudent une bave résineuse appelée **wormamber**. Certains peuvent même cracher cette substance, qui peut être mortelle si elle bloque les voies respiratoires d'une cible.



Lundg et RelutiDng

Les terres du Peuple Magot sont des despotes souterrains dirigés par des reines, des impératrices et des chamanesses. Avec une population de plusieurs dizaines de milliers d'habitants, il est heureux qu'ils ne convoitent pas le monde de la surface. Ce sont des endroits humides, cauchemardesques et dépourvus de lumière, où les surfaces bulbeuses d'un verroulu brunâtre sont le principal matériau de construction.

Les terres de P'Tek comprennent la Reine Tyran de la Nuit sous les Wastes de Kastalon au nord de l'Hivernium, l'Underdark des Hags de la Nuit de Hagya à la frontière de l'Ellib, et la Fosse aux Vers sous les Montagnes d'Aiforia. Des populations tribales sont connues sous les montagnes de Naishere, au-delà de la frontière sud-est de l'Autocratie.

Il y a une sorte de commerce entre le Tyran Queendom of Night et le Protectorat d'Amadorad, une prime du Les caravanes du Queendom utilisent des raqaraq et des vers P'Tek pour tirer d'énormes chariots à roues de pierre chargés d'alcool, de gemmes, d'arbalètes et de plus petits engins de siège. Les caravanes du Queendom utilisent des raqaraq et des vers P'Tek pour tirer d'énormes chariots à roues de pierre chargés d'alcool, de pierres précieuses, d'arbalètes et de petits engins de siège, que les P'Tek échangent contre de l'alagine, un métal précieux, du cuivre et même de l'acier Ladabran.

Malgré son hostilité, le peuple magot n'est pas continuellement en guerre contre les humains. Leurs terres sont lointaines, difficiles d'accès, et n'attirent guère les autres races. Les P'Tek restent entre eux, mais malheur aux humains qu'ils capturent : leur mort sera longue et désagréable.



Il est arrivé que le peuple de la larve coopère avec d'autres races, mais l'accord de Wormgate est la seule occasion où cela a abouti à une alliance. Lors des campagnes hivernales contre les entropiques qui ont conduit à la création du Protectorat d'Amadorad il y a mille ans, le Tyran Queendom of Night a combattu aux côtés des légions de l'Autocratie. C'est ainsi que la Queendom est le "troisième signataire" d'Amadorad, bien que beaucoup doutent de l'existence du P'Tek. honoreront le traité et viendront en aide au Protectorat en cas de besoin.

Les P'Tek considèrent l'Autocratie comme molle, effacée et riche à cueillir. Les régions les plus sauvages de Korudav et d'Amadorad sont envahies par les raiders P'Tek.

Beli/g et Mugic

La plupart des peuples magots vénèrent le culte des ténèbres, et vénèrent Durgha, le Ténébreux.

Mère, nom P'Tek de la déesse Babisiya. Les ensorceleuses P'Tek sont souvent de puissantes prêtresses de Durgha ; parmi les autres divinités figurent Karaktum (Belom) et Barabanis (Vareltias). Les P'Tek renégats peuvent secrètement vénérer Xados l'Annihilateur, Danisakh la Dame de la Douleur, le Gouger et même le Grand Hégémoniste, bien que ces dieux ne soient pas tolérés, même au sein du peuple de la larve.

TABLEAU 5-11 : P'TEK SOCIAL CLASS

ROULEAU OU CHOISIR	CLASSE SOCIALE	OCCUPATION TYPIQUE	RESSOURCES CAP
-5 à -4	Hors-la-loi (-3)	Esclave, Wilderlander	0
De -3 à +0	Tire-larmes (0)	Éleveur de bêtes, agriculteur	2

+1 à +2	Wormguard (1)	Guerrier	3
+3	Vermineur (2)	Guerrier saint	5
+4	Négociant (prêtre drone) (3)	Prêtre, commerçant	7
+5	Sorcière (4)	Cultiste élémentaire, Noble, Prêtre	Pas de capuchon

Chapitre 5 : Patries et familles

Numeg et Lunguuge

Les noms des peuples Maggot sonnent mal pour les humains, bien qu'ils soient mémorables pour le rythme et la rime. Un individu a un nom personnel et des noms supplémentaires correspondant à son appartenance à un *gragul* (tribu) ou à un *g'jazb* (clan). Les noms peuvent être suffixés par des titres tels que "du clan des mangeurs de terre de la tribu de la gueule béante", ou "prêtresse sombre de Durgha, matriarche de tous les Zhelaini de la tribu des fousseurs blafards".

Le peuple maggot parle une langue appelée "Darkspeech" par l'Autocratie et "Mother Tongue" par le P'Tek. Les érudits disent qu'il s'agit d'un langage similaire à celui des démons des ténèbres de l'*Umbrai*, une langue staccato composée de grognements graves et de cris aigus, adaptée à la communication dans les grottes et les tunnels profonds. Les marchands humains de Vareltias qui traitent avec la Queendom of Night comprennent parfois le Darkspeech, mais peu le parlent.

§dventuneng

Les personnages peuvent être des drones ou des sorcières, mais les Maggot People sont rarement les bienvenus dans l'Autoc- racy. Les cultistes P'Tek de Barabanis se trouvent le long de la frontière de l'Am-adorad. Dans les Monts Aiforiens, les prêtresses de Durgha peuvent collaborer avec les Hags de la Nuit de Babisiya.

Durée de vie : Varie selon les sous-genres. Les asticots se différencient à l'âge de 5 ans ou meurent ; les autres vivent de 50 à 80 ans, à l'exception des mères, qui vivent environ 40 ans.

Professions typiques : (Drone :) Manipulateur de bêtes, commerçant, guerrier, cavalier ver (guerrier saint) ; (Sorcière ver :) Cultiste élémentaire, prêtre, commerçant.

Capacités spéciales obligatoires :

- **Sens amélioré (vision infrarouge) :** Vous voyez une carte thermique des objets, même dans l'obscurité totale. Vous ne subissez pas de pénalités aux compétences d'investigation, de remarque, de mouvement physique ou de combat.
- **Exude (Wormamber) :** Votre peau est recouverte d'une **vermoulure** gluante, qui durcit comme de la résine en *quelques heures*. Cela peut piéger les armes

physiques, les membres, etc. qui touchent votre corps : un attaquant doit faire un jet de Physique contre votre Physique pour dégager son arme ou son membre lorsqu'il vous frappe. Une tentative peut être faite à chaque round, mais l'attaquant est une *Cible Facile* pendant ce temps.

Capacités spéciales optionnelles :

- **Projet (Vermoulure) :** Vous pouvez cracher du vermifuge sur votre cible. Sur une attaque à distance réussie, vous ne faites aucun dégât, mais créez un aspect conditionnel de type *Glued-Up* qui agit comme un obstacle à toutes les actions physiques entreprises par la cible jusqu'à ce qu'il soit enlevé (ce qui prend une *demi-heure* et beaucoup de désordre...). En cas de réussite spéciale, l'aspect conditionnel devient une conséquence automatique, la victime luttant pour respirer. Si la cible n'enlève pas le ver, il durcit comme de la résine en *quelques heures*.

Contraintes :

- **Susceptibilité (lumière du jour) :** Vous êtes aveuglé par la lumière du jour et votre peau se couvre rapidement d'ampoules et de brûlures. Cela agit comme un **obstacle** (page 201).

Exemples de terres : Déserts de Kastalon.

Aspects sanguins typiques : *Homme asticot énorme et blafard ; Hideuse sorcière boursouflée ; Obéissez-moi sans poser de questions ! Nettoyer les lieux sombres de la souillure entropique.*

Aspects typiques de l'ombre : *Habitudes dégoûtantes pour les habitants de la surface,*

soumission à la voie du ver.

Langue maternelle : Durghat (langue des ténèbres).

Compétences ou cascades typiques : (Drone :) Devise (pièges, désarmer les pièges), Remarque (ouïe fine, sens du danger, recherche de pièges), Physique (grappin) ; (Sorcière :) Connaissance (spécialiste : royaume des P'Tek), Physique, Provoquer (armure de la peur, terroriser) ; (Spécial :) Tous les P'Tek évitent les compétences de commandement et de changement par le feu.

Temples typiques : Durgha, la mère des ténèbres (Babisiya), Karaktum (Belom), Barabanis (Vareltias).

Magie typique : Cantrips, magie divine, sorcellerie (pas d'accès à la magie de feu ou de lumière).

Communautés typiques : Clan, temple, tribu.

Famille : Vaste "clan" familial étendu descendant d'une seule mère P'Tek.

Équipement typique : P'Tekian *gugri* (une lame courte, épaisse et incurvée, normalement faite de coquille de tamagant).

Noms typiques : (mâle) G'Tar-G'Tar, Jakabat, Zhabazh ; (femelle) Banazhu, P'Zhen-T'Zhen, Ulegig ; (tribu-*gragul* :) Gaping Maw, Pallid Burrowers ; (clan-*g'jazh* :) Ground-Eater, Zhelaini.

Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

Mugìgì

Géants rouges

Dépenses obligatoires :

10AP (4 capacités spéciales, 1 contrainte)

Les géants rouges ne sont ni amicaux ni hostiles à l'humanité.

Les Indiens...

Les individus vivent dans l'Autocratie, travaillent comme fondeurs et forgerons, et adoptent facilement ses coutumes.

PengDnulity et DegcniptiDn

Les Magigi mesurent trois mètres de haut, ont la peau rouge, une ossature épaisse et un visage fortement strié. Leur amour de la chaleur et du feu est légendaire ; leurs mythes parlent d'un monde chaud et volcanique comme étant leur foyer. Ils sont experts dans l'extraction des rares gisements de métaux de la Terre, et leurs puits de lave et les forges dans les tunnels volcaniques des monts Hagya sont spectaculaires.

Les géants rouges sont stoïques, patients et endurants. Lents à la colère, terribles dans leur fureur, ils sont imperturbables dans la poursuite de leurs objectifs. Le compliment est de rigueur : "Aussi stoïque qu'un Géant rouge", le juron "aussi têtu qu'un Magigi" est fréquent.

Bien que satisfaits de la compagnie des autres races, les Magigi ne sont pas très loquaces et peuvent même paraître maussades et indifférents à eux-mêmes. Cependant, ils ne manquent jamais une astuce : un Géant Rouge qui semble vous ignorer sera au courant de tout ce que vous dites et faites.

Lundg et RelutiDng

La patrie des Magigi se trouve au cœur des montagnes volcaniques de Hagya. Ils vivent à proximité des coulées de lave, dans des citadelles de 50 à 100 individus aux murs de pierre volcanique, appelées *craals*. Chaque *craal* est dirigé par un chef, mais les Géants rouges n'ont pas d'organisation sociale ou politique de haut niveau.

La plupart des *craals* se suffisent à eux-mêmes, chassant, tannant, minant et fondant en fonction de leurs besoins. Les plus anciens et les plus prestigieux échangent des lingots rares de laiton, de tantalloy, d'or rouge et d'or blanc, et d'autres métaux avec l'autocratie.

Les *Craals* s'intéressent peu aux autres pays. Ils considèrent l'Autocratie avec perplexité : elle est loin et n'a que peu d'impact sur leur vie. L'Empire accueille les Géants rouges qui viennent travailler comme fondeurs et forgerons ou qui s'enrôlent dans l'armée. dans ses légions.

Individuellement, les Red Giants ne font pas confiance à l'autorité et au gouvernement centralisé, et n'ont guère l'idée d'aider ceux qui ne font pas partie de leur communauté. Certains vont même jusqu'à laisser périr sur place des personnes blessées rencontrées au cours d'un voyage.

Belie/g et Mugic

Les Magigi vénèrent Khadam le Briseur de Feu, le Seigneur de la lave, et beaucoup d'entre eux ont un **talent naturel, l'aspect pouvoir** (page 267), qui leur permet d'utiliser les cantrips de Changement par le Feu et les cascades de pouvoir. On trouve des temples monolithiques à Khadam dans tout Hagya, dans les zones d'activité volcanique. Les Magigi de l'Autocratie assimilent Khadam à Dafur, bien qu'ils vénèrent également Khosht (voir page 17).

Numeg et Lunguuge

Les Géants rouges ont deux noms à consonance gutturale, plus une épithète facultative. Le premier est leur *craal* d'origine, le second leur nom personnel, dérivé d'une liste de héros culturels. Gyachak du *craal* de Dakalub, un fondeur de bronze renommé, peut être connu sous le nom de Dakalub Gyachak des mains de bronze.

La langue des Magigi, le *Ghadal* ou "parole de feu", est riche et sonore, une langue rugissante, marmonnante,

grommelante avec des moments de sibilances étranges. Elle est difficile à maîtriser pour les

non-Magigi, bien que peu de Géants Rouges en dehors de l'Autocratie parlent le sakaraique.

72



§dventuneng

Environ un Magigi sur cent s'installe dans la Vénérable Autocratie. Quelques-uns choisissent la vie d'aventurier ; la plupart deviennent fondeurs ou forgerons, ou rejoignent les légions. Bien que de nombreux Géants Rouges utilisent les cantrips de changement par le feu et les cascades de pouvoir, ils sont peu enclins à la magie divine (rares sont les Magigi qui rejoignent la prêtrise). Beaucoup étudient la chimie (page 116).

Durée de vie : 80 ans.

Professions typiques : Chimiste, légionnaire, métallurgiste, utilisateur de magie aux talents naturels, prêtre.

Capacités spéciales obligatoires :

- **Sens amélioré (vue nocturne) :** Vous voyez la nuit ou dans des conditions de faible luminosité similaires comme en plein jour.
- **Taille supérieure (S1) :** Cette capacité spéciale coûte 4AP au lieu de 2AP. Vous êtes beaucoup plus grand qu'un humain normal, et avez une **Taille** (page 235) de 1 au lieu de 0.
- **Metabolic Enhancement (Go Without Water) 2 :** Cette capacité spéciale coûte 4AP. En général, vous pouvez vous passer d'eau pendant *une demi-journée* avant de subir 1 dégât de stress physique par période d'*une demi-journée* ; vous pouvez cependant étendre cette période à *quelques jours* dans les deux cas.
- **Résistance (Chaleur) :** Vous agissez à un niveau de compétence +2 pour résister à la chaleur et aux dégâts de chaleur.

Capacités spéciales optionnelles :

- **Armure intégrale 1 (Peau dure) :** Votre peau dure vous donne une réduction de stress de -1 (page 174), en plus de toute armure que vous portez.

Contraintes :

- **Sensibilité (Froid) :** Vous éprouvez un inconfort extrême, des frissons, des tremblements et de la léthargie dans des conditions froides. Cela agit comme un **obstacle** (page 201).

Exemple de terres : Montagnes Hagya ; dans l'autocratie.

Aspects sanguins typiques : *Manque rarement un tour ; Amour sauvage du feu et de la flamme.*

Aspects typiques de l'ombre : *Aussi têtue qu'un Magigi ; j'aime voir les 7ings brûler.*

Langue maternelle : Ghadal (langue de feu).

Compétences ou cascades typiques : Changement par le feu, Notification, Physique.

Temples typiques : Khadam ; Dafur, Khosht.

Magie typique : Cantrips et stunts de puissance ; magie divine.

Communautés typiques : Craal ; (en autocratie :)
gilde, le- gion, temple.

Famille : Famille nucléaire très unie au sein d'une structure familiale.

Équipement typique : Arme en laiton, armure en peau tannée.

Noms typiques : (mâle) Dabyk, Gadak, Gyachuk ; (femelle) Kaga, Olokho, Ukhta ; (nom craal) Dakalub, Khemegok, Xhraka.

TABLEAU 5-12 : MAGIGI SOCIAL CLASS

ROULEAU OU CHOISIR	CLASSE SOCIALE	OCCUPATION TYPIQUE	RESSOURCES CAP
-5 à -4	Proscrit (-3)	Sorcier des roches (talent naturel d'utilisateur de la magie), Guerrier, Wilderlander	0
-3 à -1	Hagyaman (0)	Chasseur	1

+0 à +3	Craalsman (1)	Artisan (mineur, fondeur, forgeron), Légionnaire, Médecin, Guerrier	3
+4	Khadami (2)	Guerrier saint, prêtre	5
+5	Noble (3)	Guerrier saint, Noble, Guerrier	7

Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

Virikki

Blueskins, les gens de l'esprit

Dépenses obligatoires : 6AP (1 capacité spéciale, 1 stunt)

Grands, presque insectoïdes, les Virik-ki sont à la fois les plus extraterrestres et les plus humains des *Jeniri*. C'est un peuple ancien doté de profondes capacités psioniques, réputé pour ses commerçants aventureux. Leur amour de la philosophie et des sciences a façonné de nombreuses autres cultures.

PengDnùlity et DegcnìptiDn

Un Virikki typique se tient au-dessus de 2 mètres de haut, mince et filiforme, avec des feuilles de couleur pâle, aigue-marine, presque écailleuses. la peau. Les grands yeux sombres sont dotés d'une membrane nictante, les mains sont longues et adroites et la petite bouche dépourvue de lèvres est remplie de petits objets pointus et tranchants. dents. La tête glabre porte une crête dure de plusieurs centimètres de haut qui s'étend jusqu'au haut du dos.

Les Virikki sont adaptés aux climats froids et arides, et vivraient probablement plus au nord s'il n'y avait pas les Terres Entropiques qui ravagent Yurasha. Ils s'emmitouflent dans des vêtements clairs pour refléter le soleil et la chaleur, et habitent dans de fraîches salles de pierre. Leur sensibilité austère est un modèle de bon goût dans tout l'Empire.

Lundg et RelutiDng

Les Virikki font partie intégrante des sociétés des Civilisations du Printemps et n'ont pas de patrie connue ; ils ont "toujours été là". Dans les villes et les ports, les maisons de commerce telles que la Maison du regard aveugle sont associées au temple de Vareltias.

Les trains de chariots Bantoor des Virikki parcourent les civilisations du printemps, entretenant les routes

maintenir le réseau miroir de l'Autocratie, qui utilise des artefacts anciens et la psionique des Virikki pour communiquer entre des villes éloignées. commerciales et facilitant la communication. De nombreux Virikki travaillent comme conseillers, interprètes et diplomates.

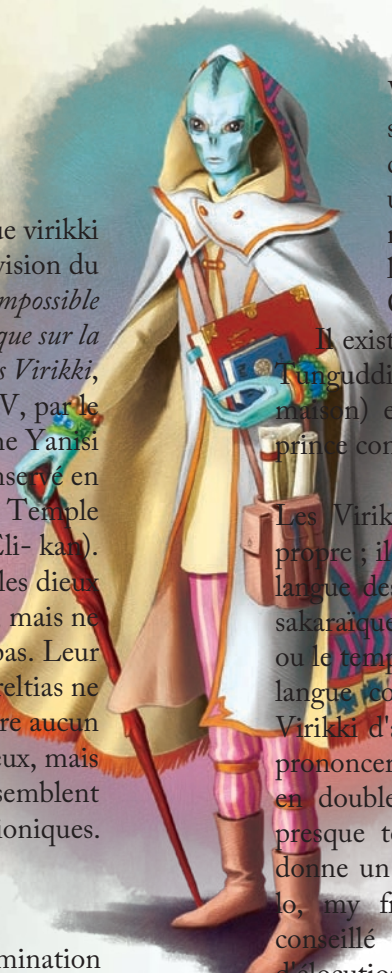
(page 352).

Belie/g et Mugic

La psionique virikki détermine leur vision du monde (voir *7e Impossible Heresy : Polémique sur la réduction des Virikki*, 1260CV, par le Polymathe Yanisi Thedolos, conservé en manuscrit dans le Temple de Varelthias à Eli-kan). Ils reconnaissent les dieux du Grand Pacte, mais ne les vénèrent pas. Leur affiliation à Varelthias ne leur confère aucun pouvoir divin, mais les Virikki semblent content de leurs doctrines psioniques.

Numeg et Lunguuge

Les conventions de dénomination des Virikki suivent celles de la



Vénéérable Autocratie. Les noms de personnes sont distinctifs, se terminant par une voyelle et comportant trois syllabes, dont l'une contient une double voyelle ou une consonne. Les noms de personnes typiques des Virikki sont les suivants : Estaddi, Morfa'ayi et Chaibayaan.

Il existe des lignées et des maisons Virikki, dont Lunguddi (une lignée), Virigu (une lignée et une maison) et Unblinking Gaze (une célèbre maison de prime commerçant de la ville d'Elikan).

Les Virikki n'ont pas de langue parlée qui leur soit propre ; il ne reste que peu d'extraits du *Viriji*, l'ancienne langue des Virikki. Ils parlent plutôt le haut ou le bas sakaraique, et les Virikki impliqués dans le commerce ou le temple de Varelthias parlent l'eletas (page 151), une langue commune de facto lorsqu'ils rencontrent des Virikki d'autres contrées. Les Virikki ont l'habitude de prononcer les consonnes et les voyelles de certains mots en double, en ajoutant un "i" court à mi-voix après presque toutes les consonnes de fin de mot, ce qui donne un accent caractéristique à leur discours ("Hello, my friend-i, my na-ame is Estad-di..."). Il est conseillé à ceux qui souhaitent parodier ce mode d'élocution de ne pas le faire en présence de psionistes Virikki.

§dventuneng

Les aventuriers Virikki ont tendance à jouer des rôles cérébraux ; il y a plus de psionistes, de marchands, d'érudits et de voleurs Virikki que de guerriers. De nombreux Virikki sont issus de maisons de haut rang, ce qui peut provoquer des frictions au sein d'un groupe d'aventuriers.

Durée de vie : 90 ans.

Professions typiques : Diplomate, Marchand, Psionique, Érudit.

Capacités spéciales obligatoires :

- **Adaptation au climat (climats arides et froids) :** Vous ne souffrez jamais de la cécité des neiges ou du désert, et vous bénéficiez d'un niveau de compétence de +2 aux jets de résistance au froid intense et à la soif.
- **Psionique :** Vous devez prendre au moins 1 stunt Virikki Psionist (voir page 352).

Capacités spéciales optionnelles :

- **Sens supplémentaire (psionique) :** Vous pouvez utiliser des compétences comme Investigation et Notification pour détecter la psionique, y compris pour identifier un effet psionique ou une cible utilisant un talent psionique.
- **Conscience accrue :** Vous êtes nerveux et agité, vous bougez constamment vos yeux, vos oreilles et votre langue. Vous agissez avec un niveau de compétence de +2 aux jets d'attention, etc, en vous appuyant sur votre vigilance et votre conscience périphérique.
- **Concentration accrue :** Vous êtes inconscient de tout le reste lorsque vous vous concentrez sur une tâche. Agissez avec un niveau de compétence de +2 sur toute action appropriée lorsque vous vous concentrez pendant un round supplémentaire sans interruption. Pour les deux rounds, vous subissez un aspect de condition *Oblivious To All Else*.

Exemples de terres : Ports maritimes d'Elikan ; villes de Palanqa et de la province d'Irgiddi ; ville de Laigas.

Aspects typiques du sang : *Le commerce et la communication unissent le monde ; déteste les températures élevées.*

Aspects typiques de l'ombre : *Froid et cérébral ; Insectoïde inhumain et effrayant.*

Langue maternelle : Sakaraique bas, Eletas.

Compétences typiques ou cascades : Investigation, Lecture (Spécialiste : Au-delà du voile, Autocratie vénérable), Rapport.

Temples typiques : Aucun (association avec les Vareltias).

Magie typique : Virikki Psionics (page 352).

Communautés typiques : Virikki Trader House.

Famille : Relations détachées mais respectueuses avec les parents et les frères et sœurs.

Équipement typique : Des langes et des robes de couleur claire.

Noms typiques : (noms personnels :) Chaibayaan, Morfaayi, Nu'unburru, Ya'afalin ; (lignée :) Elenequ, Estaddi, Kinseggi, Penbarru, Tendrassi, Tunguddi ; (lignée et maison :) Virigu.

TABLEAU 5-13 : VIRIKKI SOCIAL CLASS

ROULEAU OU CHOISIR	CLASSE SOCIALE	OCCUPATION TYPIQUE	MAISON TYPIQUE	RESSOURCES CAP
-5	Exilé / Banni (-3)	Psionique, érudit, sorcier	Exilés illuminés, réfugiés de Tanoc	4
de -4 à +0	Moyen (1)	Marchand, érudit	Polymathes en vert, regard sans	7

			complaisance	
+1 à +3	Supérieure (2)	Psionique	Œil perçant, Virigu	7
+4 à +5	Noble (3)	Diplomate	Éloquence éclairée, Sceau viridien	Pas de capuchon

Les NOT-HUMANS de l'eArTh

Les *esteri* sont un ensemble de races extraterrestres, aussi différentes les unes des autres que de l'humanité, seulement regroupées dans l'esprit des peuples des Civilisations du Printemps. Jouer un personnage esteri peut s'avérer difficile ; pour en créer un, sélectionnez une race ci-dessous.

Les quatre kindreds esteri présentés ici sont relativement bien intégrés dans les sociétés des Civilisations du Printemps. Le Peuple Araignée Hsun joue un rôle essentiel dans la production, la distribution et l'entretien de l'*alagine*, un substitut métallique d'une importance vitale pour les économies de la Terre future, et on le trouve dans toute l'Autocratie. Le peuple de la mante Tung Mai et le peuple de la mer Ing Shu sont présents dans la plupart des villes sakari, en particulier le long des côtes. Seuls les Paladoi sont isolationnistes et vivent dans deux grandes enclaves, mais même eux organisent régulièrement des marchés pour échanger des marchandises. Il n'est pas rare de trouver des esteri de ces races possédant la **compétence Pilier** (page 158) pour exercer une influence au sein de l'Autocratie.

Comme pour les jeniri, lorsque vous choisissez un kindred esteri, vous gagnez une série de capacités parmi lesquelles vous pouvez choisir, y compris une **dépense obligatoire** et des **contraintes** fréquentes.

Autres races d'Esteri

De nombreuses autres races d'esteri existent sur la Terre Future ; les érudits théorisent qu'il y en a beaucoup qui sont encore inconnues de l'Autocratie au-delà des frontières des Civilisations du Printemps.

Parmi les esteri connus, on trouve les mystérieux "dragons temporels" du Manifeste de Sbalai, les Foul de Telasti Vale, les gazeux Alatai, les Chimakis Bloodstars et les Qur mangeurs de terre, qui pourraient même être des démons d'un genre inconnu.

Hgun

Le peuple des araignées

Dépenses obligatoires : 8AP (2 stunts ; 3 capacités spéciales , 4 contraintes)

Le peuple de l'araignée *Hsun* vit principalement sur les îles de *Zor*, au large de la côte ouest de l'Autocratie, mais ses bricoleurs itinérants peuvent être trouvés n'importe où. Ils fabriquent les étranges artefacts semi-organiques connus sous le nom de *hsuntach* (page 350), ainsi que l'*alagine*, substitut vital du métal. Souvent insondables, ils constituent un élément essentiel du statu quo mondial.

PengDnulty et DegcniptiDn

Le peuple araignée est l'une des plus grandes espèces, avec deux mètres et demi de la tête au thorax et plus d'un mètre de haut. Comme d'énormes termites ou crustacés, ils possèdent six paires de membres à triple articulation ; les quatre paires les plus à l'arrière servent à marcher ou à grimper, les plus à l'avant sont des analogues de bras manipulateurs, et la paire intermédiaire remplit l'un ou l'autre rôle. Les Hsun n'ont pas de "tête" ; leur torse se termine par une zone plate avec une grande bouche verticale flanquée de deux bras. Les organes sensoriels se trouvent à l'articulation supérieure de chaque membre, une membrane sensible faisant office d'oreilles et d'yeux : les Hsun "voient" à l'aide d'un sens semblable à celui du sonar, lisant les échos du bourdonnement aigu (inaudible pour l'homme) produit par les ouvertures respiratoires le long de leur dos segmenté. Ils nagent confortablement à la surface des mers autour de leur île natale et peuvent plonger jusqu'à quinze minutes.

La coloration du Hsun est vive et individuelle, avec des rouges, des bleus et des verts vibrants dans des motifs tachetés ou pommelés. Avec l'âge, une teinte cuivrée prédomine ; les vieux Hsun brillent d'un éclat métallique.

La chitine des Hsun est légère, résistante et flottante. Elle est segmentée de manière à ce que les guerriers puissent soulever leur avant-train et pivoter de 120 degrés pour atteindre leur dos et y attacher des harnais pour les armes et d'autres équipements. Les guerriers Hsun préfèrent les armes de type arbalète, en particulier l'**arc** à répétition à six coups connu sous le nom d'**arc Hsun**.

Chapitre 5 : Patries et familles

Les Hsun ont une grande longévité - il n'est pas rare qu'ils vivent jusqu'à 500 ans. Leur apparence insectoïde conduit les gens à les considérer à tort comme une espèce de ruche, mais ils sont individualistes, occupés avant tout à exprimer leurs pouvoirs créatifs. Les Hsun *fabriquent des objets* : les créations organiques des Jardiniers Hsuntach, les mécanismes des Artificateurs Hsun, les artefacts des Façonneurs Hsun. Leurs habitudes de reproduction tri-sexuelle, avec des "pondeuses d'œufs", des "fécondeurs d'œufs" et des "porteurs d'œufs", suscitent peu d'implication émotionnelle et pourraient être à l'origine de la fascination des Hsun pour la créativité. Les Hsun sont les "bricoleurs des dieux".

grande liberté.

Lundg et RelutîDng

Les îles de Zor, appelées "les îles du Second Blessé", sont le principal centre Hsun dans les civilisations printanières, bien que des rumeurs existent sur l'existence d'immenses terres Hsun dans l'Extrême-Orient. Le port de Dengazi est le siège de l'Exarque ("Duc") de Zor, le représentant humain de l'Autocratie, mais les îles sont autonomes, gouvernées par le Commissariat Hsun. Les colonies Hsun sont constituées d'habitations spatiales, curieusement arrondies et d'apparence organique, avec un seul "commissaire" qui sert de médiateur entre les Hsun individuels et leur "gouvernement" peu structuré. Dengazi abrite le "nouveau" Palais du Commissariat, construit après la guerre d'Ukar (2800CV) et lieu de rencontre des commissaires et des fonctionnaires de l'Autocratie. Le jury n'a pas encore déterminé si cette innovation fonctionnera.

La mythologie hsun raconte leur arrivée sur les îles de Zor à la suite d'une migration pendant le Temps des Neiges. Depuis, les relations avec l'humanité ont été bonnes. Des batailles génocidaires ont été menées avec les Tung Mai au sud ; la dernière, il y a seulement sept cents ans, a abouti à la Grande Intercession qui a formellement intégré le Protectorat zorien dans l'Autocratie. Depuis lors, le peuple araignée est un sujet enthousiaste de l'Autocrate et le Protectorat a amélioré son approvisionnement en hsuntach et en alagin.

Belie/g et Mugic

Bien qu'individualiste, le peuple araignée recherche la satisfaction personnelle dans un contexte social. Dans le commissariat de Hsun, les individus de Hsun compromettent leurs libertés immédiates à une forme de gouvernement souple afin de garantir leur plus

De nombreux peuples araignées vénèrent les dieux du Grand Pacte, en particulier Khosht le Bâtitteur, qu'ils représentent comme un Hsun. Ce sont de grands adorateurs de héros, et ce qui ressemble à des temples sont souvent des sanctuaires dédiés à de grands personnages de l'histoire et du mythe Hsun. Le plus grand d'entre eux est Adabris de Zor, qui a mené la migration pendant le Temps des Neiges.

Numeg et Linguage

Les noms Hsun font peu de cas du sexe ou de la généalogie. Les noms personnels sont attribués à la naissance par les trois parents, à partir d'une liste de héros culturels, de noms de lieux et même de concepts, choisis pour leur euphonie et les aspirations parentales. L'Autocratie translittère ces noms dans des formes compatibles avec le langage humain ; "A'a-hitap-ri'ish", fondateur des îles zoriennes, est connu de l'humanité sous le nom d'Adabris. De même, "Pa'i-t'ch'kai-yai", commissaire du Commissariat Dengazi, porte le titre d'autocrate de Pytochikyai, président du Commissariat Dengazi, maître

jardinier des vallées de Tamur, chercheur du 3e cercle de la glorieuse continuité, et est communément appelé le général Pyto.

La communication hsun est particulière. Les éclats sonores de la "parole" hsun constituent un langage sophistiqué presque inaccessible aux humains, de sorte que les Hsun et les non-Hsun apprennent le langage des signes connu sous le nom de **hsunsign**. En outre, le **vo-calus** hsuntach (page 253), qui ressemble à une pieuvre à deux tentacules avec une bouche d'apparence humaine sur le dessus de la tête, porté sur une ouverture respiratoire, convertit le discours Hsun en clics, chuchotements et gémissements respiratoires dans la gamme auditive humaine. Les non-Hsun peuvent apprendre à comprendre cela, et les Hsun peuvent apprendre à comprendre les langues humaines ; mais les interprètes **Voice of the Hsun** human ou jeniri traduisent également les paroles de Hsun en paroles humaines. Dans l'Autocratie, les Hsun Tinkers (page 117) sont habituellement... l'accompagner d'une telle Voix.



§dventuneng

Le peuple araignée peut faire de bons aventuriers (bien qu'inhabituels). On les trouve partout, généralement en compagnie d'une Voix, et ils travaillent souvent dans les métiers de l'alagin et du hsuntach ; mais ils recherchent aussi le savoir, l'expérience et le gain matériel pour progresser aux yeux de leurs pairs.

Durée de vie : 500 ans.

Professions typiques : Scientifique hsuntach, bricoleur hsuntach, guérisseur zoïque.

Capacités spéciales obligatoires :

- **Sens amélioré (vision à 360 degrés) :** Vous ne subissez aucune pénalité lorsque des personnes se fauillent derrière vous, vous prennent à revers ou vous attaquent par derrière.
- **Armure intégrale 2 (Chitine segmentée) :** Votre armure de chitine vous confère une réduction de stress de -2 (page 174). Toute armure que vous portez en plus doit être spécialement (et coûteusement) taillée sur mesure.
- **Amélioration du métabolisme (Se priver d'air) 1 :** Habituellement, vous pouvez retenir votre souffle pendant *environ une minute* avant de subir un stress physique par round ; avec cette capacité, vous pouvez le faire pendant *quelques minutes* avant de subir un stress physique par période d'*une minute* ou plus.

Contraintes :

- **Restriction de la communication (inaudible pour les oreilles humaines) :** Votre voix utilise des fréquences inaudibles pour les humains. Vous ne pouvez pas utiliser la parole pour communiquer sans un moyen de la rendre audible, et tous les jets d'interpellation que vous faites sont confrontés à un obstacle *Inaudible aux oreilles humaines*.

- **Difficulté à s'adapter à l'échelle humaine :** Les équipements humains, les maisons, etc. sont trop petits pour vous. Vous êtes confronté à un obstacle lors de l'utilisation ou de l'interaction avec eux.
- **Cible facile :** Vous êtes grand et imposant ; les attaques contre vous bénéficient d'un niveau de compétence +2.
- **Position d'infériorité en mêlée :** Vous êtes bas et faites face à un obstacle en combat de mêlée contre les adversaires humains et humanoïdes, qui peuvent invoquer cet obstacle pour obtenir un avantage en combat contre vous.

Exemples de terres : Les îles de Zor ; dans toute l'autocratie.

Aspects sanguins typiques : *Individualiste et constamment créatif ; adorateur des héros.*

Aspects typiques de l'ombre : *Rejette le sexe et la généalogie ; s'éloigne de la communication.*

Langue maternelle : Hsun, Hsunsign.

Compétences ou cascades typiques : Devise (Stunt obligatoire : Science zoïque), Connaissance (Stunt obligatoire : Connaissance zoïque).

Temples typiques : Khosht.

Magie typique : Rare, mais peut inclure la magie divine.

Communautés typiques : La guilde Hsuntach, le temple de Khosht.

Famille : Peu importante pour Hsun, bien qu'ils se regroupent dans des "maisons" pour satisfaire à la convention de l'autocratie.

Équipement typique : Hallebarde, arc Hsun (page 183), cuve zoïque Espace de travail.

Noms typiques : Adabris, Dengis, Genbi, Jin, Pyto, Vorn, Zolli.

TABLEAU 5-14 : CLASSE SOCIALE DE SPIDER FOLK

ROULEAU OU CHOISIR	CLASSE SOCIALE	OCCUPATION TYPIQUE	MAISON TYPIQUE	RESSOURCES CAP
-5 à -1	Hsun (0)	Artillerie, Hsuntach Tinker	Les cultivateurs de rêves de Veriddy	3

+0 à +1	Guérisseur (1)	Guérisseur zoïque	Les eaux de Falais	4
+2 à +3	Scientifique (2)	Prêtre, Hsuntach Scientifique	Le Shaper Continuative	7
+4 à +5	Chef de file (3)	Noble, Officiel (Commissaire, Général)	Les vallées de Tamur	Pas de capuchon

Chapitre 5 : Patries et familles

Ing Shu

Les gens de
mer

Dépenses obligatoires : 12AP (5 spéciaux)
capacités)

Amphibie commerçants
 ressemblant à des
octopodes géants, les Ing Shu ont
con- taclé la Vénérable Autocratie.
à la fin des guerres entropiques.
Ils vivent dans des cités flottantes
au nord-est de la mer du Milieu
et possèdent une colonie sur l'île
de Formen.

PengDnully et DegcniptiDn

Les curieux Ing Shu se délectent
de la nouveauté et de l'échange
de biens et d'idées. Leur nature
hermaphrodite et ovipare leur
permet de se concentrer sur la
communication.

Ils sont plus enclins à créer des
communautés qu'à procréer, et ce sont des
passionnés.

Au lieu de familles, les Ing Shu se rassemblent en
groupes d'intérêt que l'Autocratie appelle "guildes",
souvent assimilées aux maisons Sakari. Non violents, ils
préfèrent la fuite au combat, mais agissent si leur guildes
est menacée ; ils se battent pour des raisons
pragmatiques plutôt qu'idéologiques.

Un Ing Shu mesure deux mètres et demi, avec six
pseudopodes robustes qui font office de bras ou de
jambes, surmontés d'un groupe d'organes sensoriels, la
"tête" de l'Ing Shu. Six yeux sombres détectent les
radiations dans l'ultraviolet. Ils voient bien dans des
conditions de faible luminosité, mais ont une mauvaise
perception des couleurs. À la base de chaque "œil" se
trouve un organe en forme d'aiguille, qui est à la fois un
nez, une langue et une oreille. Les Ing Shu ont du mal à
faire la différence entre les concepts humains
d'"audition", d'"odorat" et de "goût" : ils peuvent dire
"cette nourriture a un drôle de son" ou "il a le goût d'un
homme effrayé".

Les Ing Shu sont disgracieux sur terre mais élégants
dans l'eau. Ils utilisent au moins trois pseudopodes pour se



Lundg et RelutiDng

Les légendes racontent que l'Ing
Shu est arrivé sur les côtes de
l'Autocratie avant les croisades
qui ont commencé le
férence quatre) et quatre pour grimper (de préférence
donne jusqu'à trois membres en guise de "mains".
ut manier une arme à deux mains plus un
mes à une main plus un bouclier, ou trois armes



Cinquième Cyliade.
Depuis, ils occupent l'île de Formen et la ville libre de Zarzis, cette dernière étant gouvernée par un conseil de marchands ing shu payant tribut à l'Heptarchie de Chinis. Ils protègent leurs intérêts commerciaux avec des délégations dans les principales villes de l'Autocratie, et leurs navires *sazbeem* à l'allure organique sillonnent la mer du Milieu et les côtes tlanik de l'Empire. Il y a quelques frictions avec les Bantoor Waggon-Trains des Virikki, mais les Ing Shu s'intéressent surtout au commerce maritime.

La patrie des Ing Shu se situe le long des rives marécageuses du nord-est de la mer du Milieu, où les Ing Shu se sont installés.

Les villes amphibies flottent à demi immergées dans les eaux chaudes de la côte. Pour la plupart des Sakari, cependant, les terres d'Ing Shu sont Zarzis et l'île de Formen. Zarzis est la plus ouverte, l'île de Formen est plus insulaire ; le port de Santantor est animé et cosmopolite, mais l'île est un mystère, interdite aux non-Ing Shu.

Belie/g et Mugic

Les Ing Shu travaillent sans relâche pour leurs guildes. Ils sont machiavéliques, peu préoccupés par le bien et le mal, et protègent leurs marchés, leurs clients et eux-mêmes avec une efficacité impitoyable. On dit que les Ing Shu engagent régulièrement des assassins, tant que leur réputation n'en souffre pas.

Les Ing Shu vénèrent Varelthias, dieu du commerce et de la communication. Leurs utilisateurs de magie préfèrent cependant la sorcellerie, évitant ainsi tout enchevêtrement spirituel et doctrinal.

Numeg et Linguage

Le langage des Ing Shu est produit par leur organe sensoriel oreille/nez/bouche. Les non-Ing Shu peuvent apprendre à la comprendre mais pas à la parler (voir le pouvoir de communication à la page 285 et l'article sur le temple de Vareltias dans le *Guide de la Terre future*) ; à la place, les Ing Shu parlent des langues humaines d'une voix "bourdonnante". Leurs noms sont longs et poétiques, précédés d'une profession ou d'un rang et suivis d'un indicateur de guilde. Le capitaine de navire Opalescent *Dancer in the Sun* de la *Resplendent Maritime Traders' Guild of Zarzis*, par exemple, est un membre haut en couleur des hautes sphères Ing Shu de la ville, tandis que le Grand Inquisiteur *Eyes That Pierce the Soul* de la *Protectors' Guild of the Black Sepulchre* est un membre redouté de la police secrète de l'île de Formen.

§dventuneng

La curiosité, la loyauté et la protection à l'égard du groupe social qu'ils ont choisi, le désir de gains commerciaux et une moralité souvent douteuse font des Ing Shu de bons aventuriers. Leur difficulté à comprendre les idéologies abstraites peut cependant poser des problèmes ; les Ing Shu sont rarement assez "purs" pour les dévots de Dafur ou de Belom.

Durée de vie : 50 ans.

Professions typiques : Agent, marchand, prêtre.

Capacités spéciales obligatoires :

- **Sens amélioré (vision à 360°) :** Vous ne subissez pas de pénalités lorsque des personnes s'approchent furtivement de vous, vous prennent par le flanc ou vous attaquent par derrière.
- **Sens amélioré (vue nocturne) :** Vous voyez la nuit ou dans des conditions similaires de faible luminosité comme en plein jour.
- **Sens amélioré (Vision sous-marine) :** Vous voyez sous l'eau comme en plein jour, tant qu'il y a de la lumière ambiante.

- **Adaptation à l'environnement (Amphibie) 1 :** Vous pouvez vous déplacer librement dans l'eau de mer. Vous subissez 1 point de dégâts de stress physique par 24 heures sans vous immerger dans l'eau de mer (y compris si vous vous immergez dans de l'eau douce), qui ne peuvent être soignés avant que vous ne le fassiez.
- **Paires de membres multiples (1 paire supplémentaire) :** Vous disposez d'une paire supplémentaire de membres utilisables, que vous pouvez utiliser pour attaquer une cible supplémentaire, même si vous n'avez qu'une seule compétence d'attaque (page 229). Avec la compétence de combat de mêlée, vous pouvez manier des armes ou des boucliers supplémentaires ; chacun d'entre eux ajoute son augmentation de stress (IS) ou sa réduction de stress (RS), quel que soit le nombre de cibles que vous attaquez ou qui vous attaquent. Vous réduisez les pénalités de recharge des armes à distance de 1 round (page 183).

Exemples de terres : Ville libre de Zarzis, île de Formen ; villes flottantes du nord-est de la mer du Milieu.

Aspects typiques du sang : *Curieux à l'infini ; Explorateurs naturels ; Parlons et échangeons !*

Aspects typiques de l'ombre : *La discrétion est la meilleure partie de la vaillance ; moralité incertaine ; impitoyable et pragmatique.*

Langue maternelle : Ing Shu.

Compétences ou cascades typiques : Tromperie (client froid), Relations (négociateur), Ressources (commerce et transport).

Temples typiques : Vareltias.

Magie typique : sorcellerie ; un peu de magie divine.

Communautés typiques : Guilde ; équipage de navire ; groupe d'aventuriers.

Famille : Pas de cellule familiale ; la loyauté envers la guilde la remplace.

Équipement typique : Harpon, trident, épée courte, bouclier rond ; bibelots et marchandises.

Noms typiques : S'accroche à l'or de toutes ses mains, Yeux qui transpercent l'âme, Danseuse opalescente au soleil, Tentacules de pierres précieuses, Danseuse des vagues.

ROULEAU OU CHOISIR	CLASS E SOCIAL E	OCCUPATION TYPIQUE / CONSTRUCTION	GUILDE TYPIQUE	RESSOURC ES CAP
De -5 à -3	Faible (0)	Manutentionnaire, marin	Serviteurs du Dromond Sazheem	4
-2 à +2	Moyen (1)	Médecin, commerçant	Baume des tentacules de Typhon	7
+3 à +4	Gentry (2)	Diplomate, prêtre	Les caméléons manipulateurs de Kados	Pas de capuchon
+5	Noble (3)	Prince commerçant	Le prince aux multiples tentacules	Pas de capuchon

Chapitre 5 : Patries et familles

Temps Dragons

*On sait peu de choses sur ces esteri très étrangers. Les 7ey se nomment eux-mêmes **Sbalai** et ne vivent que dans deux endroits de l'Autocratie, dont la cité fermée d'Ambara, dans les montagnes Helespere, entre les provinces de Korudav et d'Elikan. Les 7ey sont de grands humanoïdes à la peau finement écaillée, mais la légende dit qu'ils peuvent prendre la forme d'énormes reptiliens ailés. Les 7ey ont une relation étrange avec le temps, semblant ne pas le vivre comme les autres peuples. Le temple 7e d'Unthar les appelle les Manifestes.*

riches en protéines.
faune. Leurs corps sont deux
me-

PuludDi

Les protéens, le troupeau de protéens

Dépenses obligatoires : 6AP (1 stunt ; 1 capacité spéciale, 1 contrainte)

Les Paladoi sont des êtres quadrupèdes, à deux bras, ressemblant à des tatous ou à des fourmiliers, qui vivent dans deux enclaves de la Vénérable Autocratie, interdites d'accès aux étrangers. La plupart des gens les connaissent pour les marchés temporaires qu'ils tiennent à l'extérieur des villes et des villages bordant ces enclaves, où l'on peut acheter leurs mystérieux artefacts.

PengDnully et DegcnipDi

Les paladoi ont une peau écaillée et une armure partielle, recouverte de tatouages rituels, avec des zones de long manteau laineux. Une crête bifurquée et noueuse descend le long de leur dos, souvent picorée par les oiseaux. Des excroissances résineuses, dont des **pierres mentales** (page 254), se forment à l'intérieur de ce creux. Les Pala doi ont six membres, quatre "jambes" et deux "bras" (bien que la paire du milieu puisse faire office de l'un ou de l'autre), un museau de tamanoir, des yeux sombres luisants et des expressions anciennes et sages. Les mâles ont également une protubérance de la tête utilisée pour l'accouplement. Ils ont une longue queue épaisse qui traîne sur le sol, mais qu'ils peuvent utiliser comme un fouet.

s'ils sont menacés. À première vue végétariennes, elles "brouent" des insectes et des micro-organismes

tres de long et environ un mètre de haut lorsqu'ils marchent, bien qu'ils puissent se dresser sur leurs pattes. Ils sont bisexuels, l'un des deux sexes donnant naissance à des petits vivants.

Les Paladoi vivent en "troupeaux" nomades de 100 à 1000 individus appelés **uleihu**. Individuellement flexibles sur le plan mental, voire mercuriens, les Paladoi forment rapidement au sein d'un uleihu une mentalité de groupe connue sous le nom de **Consensus Paladoi**, qui leur permet de manifester des pouvoirs psioniques. Un uleihu est dirigé par un **hyamyu**, ou "premier", un ancien ayant une profonde expérience du Consensus. Lorsqu'il arrive sur un lieu de pâturage traditionnel, un uleihu se transforme en groupes familiaux yirih comptant jusqu'à une douzaine d'individus, y compris des poulains. Les paladoi, dont l'espérance de vie est de 150 ans, mûrissent néanmoins rapidement et partent former de nouveaux yirih à l'âge de dix ans. Chaque uleihu dispose d'un corps de 50 **gardiens de troupeaux** (guerriers), équipés d'armes et d'armures en alagin, bien qu'en période de crise, l'uleihu tout entier parte en guerre.

L'équipement des Paladoi semble artisanal, composé de fibres naturelles, de bois sculpté et de céramiques. Ils ne travaillent pas le métal,

mais échangent du métal et de l'alagin avec l'Autocratie.

Lundg et RelutiDng

Les paladoi secrètent dans leur colonne vertébrale des cristaux imprégnés de leurs pouvoirs psioniques, qui peuvent être utilisés par des personnes autres que les paladoi. Ces **pierres mentales** sont à la base du commerce paladoi. Même si les quantités échangées sont faibles, les caravanes commerciales sont importantes et comptent au moins une centaine d'individus. Les tentes colorées de leurs marchés temporaires à l'extérieur des villages Sakari sont souvent plus grandes que les villages eux-mêmes.

La patrie des Paladoi est le plateau de Tadem, au-delà de la frontière orientale de l'Autocratie avec Ellib. D'une hauteur d'un kilomètre, il est interdit aux non-Paladoi, et les jambes ne sont pas autorisées à y pénétrer.

Les fins de semaine abondent de ses merveilles. À sa base, un campement semi-permanent nommé Tadem Town va et vient tout au long de l'année.

l'année. Ils vivent également dans l'**Enclave protéenne**, à l'ouest de la province de Korudav. Trouvé au début de la Cinquième Cycliade,

Protea a plus de contacts avec les Empire que Tadem.



TABLEAU 5-16 : PALADOI SOCIAL CLASS

ROULEAU OU CHOISIR	CLASSE SOCIALE	OCCUPATION TYPIQUE	RESSOURCES CAP
-5	Exil (-3)	Paladoi Glander, Psionique, Wilderlander	1
-4 à -2	Membre d'Herd (0)	Artisan, Agriculteur, Médecin	2
-1 à +0	Gardien de troupeau (1)	Guerrier	4
+1 à +2	Commerçant (2)	Marchand	4
+3 à +4	Vizir (3)	Paladoi Glander, Psionique, Sorcier	8
+5	Hyamyu (4)	Noble	Pas de capuchon

Belie/g et Mugic

Le Consensus Paladoi assure l'homogénéité de la vision du monde ; la plupart des Paladoi subordonnent leur individualité, leur mentalité fluctuante et changeante, pour s'adapter au bien commun. Les individus antisociaux sont pathologiques et, si le Consensus ne peut les guérir, ils sont exilés. Le "Ritual de l'Excommunication" est une condamnation à mort : aucun Paladoi normal ne peut survivre plus de quelques jours en dehors du Consensus avant que le **Hyu'u-Nyei** ou "Mort de la Solitude" ne l'emporte. Les poulains paladoi sont terrifiés par les contes de fées qui parlent d'un "Consensus sombre" composé de démons ayant survécu à l'excommunication.

Au sein du Consensus, les Paladois sont en communion télépathique et certains deviennent de puissants psionistes. Les Paladoi reconnaissent les dieux du Grand Pacte, mais ne les vénèrent pas ; ils rendent hommage à Vareltias pour les marchés de Paladoi, et de rares individus suivent également Emeldias ou Eshtikar. Certains étudient la sorcellerie.

Numeg et Lunguuge

Dans le Consensus, les Paladoi n'ont pas besoin de langue parlée. Néanmoins, il en existe une, appelée **Myu-Palada** ("No Consensus"), ou **Blindspeech** ou **Protean** dans l'Autocratie. Elle est utilisée pour communiquer avec les non-Paladoi, ou en dehors du Consensus ; à l'oreille humaine, elle est mélodique, aspirante, avec une qualité équine. Les humains peuvent l'apprendre, mais le font rarement ; les Paladoi apprennent plutôt le sakaraique bas.

Les noms des Paladoi ne sont pas spécifiques à un sexe, mais ont une composante télépathique qui ne peut être rendue par la simple parole. En langage aveugle ou en sakaraique bas, les noms des Paladoi semblent prosaïques - "Comme une fleur pressée", disent les Paladoi. Parmi les exemples, on peut citer Raihu ("Flancs de sable"), Winailu ("Pieds de flotte"), ou Hyu'u ("Yeux-de-lièvre"). Les Sakari peuvent préfixer ces noms par des "rôles de troupeau" et y apposer leur uleihu (ce que les Paladoi ne feraient jamais), formant ainsi des noms tels que "Premier chef Nineihyu de l'Uleihu des collines tombantes". Les Paladoi s'en amusent et appellent cela "peindre la fleur pressée".

§dventuneng

Un aventurier paladoï est généralement accompagné d'au moins neuf autres personnes, son groupe familial yirihî, que les Sakari appellent par dérision "troupeau protéiforme". Pour de courtes périodes d'une semaine environ, un Paladoï peut généralement se joindre à une expédition non Paladoï sans subir de graves dommages mentaux. Il existe également de rares Paladoï excommuniés qui peuvent survivre en dehors du Consensus : considérés comme fous par les autres membres de leur espèce, ils peuvent faire des personnages-joueurs difficiles. Les aventuriers paladoï peuvent dépenser leur budget de relations en pierres mentales reçues d'autres paladoï - en particulier en **pierres de mémoire** (page 254) lorsqu'ils prévoient de voyager dans des terres non consensuelles.

Âge : 150 ans.

Professions typiques : Caravanier, Paladoï Glander, Psionique.

Capacités spéciales obligatoires :

- **Armure intégrale 2 (Carapace) :** Votre carapace blindée vous confère une réduction de stress de -2 (page 174). Toute armure que vous portez en plus doit être spécialement (et coûteusement) taillée sur mesure.

Capacités spéciales optionnelles :

- **Armement intégral 1 (Coup de queue) :** Les attaques de combat à mains nues effectuées avec votre épaisse queue musclée bénéficient d'une augmentation de stress de +1. Vous pouvez prendre cette capacité jusqu'à trois fois, chacune coûtant 2AP et ajoutant +1 SI.
- **Paires de membres multiples (1 paire supplémentaire) :** Vous disposez d'une paire supplémentaire de membres utilisables, que vous pouvez utiliser pour attaquer une cible supplémentaire en combat à mains nues (uniquement), même si vous n'avez qu'une seule compétence d'attaque (page 229). Vous réduisez les pénalités de recharge des armes à distance de 1 round (page 183).

Contraintes :

- **Dépendance au Consensus :** Chaque jour qu'un Paladoï passe en dehors du Consensus (à plus de 100m d'au moins 9 autres Paladoï), ou en période de stress ou de danger en dehors du Consensus (comme le début d'un conflit), il subit une attaque de stress mental. Ce **danger progressif** (page 238) commence à l'Intensité 2, et est résisté par la Volonté. Les dommages causés ne peuvent être récupérés que lorsque le Paladoï revient au Consensus.

Exemples de terres : Plateau de Tadem, Enclave protéenne.

Aspects sanguins typiques : *Au pays des aveugles, les voyants sont rois ; Nous sommes le consensus.*

Aspects typiques de l'ombre : *Isolationniste ; besoin d'être nombreux ; nerveux et craintif ; protéiforme Dépendance à l'égard du troupeau.*

Langue maternelle : Paladoï Consensus, Blindspeech (Protean).

Compétences ou cascades typiques : Talents psioniques du Consensus paladoï (obligatoire : flux de pensée, facultatif : pierre mentale de la glande - voir page 351) ; empathie, notification (sens du danger), rapport (serveurs).

Temples typiques : Le consensus paladoï ; rares cultes individuels aux dieux.

Magie typique : psionique du consensus paladoï (page 350) ; rare sorcellerie ou magie divine.

Communautés typiques : Uleihu (troupeau), yirihî (groupe familial), troupeau protéiforme.

Famille : Famille élargie Yirihî.

Équipement typique : Pas de travail du métal ; fibres, tissage, bois, poterie avec décoration yirihî / uleihu ; lance de garde pro- téenne, tatouages de combat protéens, bouclier rond ; pierres mentales créées par d'autres Paladoï.

Noms typiques : Frange brillante, éclat de la carapace, pied de la flotte, poulain de Protea, œil vif, nombreux tatouages, flanc de sable, queue forte.

Tung Muì

Le peuple de la mante

Dépenses obligatoires : 8 PA (maître Tiridat , 4 capacités spéciales) ou 10 PA (maître non Tiridat, 5 capacités spéciales).

Les Tung Mai sont des esteri bipèdes à six membres, ressemblant à des crabes ou à des insectes, qui habitent les terres arides à l'ouest de l'Autocratie de Venerable. Au cours du dernier millénaire, ils ont fait la guerre à l'Empire à deux reprises, envahissant et occupant les provinces d'Ukar et de Moritan, puis cédant Ukar à l'Autocratie il y a tout juste deux cents ans. Ils occupent toujours le Vieux Moritan et les escarmouches frontalières sont fréquentes.

PengDnulty et DegcniptiDn

Les Tung Mai sont agressifs et chaotiques, et se rassemblent rarement en nombre, sauf pour la guerre, dans laquelle ils excellent. Ils fabriquent de magnifiques armes en cuivre et en obsidienne, ornant leur chitine de gravures, de peintures et de pierres précieuses, faisant d'un guerrier Tung Mai un spectacle splendide. Ils manient les **deux dents** (hallebardes florides à deux lames d'obsidienne), d'immenses haches de combat aux arêtes d'obsidienne et des fouets à barbelures d'obsidienne, souvent à l'aide de leurs quatre bras. Ils s'arrêtent après un conflit pour dévorer les morceaux de choix de ceux qu'ils ont tués.

Tous les Tung Mai ne s'abandonnent pas à leur nature chaotique ; une secte mystique pratique l'autodiscipline dans un art martial connu sous le nom de **Tiridat** ou **Six-Fold Way** (page 352). Les pratiquants travaillent souvent comme mercenaires impériaux.

Les Tung Mai sont puissants. De taille humaine, ils ont un exosquelette chitineux allant du vert au brun foncé, avec une crête allant du front à la base du cou. Leur tête est dotée de huit yeux équidistants sur la circonférence, ce qui leur permet de voir à 360 degrés, et d'une gueule composée de centaines de dents acérées, flanquée de deux rangées verticales de mandibules. Leurs membres sont dotés de deux articulations, ce qui leur permet d'être agiles, en particulier lorsqu'ils grimpent.

Hermaphrodites bisexuels, les hommes-mantes choisissent un sexe spécifique lorsqu'ils interagissent avec les humains, bien qu'ils puissent parfois passer de l'un à l'autre. Ils se reproduisent avec désinvolture,

créant des groupes de descendants connus sous le nom de **chutaikh** (voir ci-dessous) au lieu de familles très unies.

Lundg et RelutiDng

Les tensions avec les Tung Mai se sont apaisées et les contacts ont atteint des niveaux sans précédent, car des marchands et des mercenaires arrivent de leurs mystérieuses terres occidentales pour chercher fortune dans l'Autocratie. Cette "détente" a atteint son zénith en 2980CV (il y a 13 ans), lorsque le

Seigneur Jakai Tellisan, Autarque de Korudav, a établi la nouvelle Légion Tung Mai, le Hahaggassh Bloodied of Charn pour protéger la frontière septentrionale de l'Empire.

Les terres ancestrales des Tung Mai sont connues sous le nom de "côtes stériles". Leur territoire s'étend sur des centaines de lieues à l'intérieur des terres, englobant des forêts tempérées chaudes, des plaines, des collines et des marais, et même des forêts pluviales quasi-désertiques et subtropicales dans le sud.



Les côtes stériles ne constituent pas un État unifié ; les **chu taikh des Tung Mai** (traduits approximativement par "communes") sont de petite taille et de courte durée, se formant en réponse à la pression de l'environnement ou à la direction d'individus charismatiques. Les Tung Mai de l'autocratie donnent souvent le nom de leur chu taikh à la place du Sakari "maison". Les chu taikh comprennent généralement 50 à 1000 individus apparentés ; comme les Tung Mai vivent jusqu'à 200 ans, pendant des couvées de 30 œufs tous les 6 à 9 mois (la plupart ne survivent pas jusqu'à l'âge adulte), l'ancêtre commun d'un chu taikh peut encore vivre parmi ce nombre. Les frères et sœurs survivants de la couvée restent souvent associés toute leur vie ; ceux qui partent sont appelés "non couvés".

Les Tung Mai chassent et rassemblent des animaux insectoïdes et invertébrés. Les territoires sont jalousement gardés ; les plus grands chu taikh, avec des populations de 10 000 personnes ou plus, approchent la taille et la complexité des cités-états. La plus ancienne et la plus antagoniste est la Commune vorace des gloires à pattes multiples de Chau Tu, souvent appelée simplement "les pattes multiples de Chau Tu". Vieille de mille ans, elle n'a plus les mandibules qu'elle avait autrefois, surtout depuis sa défaite lors de la guerre d'Ukar. Il occupe le Vieux Moritan et est toujours aussi belliqueux, même s'il est douteux qu'il puisse résister à une attaque aujourd'hui.

Belie/g et Mugic

La "religion" des Tung Mai ne correspond pas au panthéon des dieux du Grand Pacte. Bien que les Tung Mai reconnaissent les Dieux du Pacte, ils les considèrent comme des êtres naturels faisant partie de l'univers créé. Au contraire, ils vénèrent le **Ten Jau Tei** ("La toile du monde"), une philosophie qui met l'accent sur l'insondable interconnexion de la réalité. De nombreux Tung Mai ont une affinité avec le principe mystique du destin et peuvent posséder cette compétence. De rares Tung Mai étudient la sorcellerie connexe. Certains cultivent des relations avec le Temple d'Eshtikar, voire y adhèrent. Les Tung Mai vivent selon ce que leur dicte leur cœur.

Numeg et Lunguuge

Toutes les langues Tung Mai (qui sont nombreuses) combinent des bourdonnements, des clics, des sifflements et d'autres vocalisations avec des attitudes corporelles et des expressions faciales, le mouvement et la position des mandibules, etc. Les non Tung Mai peuvent apprendre à les comprendre, mais ne les parlent jamais (sauf peut-être une poignée de phrases simples) ; les Tung Mai de l'Autocratie apprennent le bas sakaraïque.

Les Tung Mai sont passionnés par les noms et en ont plusieurs, notamment : un nom d'embrayage, un nom de naissance, un nom "à partir de l'âge", un nom secret, un surnom d'enfance, un nom que l'on choisit soi-même lorsqu'on atteint l'âge adulte à 50 ans, un nom de "groupe", un surnom actuel, et ainsi de suite. Souvent longs et imprononçables pour les humains, les Tung Mai de l'Autocratie abrègent ou modifient ces noms pour les rendre plus maniables (comme dans "Tse-Teu", "Ki'ik-Chu" et "Mkau-Tng-Wei"), ou en traduisent certaines parties (comme dans "Tourneur d'ébonite de l'embrayage de feu de jade", ou "Penseur multiple, archi-climbeur du cinquième bouclier de P'Ch'Kei").

§dventuneng

Au cours du dernier demi-siècle, les relations avec les Tung Mai se sont dégelées et les maîtres et légionnaires Mantis Man Tiridat ne sont plus rares dans l'Autocratie. Leur nature chaotique et guerrière assure un flux constant d'aventuriers courageux et extravertis.

Durée de vie : 200 ans.

Professions typiques : Talent naturel Utilisateur de magie, Ranger, Sorcier, Maître Tiridat, Guerrier ; (également, au sein de l'Autocratie :) Doomsinger ou Doombringer d'Eshtikar, Légionnaire de Hahaggassh Bloodied de Charn.

Capacités spéciales obligatoires (tous les Tung Mai) :

- **Armure intégrale 1 (chitine)** : Votre chitine vous donne une réduction de stress de -1 (page 174), en plus de toute armure que vous portez.
- **Paires de membres multiples (1 paire supplémentaire)** : Vous disposez d'une paire supplémentaire de membres utilisables, que vous pouvez utiliser pour attaquer une cible supplémentaire, même si vous n'avez qu'une seule compétence d'attaque (page 229). Avec la compétence Combat de mêlée, vous pouvez manier des armes ou des boucliers supplémentaires ; chacun d'entre eux ajoute son augmentation de stress (IS) ou sa réduction de stress (RS), quel que soit le nombre de cibles que vous attaquez ou qui vous attaquent. Vous réduisez les pénalités de recharge des armes à distance de 1 round (page 183).
- **L'araignée grimpe** : Vos mains et vos pieds sont munis de milliers de petits crochets qui vous permettent d'escalader les murs et les plafonds ; vous pouvez grimper sur n'importe quelle surface, qu'elle soit lisse ou abrupte. Il s'agit en fait d'un aspect ; il est automatiquement vrai, vous pouvez l'invoquer si nécessaire, et il peut être contraint.

Capacités spéciales obligatoires (uniquement pour les maîtres non Tiridat) :

- **Frénésie de combat** : Cette capacité spéciale vous permet de devenir **fou furieux** en mêlée ou en combat à mains nues (page 220) à volonté.

Capacités spéciales optionnelles :

- **Integral Weaponry 1 (Barbes et griffes)** : Vos attaques à mains nues bénéficient d'une augmentation de stress de +1. Vous pouvez prendre cette capacité jusqu'à trois fois, chacune coûtant 2AP et ajoutant +1 SI.

Exemples de terres : Terres des Tung Mai, Vieux Moritan.

Aspects typiques du sang : *7e La toile du monde nous relie tous.*

Aspects typiques de l'ombre : *Combattre la rage intérieure.*

Langue maternelle : Langue Tung Mai.

Compétences ou cascades typiques : Athlétisme, Destin*, Physique, Combat non armé.

Temples typiques : Les dix Jau Tei.

Magie typique : magie de talent naturel et sorcellerie occasionnelle associée au principe du destin.

Communautés typiques : Chu Taikh (commune) ; (dans l'autocratie :) Légion de Hahaggassh ensanglantée de Charn, école de combat de Tiridat.

Famille : Lignée de descendance Chu Taikh.

Équipement typique : Deux dents (hallebarde floride à deux lames en obsidienne), hache de guerre à arêtes en obsidienne, fouet à arêtes en obsidienne, étoiles de lancer en obsidienne, harnais d'équipement Tung Mai.

Noms typiques : Banbak, Horsh, Hssht, Kaozh, Ki'ik-Chu, Kratkt, Many Thinker, Mkau-Tng-Wei, Plikt, Powyeyz, Sshay, Tse-Teu, Voomga ; (embrayage :) Chi, Pkt, Topkpe, Jat, Hish, Jade Fire, Jri ; (Chu Taikh :) The Many- Leg- of Chau Tu ; The Spinners of Ngat ; The Claw Dance Collective.

TABLEAU 5-17 : TUNG MAI SOCIAL CLASS

ROULEAU OU CHOISIR	CLASSE SOCIALE	OCCUPATION TYPIQUE	RESSOURCES CAP
De -5 à -3	Exil (-3)	Légionnaire, utilisateur de magie au talent naturel, sorcier, maître de Tiridat, guerrier, Wilderlander	0
-2 à +2	Non décroché (0)	Artisan, Légionnaire, Utilisateur de magie à talent naturel, Prêtre, Ranger, Sorcier, Maître de Tiridat, Guerrier	5
+3 à +4	Chu Taikhat (2)	Artisan, guerrier saint, talent naturel utilisateur de magie, prêtre, sorcier, maître de Tiridat, guerrier	7

+5	Chef de file (4)	Guerrier saint, Prêtre, Sorcier, Guerrier	Pas de capuchon
----	------------------	---	-----------------

Professions

Votre **profession** représente ce que votre personnage fait pour survivre dans la vie de tous les jours. Vous n'êtes pas obligé de choisir une profession, mais elles vous fournissent des **per- missions** prêtes à l'emploi pour acquérir des compétences, des cascades et des capacités auxquelles vous n'auriez pas eu accès autrement.

choix plus personnalisés.

Chaque profession ci-dessous est subdivisée en **métiers** (page 36), qui représentent des versions de cette profession. Votre personnage peut être un marchand (une profession), mais est-il un caravanier, un marchand de wagons Virikki, l'un des habitants du canal, ou même un esclavagiste ? Il s'agit de constructions de la profession de marchand, ce qui permet de mieux cibler vos capacités.

Lorsque vous créez votre personnage, utilisez comme point de départ les capacités listées pour la construction que vous avez choisie. Si vous le souhaitez, copiez-les sur votre feuille de personnage, en les prenant comme compétences initiales (page 42), en vous assurant de prendre au moins 1 niveau dans chaque compétence indiquée. C'est très pratique lorsque vous apprenez le jeu - vous obtenez un personnage représentatif de son occupation. Plus tard, vous pourrez utiliser les constructions comme lignes directrices pour faire des



Certaines constructions ont des **prérequis** (page 88). Certaines conviennent aux personnages débutants, d'autres sont conçues pour des races spécifiques, et d'autres exigent des

professionnels et des structures. Vous pouvez choisir de ne pas utiliser ces constructions si vous n'avez pas l'expérience nécessaire. Les constructions de la profession de Prêtre du temple peuvent être utilisées par les Prêtres du temple. Bien que ces constructions soient toujours possibles, elles nécessitent des autorisations de la part des autorités locales afin de ne pas perturber les autres occupations et les constructions existantes.

OCCUPATION PerMISSIONS



Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

BUIDS ET Prérequis

Certaines professions sont destinées à des personnages plus avancés et sont assorties de conditions préalables, généralement des compétences et des cascades que vous **devez** posséder avant de pouvoir choisir cette profession. Un exemple est le prêtre du temple (page 110) : les gens rejoignent généralement les prêtrises en tant que novices, puis deviennent serviteurs du temple avant d'être promus prêtres du temple. Vous devez donc avoir certaines compétences et certains talents sur votre feuille de personnage *avant de* pouvoir devenir prêtre du temple.

Parfois, vous pouvez quand même commencer à jouer avec une telle construction, en vous assurant de choisir les prérequis listés. Vous devrez alors jouer et faire progresser les capacités de votre personnage (page 260) avant de pouvoir le sélectionner. Notez que cela signifie qu'il est possible de changer de profession ou de construction en cours de jeu ; vous devrez justifier cela par des événements dans votre jeu, donc parlez-en à votre Chroniqueur si vous voulez le faire.

Les métiers épiques nécessitent des personnages *très expérimentés*. Votre Chroniqueur a plus d'informations à ce sujet !

Exemples de constructions communautaires

*Vous vous souvenez des **constructions communautaires** dont nous avons parlé à la page 39 ? Eh bien, la plupart des constructions d'occupation ci-dessous les mentionnent en référence à des choses comme les légions, les temples et les guildes. Cela signifie, par exemple, que la construction de profession "Légionnaire" de ce chapitre (page 98) est intentionnellement générique, et que vous pouvez ajouter à cette construction une seconde construction communautaire basée sur la légion à laquelle vous appartenez. Ainsi, la construction de la profession de légionnaire fournit des choix génériques pour les capacités typiques des légionnaires ; mais lorsque vous choisissez la légion à laquelle vous appartenez, vous avez également accès à la construction de la communauté correspondante pour la légion choisie, ce qui vous fournit une liste de capacités plus détaillée. 7e II en va de même pour les autres professions appartenant à des communautés comme les temples et les guildes.*

*Dans ce chapitre, nous fournissons des **exemples de constructions communautaires** pour certaines professions clés, afin que vous puissiez voir comment cela est fait et les utiliser pour vos personnages si vous le souhaitez. Le **Guide 7e de la Terre Future** en contient bien d'autres !*

OCCUPATION ET PArAMeTers BUIID

Les fiches d'occupation et de construction comportent les entrées suivantes.

Conditions préalables : Les conditions que vous devez remplir avant de pouvoir choisir la construction de la profession. Il peut s'agir d'un certain niveau de compétence, de l'appartenance à un certain temple, etc.

Essence : Aspects typiques de l'essence d'un membre de la profession build. Utilisez-les directement ou inspirez-vous-en pour créer les vôtres.

Ombre : Types d'ennuis dans lesquels votre profession vous entraîne. À utiliser directement ou comme source d'inspiration.

Pilier : Certains métiers se retrouvent plus fréquemment dans l'un des cinq **pilliers de la société sakari** (page 43). Vous **pouvez** briser le moule, mais faites-le avec prudence - vous serez probablement confronté à des préjugés et à de l'opposition. En général, vous devriez prendre la compétence de pilier spécifiée pour la profession que vous avez choisie ; si vous changez plus tard de profession, vous devrez peut-être payer des PA pour changer votre compétence de pilier pour qu'elle corresponde

à la vôtre !

Compétences : Les compétences que votre profession utilise en permanence ; vous devez avoir au moins 1 niveau dans chacune d'entre elles. Elles sont décrites au **chapitre 8 : Compétences et cascades** ; celles marquées d'un astérisque sont des **compétences de pouvoir**, décrites au **chapitre 13 : Magie**.

Les cascades : Ces cascades sont avantageuses pour votre profession. Vous n'êtes pas **obligé de** les choisir, mais vous devriez en prendre.

Constructions communautaires : Parfois, une construction de communauté (page 39) est implicite dans une construction d'occupation, et vous n'avez pas besoin de chercher ailleurs. Par exemple, la construction Mahout (page 90), qui vous permet de diriger une équipe de bantoor, implique que vous apparteniez à une communauté de cornacs bantoor - une guilde, par exemple, ou une équipe de cornacs qui vous a enseigné. Quoi qu'il en soit, il n'existe pas de communauté distincte de "guilde de cornacs bantoor" à laquelle vous devez vous référer. Dans d'autres cas, cependant, une ou plusieurs communautés sont également disponibles pour que vous puissiez y puiser des aptitudes ; par exemple, les communautés de prêtres ou de guerriers sacrés dans les écritures du temple (voir le **chapitre 13 : Magie** pour un exemple), ou les communautés de légions et d'écoles de combat, dont les exemples sont fournis dans les encadrés adjacents ci-dessous. Vous pouvez également improviser vous-même des constructions de communautés (voir l'encadré de la page 89), et le *Guide de la Terre future* en contient de nombreuses autres.

Relations : Relations typiques qu'un membre de la profession développe. Vous avez le **droit** de développer n'importe laquelle de ces relations si vous le souhaitez.

Équipement : L'équipement de base dont vous avez besoin pour exercer cette profession. Vous obtenez tout cela **gratuitement** ; notez les objets que vous voulez sur votre feuille de personnage ! Certains objets (comme les **zoans** - voir page 248) peuvent nécessiter des dépenses de votre budget de relations, bien que vous puissiez parfois le faire plus tard au cours du jeu (vérifiez auprès de votre Chroniqueur).

Improviser une construction communautaire à la volée

*Ce chapitre fournit des exemples de constructions communautaires, et le **Guide de la Terre future** en fournit beaucoup d'autres. Vous n'êtes cependant pas **obligé** d'utiliser ces constructions. D'une part, il est tout à fait possible de créer un personnage sans utiliser les community builds ; d'autre part, vous pouvez créer vos propres community builds, voire les improviser à la volée au fur et à mesure que vous créez votre personnage.*

*Par exemple, le **chapitre 13 : Magie** propose une construction communautaire pour le temple du seigneur Regos, le dieu de la guerre. Mais que faire si votre personnage vient d'un pays qui préfère un autre dieu guerrier ? Vous pouvez simplement dire que cet autre dieu guerrier est le même que celui de Regos ; mais vous pouvez aussi improviser une construction de communauté de temple, déclarant que votre temple fournit différentes compétences, cascades, etc. aux adorateurs. Consultez votre Chroniqueur lorsque vous faites cela, car vous définissez effectivement une partie du monde du jeu - mais c'est **absolument génial** et c'est un élément clé des **Chroniques de la Terre Future**.*

O liste des métiers

§gent

Vous travaillez pour une "agence" secrète d'information ou ientée qui entreprend des missions inhabituelles nécessitant intelligence et adaptabilité. Alors que les agences peuvent employer d'autres professions pour un ensemble de compétences spécifiques, vous êtes un initié, travaillant en permanence dans sa structure.

Autorisations : Vous pouvez acquérir des équipements inhabituels et appartenir à des communautés de construction offrant des capacités rares.

Détective

Vous êtes doué pour dénicher des informations, avec un réseau d'informateurs et de clients à qui vous vendez des informations, et vous pouvez vous appuyer sur divers contacts et communautés. Vous connaissez le temple Vareltias le plus proche (vous êtes tous les deux dans la communication...), et peut-être aussi le temple Unthar (bon pour les informations de fond) et les fonctionnaires du *Chelumetariat* ("Sang et Epée"). Les gardiens de la loi d'Ankadar pensent que vous êtes une nuisance interférente, dans le meilleur des cas.

- **Essence :** *Le monde doit connaître la vérité !*
- **Shadow :** *My Nose In Your Business ; Never Off Duty (Mon nez dans vos affaires ; jamais hors service).*
- **Pilier :** Les guildes 3.
- **Compétences et cascades :** Cambriolage (effraction), Contacts (oreille attentive), Investigation (mensonge, pouvoir de déduction), Remarques (langage corporel, sens du détail).
- **Constructions de la communauté :** Guilde des limiers, société secrète, Temple de Vareltias.
- **Relations :** La pègre locale et les forces de l'ordre, les milices, les gardes, le service de surveillance de la ville.
- **Équipement :** Parchemin et charbon de bois, cosh, jemmies, crochets, pied de biche.

Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

Cnien

Vous êtes un journaliste itinérant qui relaie les derniers événements dans l'Empire et à l'étranger. Vous aimez les ragots, les histoires croustillantes, les légendes passionnantes - et le public ! Vous vous donnez beaucoup de mal pour obtenir un scoop et vous aimez la route, les nouveaux lieux, les marchés, les tavernes... Il est presque impossible de vous faire taire ! Vous êtes au moins un initié de l'Orateur Jestis (voir le *Guide de la Terre future*).

- **Essence :** *7e Les plus belles histoires jamais racontées ; Une pièce pour votre crieur !*
- **Shadow :** *Instinctive Eavesdropper ; I Should Keep My Big Mouth Shut !, Oh ! 7e Humanity !*
- **Pilier :** Le sacerdoce 4.
- **Compétences et cascades :** Communication* (Parler à la communauté), Contacts (Rumeur, répandre la nouvelle), Lore (Spécialiste : Folklore, événements locaux et légendes urbaines), Rapport (Carousing).
- **Constructions de la communauté :** Temple de Vareltias (Jestis Speaker).
- **Relations :** Réseau d'information local (tavernes, bordels, figures de la sous-culture), Temple de Vareltias.
- **Matériel :** Un livre de contes, des parchemins personnels, des encres et des plumes.

Speciul § gent

Vous travaillez pour une agence secrète chargée de la sécurité de l'Empire (ou de celle du Vénérable Autocrate), en menant des opérations d'espionnage, de contre-espionnage, d'assassinat et d'autres missions résolument en marge de la loi. Vous avez des capacités hors du commun et avez accès à des équipements spécialisés.

- **Essence :** *Spécialiste des opérations secrètes ; agent loyal de la Main de l'Autocrate.*
- **Shadow :** *Cold-Blooded Killer ; Secrets To Keep.*
- **Pilier :** Les guildes 3.
- **Compétences et cascades :** Tromperie (Couverture instantanée, Jeux d'esprit), Investigation (Pouvoir de déduction), Furtivité (Embuscade, Disparition).
- **La communauté se construit :** Société secrète comme la Main de l'Autocrate.

- **Relations :** Société secrète, le *Chelumetariat* Bloom et Sword civil, un temple comme Ankadar.
- **Équipement :** Des vêtements non descriptifs ; une tenue de camouflage ; une arme facilement dissimulable ; 3 doses de venin de lame de Talasp (page 185) ; un ou plusieurs mécanismes cool et gadgets hsuntach utilisés dans le cadre de votre travail. Vous avez 6 PA à dépenser gratuitement pour des gadgets (voir le *Guide du Chroniqueur*), bien que les capacités zoan, etc, doivent être payées comme d'habitude. Voir page 248.

Beugt H undlen

Vous travaillez en étroite collaboration avec les bêtes, peut-être en tant qu'éleveur, droguiste ou dresseur.

Permissions : Vous possédez un ou plusieurs animaux, et pouvez les avoir en relation, par exemple un destrier ou un attelage de bêtes de trait, ce qui vous donne accès à des capacités inhabituelles. Renseignez-vous auprès de votre Chroniqueur pour connaître les animaux dont vous disposez.

MuhDut

Vous conduisez, pilotez, montez ou dirigez les énormes bêtes de somme des Civilisations du Printemps. Choisissez-en une : ce peut être un léviathan bantoor ou mamelouk (voir page 186), un attelage de bœufs kenek, ou quelque chose d'encore plus exotique. Vous possédez au moins une de ces bêtes, et vous pouvez la contrôler et communiquer avec elle ; vous pouvez la définir comme une relation. Vous pouvez être un initié d'Entos, dieu des bêtes, ou de Vareltias, dieu du commerce et de la communication.

- **Essence :** *Ami instinctif des animaux ; gardien rusé avec un goût prononcé pour la monnaie.*
- **Ombre :** *Habitudes bestiales, préfère les animaux aux humains.*
- **Pilier :** Les guildes 3.
- **Compétences et cascades :** Connaissance (spécialiste : connaissance des animaux, région spécifique), Physique (lutte), Chevauchée (maître des animaux, véhicules à traction animale) ; au choix, la compétence de pouvoir Animalité* ou Communication*.
- **Constructions de la communauté :** Temple d'Entos OU Vareltias.
- **Relations :** Une ou deux bêtes de somme ; une



gilde de cornacs ou une confrérie informelle ; une gilde locale de marchands ; le temple d'Entos ou de Vareltias.

- **Matériel :** Une ou deux bêtes de somme, des agrès, une voiture, un chariot ou une charrette ; des aliments pour animaux, un aiguillon.



Chapitre 6 : Professions

§nimul B needen

Vous élevez une bête utilisée dans les Civilisations du Printemps, soit une bête de somme mentionnée ci-dessus, soit des chevaux, des cambrioleurs ou des ornithologues, ou même des bêtes exotiques et guerrières comme les chélateurs ou les élénisors. Vous pouvez être un initié d'Entos ou de Vareltias, ou du temple d'un client clé (comme Regos si vous élevez des chélateurs, etc.), et vous pouvez être familier avec d'autres patries ou races, comme les Khadisi pour les cambriotes, les Kesh pour les élénisors, et vous pouvez même accéder à leurs constructions - vérifiez auprès de votre Chroniqueur.

- **Essence** : *Maître Chelother de l'Autarque ; Légende parmi les Kesh.*
- **Shadow** : *Can't Pass a Suffering Animal By ; She's Kept Me Up All Night Again.*
- **Pilier** : Les guildes 3.
- **Compétences et cascades** : Connaissance (Spécialiste : Connaissance des animaux), Physique (Prendre le coup), Chevauchée (Manipulateur d'animaux).
- **Constructions communautaires** : Temple d'Entos, de Vareltias ou de Regos (etc.) ; constructions liées à la patrie ou à la communauté comme Khadisi ou Kesh.
- **Relations** : Temple ou légion (Eshtikar, Regos, Cloud-Riders, etc.) ; guildes d'éleveurs d'animaux ; prêtre célèbre, quartier-maître de la légion ou client unique.
- **L'équipement** : Des animaux d'élevage et un endroit pour les élever ; du matériel d'équitation et des vêtements appropriés.

§nimul Tnu inen

Vous dressez des animaux et connaissez leur comportement, vous êtes spécialiste d'une espèce (bantoor, léviathans, chevaux, chelothers, cambriothers, ornithers, elenisor, etc). Vous êtes peut-être associé à un temple ou à une légion, ou initié, et vous dressez des animaux pour l'usage du temple. Vous avez peut-être une relation avec une autre patrie ou une autre famille.

- **Essence** : *Les animaux font ce que je dis ; 7e Bantoor Whisperer of Bamak.*
- **Ombre** : *Tendance irritante à essayer de former les gens ; ne jamais abandonner.*
- **Pilier** : Les guildes 3.

- **Relations** : Un animal dressé, peut-être même une monture de guerre ; la communauté du temple ou de la légion ; les dresseurs d'animaux.
- **Compétences et cascades** : Connaissance (Spécialiste : Connaissance des animaux), Physique (Grappin), Rapport (Carrousel), Chevauchée (Manipulateur d'animaux).
- **Constructions communautaires** : Temple ou légion (Entos, Vareltias, Regos, etc.) ; construction d'une autre patrie ou d'une autre communauté.

gilde ; experts ou clients (ou les deux).

- **Équipement** : Animal dressé ; matériel d'équitation ; matériel de dressage d'animaux.

Cnu/ten

Les artisans sont omniprésents, et c'est un moyen pour d'accéder à la respectabilité. Vous êtes un spécialiste de l'artisanat que vous avez choisi, et vous pouvez voyager fréquemment - toutes les communautés ne soutiennent pas tous les artisanats. Si vous avez besoin de matériaux rares, vous avez une raison de partir à l'aventure !

Autorisations : Si vous disposez de temps et de matériel, vous pouvez fabriquer des objets à utiliser ou à vendre, et commencer à jouer avec du matériel, des outils et des installations pour en fabriquer d'autres. Voir la compétence Concevoir (page 146) et le **chapitre 9 : Équipement**. Si vous devenez expert au point de vouloir créer des **artefacts**, changez votre profession en **Scientifique** (page 115).

§ntigun

Vous créez des objets dont la société dépend - vous' êtes potier, menuisier, peintre, tisserand, couturier, ou autre. En fonction de votre niveau de compétence en Devise, vous êtes apprenti, compagnon ou maître, et vous appartenez à une gilde qui se réunit au moins une fois par an dans la ville la plus proche (il peut s'agir d'une relation ou d'une construction communautaire si vous voulez des capacités inhabituelles). Vous pouvez être un initié de Khosht le Bâisseur.

- **Essence** : *Maître potier de la grande prêtresse d'Emeldias ; peintre des patriciens de la Marche protéiforme.*
- **L'ombre** : *grincheuse et obsessionnelle ; je pourrais recoudre 7at pour toi.*
- **Pilier** : Les guildes 3.
- **Compétences et cascades** : Devise (toujours fabriquer des objets utiles, mieux que neufs), Lore (spécialiste : métier spécifique), Physique (dur à cuire).
- **Constructions de la communauté** : Gilde artisanale, temple de Khosht.
- **Les relations** : Votre guilde, votre maître, votre mentor ou même votre apprenti ; votre communauté locale ou le temple de Khosht le plus proche.
- **Matériel** : Les outils et l'espace de travail (page 147) nécessaires à l'exercice de votre métier ; un stock de base d'objets que vous avez fabriqués précédemment.

Metulgmith

La Terre du Futur est vieille, presque toutes ses réserves de métaux sont épuisées depuis longtemps, d'où sa dépendance à l'*alagin* du Peuple Araignée de Hsun. Les géants rouges de Magigi extraient les métaux qui restent dans les profondeurs de la terre. Vous êtes l'un des rares à pouvoir extraire et fondre les minerais et à façonner des objets à partir de leurs lingots. Vos compétences sont appréciées par les légions de l'Autocratie. Vous êtes peut-être un initié de Dafur, le seigneur des flammes.

- **Essence :** *Forgeron au tempérament chaud ; creuseur taciturne des profondeurs de la terre.*
- **L'ombre :** *Dreams of Paydirt ; Metal Means More Than People.*
- **Pilier :** Les guildes 3.
- **Compétences et cascades :** Devise (Armurier, Spécialiste : Métallurgie, Exploitation minière, Fusion), Lore (Spécialiste : Métallurgie, Exploitation minière, Fusion), Lore (Spécialiste : Mineral Lore), Physique (Herculean Strength).
- **Constructions de la communauté :** Temple de Dafur ; une légion.
- **Relations :** Temple de Dafur ; une légion ; l'association libre de métallurgistes, l'association Autocratie appelle "la guilde des métallurgistes" ; un forgeron, un prêtre ou un chef Magigi ; une communauté Magigi ; un apprenti ou un maître qui vous aide à faire fonctionner votre forge, votre fonderie, etc.
- **L'équipement :** L'espace de travail d'un forgeron (page 147), comprenant une forge, un marteau et une enclume, un soufflet, un minerai, un four de fusion ; un seul objet en métal - probablement une arme, un bouclier, un casque ou une cuirasse.



PuludDi Glunden

Bien qu'en théorie tout Paladoi puisse glander, vous êtes un spécialiste des **pierres mentales** exotiques (page 254), avec de multiples capacités psioniques. Si vous pouvez glander une **Pierre de talent**, vous êtes l'élite de la glande.

- **Essence :** *Évangéliste du consensus de la pierre de l'esprit ; pourvoyeur de bijoux protéiformes.*
- **Ombre :** *Random Freak Out ; In the Land of the Blind, the Mindstone Master Rules.*
- **Pilier :** Les guildes 3.
 - **Compétences et cascades :** Devise (Artiste), Provoke, Willpower (Fortress of the Will) ; Paladoi Mindstone Talents (Gland Skill, Gland Stunt, Gland Sport, Talent de glande, Pouvoir de glande) ; au moins 1 talent psionique du Consensus Paladoi (page 350).
 - **Constructions communautaires :** Le consensus de Paladoi.
 - **Relations :** Troupeau protéiforme (page 83) ; une ou plusieurs pierres mentales ; une colonie Sakari où vous faites régulièrement du marché.
 - **Équipement :** Sac de Glander, tatouages, tissages.

El emental Cult Mugic Ugen

Vous êtes un praticien magique d'un culte élémentaire (page 319). Vous êtes comme un prêtre, sauf que vous n'avez ni miracles ni avatars (page 310). Dans les contrées sauvages, on vous appelle **chaman** ; les sociétés plus civilisées vous considèrent comme un **sorcier**.

Permissions : Vous avez un **aspect de pouvoir divin** (page 268) et au moins une compétence de pouvoir, et vous pouvez apprendre les stunts de pouvoir associés. Vous appartenez à un **culte élémentaire** et pouvez apprendre ses cantrips et ses stunts de pouvoir. Vous pouvez invoquer un type d'élémentaire, et éventuellement un type de démon.

§ ppnentice Shumun

Vous assistez un chaman ou une sorcière, en apprenant et en effectuant des tâches moins dangereuses pour votre mentor, qui a peut-être déjà lié un élémentaire mineur pour vous. Un jour, lorsque vous aurez appris l'essentiel, vous deviendrez vous-même chaman.

- **Essence :** *Shaman in the Making ; Fearless Apprentice of Doctor Bone.*
- **L'ombre :** *Laissez-le sans surveillance à vos risques et périls.*
- **Pilier :** Prêtrise 4 au sein de l'Autocratie ; pas de compétence Pilier si c'est un étranger ou un paria.
- **Compétences et stunts :** Apprentissage (premiers secours), compétence de pouvoir (changement par le feu, commandement, cyclicité, ténèbres, croissance, tourmente ou vide).
- **Constructions de la communauté :** Culte élémentaire.
- **Relations :** Village local / communauté tribale, culte élémentaire, élémentaire mineur invoqué pour vous par le chaman (vous payez le coût en PA).
- **Équipement :** Fétiches, peintures corporelles, attirail d'invocation et de ligature.

Shumun

Vous êtes le chef religieux et spirituel de une communauté du culte élémentaire ; dans les pays plus civilisés, on vous appelle plutôt un **sorcier**. **Vous êtes à la fois un** guérisseur, un devin, un invocateur et un marchand de puissantes forces magiques. Vous pouvez invoquer et lier des élémentaires pour d'autres, et vous avez probablement au moins un élémentaire lié à vous.

- **Prérequis :** vous devez avoir la compétence de pouvoir appropriée, la compétence d'apprentissage (premiers soins) et le stunt d'invocation (élémentaire).
- **Essence :** *Le docteur Bone apaise votre âme ! Maître-sorcier de l'assemblée des sorciers (Cloven Coven).*
- **Ombre :** *Hanté par des furies invisibles ; Vous n'êtes bon que dans la mesure où votre dernier nettoyage d'âme l'a été.*
- **Pilier :** Prêtrise 4 au sein de l'Autocratie ; pas de compétence Pilier si c'est un étranger ou un paria.
- **Compétences et cascades :** Connaissance (spécialiste : élément, folklore), provocation, rapport ; compétence de pouvoir (changement par le feu, commandement, cyclicité, ténèbres, croissance, tourmente ou vide).
- **Constructions de la communauté :** Culte élémentaire.
- **Relations :** Village local / communauté tribale, culte élémentaire ; plusieurs élémentaires que vous avez invoqués ou que vous pouvez invoquer.
- **Équipement :** Espace de travail sacré ; fétiches, peintures corporelles, attirail d'invocation et de ligature.

Ententu ìnen

Vous êtes un artiste né, vous divertissez les gens avec votre art, des tavernes tapageuses aux salons élégants de l'astrologie. Vous êtes probablement d'origine modeste, mais si ce n'est pas le cas, vous avez subi une baisse de pilier en devenant artiste, et vos amis et votre famille vous demandent sans cesse pourquoi vous n'avez pas trouvé un vrai travail.

Permissions : Vous avez des fans ou des clients qui vous soutiennent et vous paient, et vous avez peut-être aussi la compétence Passion.

Circus Peuple

Les cirques parcourent les civilisations printanières, vendant des marchandises bizarres et divertissant les masses avec des bêtes étranges, des duels improvisés, des exploits "magiques" douteux et la panoplie habituelle des numéros. Les gens du cirque sont rarement riches, mais ils sont soudés, habiles à tous les métiers et toujours prêts à commettre un petit larcin ou à tirer profit de la situation.

- **Autorisations** : Vous pouvez avoir la compétence Unification des opposés et être un initié de Payorian, Seigneur du chant, ou de Qal, Dieu du paradoxe.
- **Essence** : *Le trapéziste Daredevil ; Roulez ! En avant ! Venez voir le plus grand spectacle de l'Hivernage !*
- **Shadow** : *A Trail of Broken Hearts ; Ran Away To Join the Circus.*
- **Pilier** : La paysannerie 1.
- **Compétences et cascades** : Athlétisme (Acrobate, Grimpeur, Fuyant), Cambriolage (Manipulation), Tromperie (Déguisement, Parole rapide), Devise (Artiste), Physique (Force herculéenne, Dur à cuire) ; Passion* (Joueur de flûte), Unification des contraires* (Charme, Hilarité).
- **Constructions communautaires** : Une guilde comme le cirque de Malikh ; peut-être le temple de Payorian ou de Qal.
- **Les relations** : Votre communauté de cirque, le temple de Payorian ou de Qal, les adeptes de votre cirque, une communauté locale ou un lieu de spectacle, un maître artiste (un homme fort, etc.), un animal exotique ou même un monstre.
- **L'équipement** : Vêtements voyants, cerceaux et torches, maquillage aux couleurs vives.

CDuntegun

Les courtisanes de tous sexes, patries, et races sont monnaie courante dans la Vénéritable Autocratie, des escortes qui ouvrent les portes des plus hautes sphères de la société aux gigolos et prostituées des profondeurs de la Tentellenane et des archéopoles. Vous êtes l'une d'entre elles : choisissez votre style et votre approche en fonction du concept de votre personnage et de sa classe sociale. Vous connaissez des gens de tous horizons - dans le Monde chatoyant, les barrières et les conventions sociales s'évaporent dans la quête du plaisir.

- **Permissions** : Vous pouvez être un initié de Payorian, Qal, Emeldias ou même Minisia.
- **Essence** : *Danseuse des voiles de Qal ; séductrice des grands et des bons.*
- **Ombre** : *Paramètre inaccessible ; Vous voulez de l'aide ? Il vous en coûtera !*
- **Pilier** : La paysannerie 1 ou Les guildes 3.
- **Compétences et cascades** : Contacts (initié, colporteur de rumeurs), Tromperie (jeu d'acteur, client cool, déguisement, couverture instantanée, jeux d'esprit), Relations (carrousel, langue mielleuse, interprète, séducteur), Volonté (forteresse de la volonté, indomptable).
- **Constructions communautaires** : Une guilde de courtisanes, un temple de Payorian, Qal, Emeldias ou Minisia.
- **Relations** : Le Shimmering World, la pègre locale, des clients de tous horizons (légions, Chelumetariat, autres guildes), les temples de Payorian, Qal, Emeldias ou Minisia.
- **Matériel** : Parfums, peintures pour le visage, philtres, drogues et onguents sensuels ; une arme dissimulable ; des vêtements exotiques et aguichants ; un espace de travail dans un boudoir.

Chapitre 6 : Professions

D ivinen D/ le Cunul FDIk

Vous êtes habile avec le Tarot Terchus, vous dites la bonne aventure, vous révélez vos secrets les plus intimes, vous poursuivez votre chemin vers l'accomplissement de soi. Vous disposez d'un sanctuaire sinistre sur un bateau de canal où vous recevez vos clients et prononcez vos paroles delphiques.

- **Permissions :** Vous pouvez être un initié d'Eshtikar.
- **Essence :** *Oracle de la sagesse insondable ; Croisez ma paume et je vous montrerai l'avenir !*
- **L'ombre :** *pompeux et portencieux ; les cartes 7e disent non !*
- **Pilier :** La paysannerie 1.
- **Compétences et cascades :** Contacts (oreille attentive, rumeur, poids de la réputation), tromperie (client cool, mensonges sur mensonges, jeux d'esprit), empathie (langage corporel, guérisseur d'âme, secours), destin* (dire la bonne aventure), histoire (spécialiste : les cieux divinatoires).
- **Constructions de la communauté :** Temple d'Eshtikar ; une guilde de bateaux étroits.
- **Relations :** Communauté du peuple du canal, communauté du temple d'Eshtikar, démon du destin Tolpai.
- **Equipement :** Jeu de tarot Terchus ; bâton à tête de cheval ; accessoires effrayants ; encens, bougies, lanternes ; robes et voiles portant des sigils Eshtikari et des signes planétaires ; une arme dissimulable ; un sanctuaire en bateau étroit.

Mugiciun

Vous êtes chanteur, barde ou troubadour, vous jouez sur en solo ou au sein d'un ensemble. Vous vivez peut-être dans une ville, vous voyagez peut-être de village en village, de taverne en taverne. Les traditions musicales de l'Au- tocratie sont sophistiquées et anciennes, domaine de Payorian, Chanteur des Dieux.

- **Prérequis :** Vous devez prendre Rapport (Performer).
- **Permissions :** Vous devez être un initié de Payorian et avoir un emploi régulier dans l'un de ses temples.
- **Essence :** *Star du spectacle, écoutez la chanteuse chanter Follow Me !*
- **L'ombre :** *Desperate For Adoration ; Pearls Before Swine.*

- **Pilier :** La paysannerie 1, Les guildes 3, ou La prêtrise 4.

- **Compétences et cascades** : Contacts (oreille attentive, faire passer le message), Empathie (langage corporel, secours), Connaissance (spécialiste du folklore, autres), Passion* (inspirer/supprimer une émotion spécifique, chanter pour son souper).
- **Constructions de la communauté** : Temple de Payorian.
- **Relations** : Temple de Payorian, groupe musical, riche mécène, salle de concert, fan club.
- **Équipement** : Un ensemble de vêtements de voyage, un ensemble de vêtements de scène intéressants, quelques décorations de scène, un instrument de musique (page 189), une liasse de feuilles de chant.

Funmen

Les agriculteurs de l'Autocratie varient énormément, principalement parce qu'ils n'ont pratiquement pas bougé depuis des millénaires. Des rustiques Mukhari des Heartlands aux éleveurs et cueilleurs semi-organisés de l'extrême nord, en passant par les métayers Irgiddi et Yurazi, les fermiers sont réputés pour leur traditionalisme rigide, leurs coutumes locales bizarres et leurs dialectes incompréhensibles.

Henden

Vous êtes un esprit libre et vos troupeaux de moutons bayuri, de bœufs kenek ou d'autres bêtes plus exotiques vous considèrent comme l'un des leurs. Vous les protégez des voleurs, des braconniers et des prédateurs, et vous les conduisez vers des pâturages ou des marchés lointains.

- **Permissions** : Vous pouvez être un initié d'Emeldias ou d'Entos, et connaître un ou deux tours de force.
- **Essence** : *Ami des animaux ; 7 Les bêtes ont beaucoup à nous apprendre.*
- **Ombre** : *Odeur qui donne l'eau à la bouche ; je ne suis heureux qu'avec mon troupeau.*
- **Pilier** : La paysannerie 1.
- **Compétences et cascades** : Connaissance (Spécialiste : Connaissance des animaux), Physique (Grappin), Chevauchée (Manipulateur d'animaux), Survie (Expert en environnement, Pistage) ; en option Animalité* (Appel du totem), Croissance* (Faciliter la naissance).
- **Constructions de la communauté** : Temple d'Emeldias ou Entos.
- **Relations** : Troupeau, animal de selle, communauté agricole locale, autres bergers, prêtres d'Entos ou d'Emeldias, gardes forestiers locaux.
- **Équipement** : Un troupeau de bétail, un animal de selle, des fouets, des crosses et des lasso, du matériel de camping, des hectares de pâturages.

Pluntu tìDn Funmen

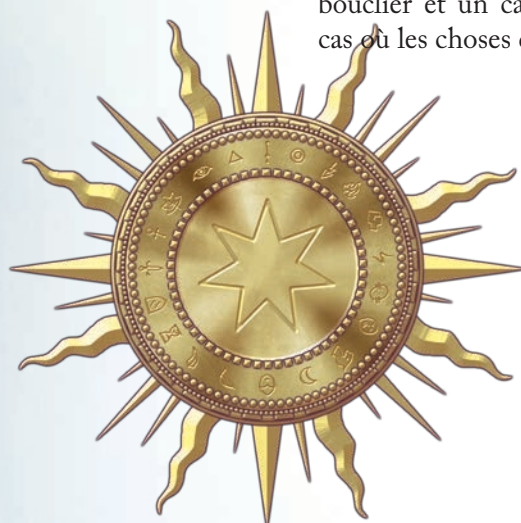
Vous êtes superviseur ou directeur dans l'une des plantations d'esclaves de l'Empire. Vous supervisez les esclaves qui labourent, plantent, entretiennent et récoltent les cultures - épeautre, riz, maïs, blé et de nombreux fruits et légumineuses. C'est une vie dure et physique, rythmée par les saisons, mais respectée.

- **Essence** : *Organisatrice naturelle ; Regard attentif sur l'extérieur.*
- **Ombre** : *ne peut s'empêcher d'aboyer des ordres ; obsédé par la météo et les saisons.*
- **Pilier** : La paysannerie 1.
- **Compétences et cascades** : Physique (force herculéenne, encaisser les coups), provocation (armure de la peur), relation (superviseur), ressources, survie (expert en environnement), volonté (dormir quand on est mort).
- **Constructions de la communauté** : Temple d'Emeldias.
- **Relations** : Guilde locale des esclavagistes, Temple d'Emeldias, esclaves de votre plantation, propriétaires de la plantation.
- **Équipement** : Outils agricoles pouvant servir d'armes ; source immédiate de main-d'œuvre servile ; maison décente ; vêtements de travail robustes et vêtements de ville solides mais bien rangés ; un knout.

SmullhDlden

Vous êtes le sel de la terre, un homme ou une femme libre qui cultive le sol et produit ses propres récoltes et son propre bétail. Parfois, vous vendez votre surplus au marché, mais la plupart du temps, vous restez dans votre ferme, la protégeant et la rendant productive.

- **Permissions** : Vous pouvez être un initié d'Emeldias ou de Vareltias.
- **Essence** : *Résistant, polyvalent, travailleur de la terre.*
- **Ombre** : *Ne joue pas bien avec les autres ; têtue comme une Bayuri enceinte.*
- **Pilier** : La paysannerie 1.
- **Compétences et cascades** : Connaissance (Spécialiste : Connaissance des animaux, Connaissance des plantes), Perception (Oùie fine, Sens du danger), Physique (Force herculéenne, Dur à cuire), Survie (Expert en environnement), Volonté (Dormir quand on est mort) ; compétence de pouvoir optionnelle Croissance* (Bénir la croissance, Bénir la moisson, Bénir la plantation).
- **Constructions de la communauté** : Temple d'Emeldias ou de Vareltias.
- **Relations** : Ménage immédiat, voisins proches, marché local et son prêtre Vareltias.
- **Équipement** : Une petite ferme modeste, des outils agricoles, des semences et du bétail, des armes rudimentaires et prêtes à l'emploi comme des lances et des arcs automatiques, peut-être une épée, un bouclier et un casque hérités de la famille pour les cas où les choses deviennent sérieuses.



Chapitre 6 : Professions

Fighthen

Les dirigeants de l'Autocratie, malgré tout leur faste, ne font guère plus que célébrer leur propre magnificence, et de vastes étendues de l'Empire sont presque sauvages, abandonnées et en décomposition, infestées de hors-la-loi, de bandits et de bêtes. Seuls les entropiques sont tenus à l'écart, en partie à cause d'un accident climatique, en partie grâce aux efforts des traditionalistes qui se battent dans les monts Kadram. Par conséquent, il y a toujours un besoin de combattants, hommes et femmes, et vous ne manquerez jamais de travail.

Permissions : Vous pouvez rejoindre une légion, une école de combat ou une société de guerriers.

§gguggin

Malgré les codes d'honneur et les efforts de le Temple d'Ankadar et ses légions pour faire respecter les lois de l'Empereur-Dieu, de nombreux membres de l'Autocratie ont recours au meurtre et à l'assassinat pour parvenir à leurs fins, se distançant de ces actes sanglants en engageant des assassins professionnels. Aucune guilde d'assassins ne serait jamais ouvertement tolérée dans l'Autocratie, et ce sont donc des sociétés secrètes qui remplissent ce rôle, ainsi que quelques organisations militaires comme le Thin Knife Syndicate, officiellement spécialisé dans les missions de sauvetage dangereuses.

Vous êtes un spécialiste. Vous avez une couverture, peut-être une épée à louer ou une compagnie d'opérations spéciales de la Légion, mais ne vous y trompez pas : le meurtre furtif est votre métier. Peut-être choisissez-vous vos contrats avec soin, peut-être avez-vous un code d'honneur et vous dites-vous que vous travaillez pour le bien commun ; ou peut-être vous en fichez-vous, toute étincelle de compassion étant depuis longtemps éteinte par une vie morne de saignées secrètes. Peut-être qu'un seul coup de couteau, un seul coup de lame monofilament ou le sifflement d'une fléchette empoisonnée, vous sépare de la corruption de l'hégémoniste.

- **Essence :** *Assassin du code de l'honneur ; marchand de mort exquise.*
- **Shadow :** *Secret Murder Solves Everything (L'ombre : un meurtre secret résout tout) ; Dead Inside (La mort à l'intérieur).*

- **Pilier :** Les guildes 3.
- **Compétences et cascades :** Devise (pièges), combat de mêlée (contournement d'armure, coup fatal), combat à distance (coup critique, coup long), furtivité (embuscade).

- **Constructions de la communauté** : Une société secrète d'assassins, ou une organisation de couverture comme le Thin Knife Syndicate.
- **Relations** : Une société secrète ou une organisation de couverture ; un assassin rival ; un assassin allié ; des clients réguliers comme une guilde Ing Shu.
- **Équipement** : Vêtements furtifs, peut-être en tissu de Belom ; une demi-douzaine de doses de venin de lame de Talasp ; une garotte ; des couteaux de lancer ; une arbalète légère.

GladiutDn

Vous êtes un **oloriact**, combattant dans l'arène **oloriad** plusieurs fois par semaine devant des foules enthousiastes dans les grandes villes, et à l'occasion de fêtes dans des villes plus petites - Glorious Kados en organise tous les jours. Certains gladiateurs ont été réduits en esclavage à titre de punition et se battent pour acheter leur liberté ; d'autres sont des combattants professionnels.

Les Oloriact appartiennent à la Maison du Guerrier enchaîné. Si vous n'êtes pas un esclave, vous payez la moitié de vos gains à la maison en tant que "frais de gestion", et pour la formation et l'entretien. Si vous êtes un esclave, la maison vous verse une somme dérisoire - peut-être pourrez-vous un jour acheter votre liberté !

- **Essence** : *Chaque combat est une performance ; Combattant professionnel amélioré.*
- **Shadow** : *Callous Before Suffering ; Shadows and Dust.*
- **Pilier** : Aucun, La paysannerie 1, ou Les guildes 3.
- **Compétences et cascades** : Athlétisme (Charge !, Contre-étourdissement), Combat de mêlée (Contournement d'armure, Fracas, Frappeur lourd, Deux armes), Physique (Solide comme un clou).
- **Construction de la communauté** : Oloriact Stable Fighting School.
- **Relations** : Une école de combat stable ; le directeur de l'école ; un mécène influent ; votre fan club.
- **Équipement** : Une combinaison d'armes et d'armures particulière, comme la chaîne et le trident d'alagin, la cuirasse et le filet de linothorax, etc. ; des tatouages de punition et de la Maison du guerrier enchaîné.

Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

HDly W unniDn

De nombreux temples emploient des guerriers spécialisés. Vous appartenez à un temple, mais vous passez votre temps à vous entraîner au combat plutôt qu'à vous occuper des affaires sacerdotales. Vous êtes toujours un initié, avec une compétence de pouvoir et l'accès aux cantrips et aux cascades de pouvoir du temple (page 269). Au sein du temple, vous et vos compagnons formez un corps à part, avec ses propres rangs et sa propre structure de commandement. Reportez-vous à la description de votre tempérament pour connaître les détails de votre construction de guerrier saint (voir page 321 pour un exemple).

- **Prérequis** : vous devez être un initié avec au moins 1 stunt de puissance, et avoir Combat de mêlée 3 ou 4 et au moins 1 stunt de combat de mêlée.
- **Essence** : *Prêtre de combat inspirant l'admiration ; combattant pour la cause sacrée.*
- **Ombre** : *Constricte par le dogme ; fanatique religieux.*
- **Pilier** : Le sacerdoce 4.
- **Compétences et cascades** : Connaissance (Spécialiste : Connaissance sacrée), Combat de mêlée (Cleave, Riposte), Chevauchée (Charge à cheval) ; compétence de pouvoir appropriée au temple.
- **La communauté construit** : Votre temple.
- **Relations** : Arme ou armure démoniaque, monture, temple.
- **Équipement** : Arme préférée, armure de base préférée, monture ; voir le temple de votre choix pour plus de détails.

LegiDnnuine

Vous combattez dans une légion Sakari, connue et respectée dans toutes les civilisations de Springtide. Votre vie est réglementée mais gratifiante, car vous servez la cause et montez en grade. Vous trouverez un exemple de légion à laquelle vous pouvez appartenir dans l'encadré ci-contre, et bien d'autres dans le **Guide de la Terre future**.

- **Essence** : *Discipliné et désireux d'exceller ; je dois tout à la Légion !*
- **Ombre** : *Ne jamais rompre la chaîne de commandement ; Perdu sans ordre.*
- **Pilier** : Les Légions 2.

- **Compétences et cascades** : Combat de mêlée (combat en formation, coup de grâce), Physique (dur à cuire), Équitation (charge de cavalerie, charge à cheval).

- **Constructions communautaires** : Votre légion (voir la construction de la légion du Seigneur Regos, Indomptable dans l'encadré ci-dessous) ; un temple du Grand Pacte.
- **Relations** : Acolyte, monture, légion, temple.
- **Équipement** : Deux armes de prédilection, une armure de base de prédilection. Consultez votre légion spécifique pour savoir ce qu'il en est.

Exemple de construction communautaire : La Légion du Seigneur Regos, Indomptable

D'une importance majeure dans l'Hivernium, la légion est chargée de protéger la frontière de l'Empire contre les entropiques. Elle est également la légion de Jakai Tellisan, autarque de la province de Korudav, et se trouve actuellement dans une situation tendue avec la Légion de l'Épée de Feu, la légion dafuri que l'Empereur a récemment désignée pour

reprendre ses fonctions traditionnelles de garnison dans le Protectorat d'Amadorad. Cette légion, qui glorifie l'honneur et la noblesse, compte un nombre disproportionné d'astrigers et de parigers dans ses rangs.

Aspects de la Légion : Faire la guerre pour que le monde connaisse la paix ; garants du grand pacte, confiance, honneur et vigilance.

Compétences et cascades de la Légion : Combat de mêlée (combat en formation, style de combat de la défense indomptable, coup mortel), notification, volonté.

- **Style de combat de la défense indomptable** : Tant que vous vous battez avec l'équipement de la légion et que vous ne battez pas en retraite, vous pouvez dépenser 2 déplacements sur une attaque réussie pour créer un aspect de défense indomptable pour votre prochaine action de défense. En cas de réussite spéciale, vous obtenez l'aspect automatiquement.

Relations avec la légion : Vous pouvez prendre un chélateur (page 245) comme monture.

Équipement de la Légion : Épée, lance de cavalerie, bouclier rond, hauberk d'écailles d'alagin, grêles de plaques d'alagin, vambraces de cuir, casque ouvert.

Chapitre 6 : Professions

Mencenuny

L'Autocratie désapprouve les mercenaires, qu'elle considère comme des bandits glorifiés. Cependant, les troubles dans les provinces du nord avec les entropiques ont obligé les autarques à renforcer les patrouilles, et les villes d'Hivernium et d'Amadorad Protectorate ont vu un énorme afflux de mercenaires. Pour vous, homme ou femme de combat disposant de son propre équipement et avide d'argent et de danger, c'est l'âge d'or !

- **Essence :** Tueur en affaires ; 7e Autarque dit que je ne suis pas un bandit !
- **L'ombre :** Je me battraï pour n'importe quoi si le salaire est correct ; Loyauté à vendre.
- **Pilier :** La paysannerie 1.
- **Compétences et cascades :** Contacts (Insider, Le poids de la réputation), Tromperie (Client cool), Combat de mêlée (Coup de grâce), Provoquer (Provoquer la violence), Ressources (L'argent parle).
- **Constructions de la communauté :** Compagnie de mercenaires ; temple possible.
- **Les relations :** Votre compagnie de mercenaires, un temple, une légion ou un souverain local, votre monture, vos acolytes, vos alliés et vos serviteurs.
- **Équipement :** Deux armes d'alagin bien utilisées et une armure d'alagin bien entretenue ; un animal de selle.



- **Essence :** Cavalier dévoué du Dafuri ; gardien des enceintes sacrées.

prendre la compétence de pouvoir du temple et les capacités magiques divines. Si vous réussissez suffisamment bien, vous pourrez devenir un guerrier saint.

Temple Gu et

Il y a toujours un poste à pourvoir pour un combattant ou une combattante dans les compagnies de garde qui protègent les temples du Grand Pacte. Il s'agit souvent d'une existence routinière, mais vous accompagnez également les prêtres lors de voyages périlleux.

- **Autorisations :** Vous pouvez vous initier au dieu et

- **L'ombre** : *Le ressentiment des 7ose Paladins vantards ; Qu'est-ce que nous défendons encore ?*
- **Pilier** : Les Légions 2.
- **Compétences et cascades** : Contacts (initié), combat de mêlée (clivage, coup mortel), perception (ouïe fine, sens du danger) ; compétence de pouvoir du temple appropriée.
- **Constructions communautaires** : Aucune additionnelle, sauf si vous vous initiez à un temple.
 - **Relations** : Temple, compagnie des gardiens du temple, prêtre, acolyte.
 - **Équipement** : Deux armes en alagin de bonne qualité ; une armure en état de marche de SR-2 ou moins ; un pellison et cape avec l'insigne du temple.

W unniDn

Vous venez d'un milieu qui délaisse l'entraînement

militaire discipliné au profit de l'improvisation sauvage et de la prouesse individuelle. Vous n'êtes pas enclin à vous battre en formation, mais plutôt à vous frayer un chemin à travers des ennemis en masse. Beaucoup d'un-
es races non humaines, comme les P'Tek Maggot Men, produisent de l'énergie et de la chaleur.
des guerriers redoutables.

- **Permissions** : Vous pouvez rejoindre une société de guerriers et vous initier à des dieux comme Belorias, Dafur, ou Madiz.
- **Essence** : *Berserker fougueux ; Aujourd'hui est un bon jour pour mourir !*
- **Ombre** : *Je me bats seul ! Undisciplined Slaughter (Abattage indiscipliné).*
- **Pilier** : La paysannerie 1.
- **Compétences et cascades** : Athlétisme (Charge !), Combat de mêlée (Cleave, Heavy Hitter, Hurled Weapon), Physique (Built Like A Brick Outhouse, Grappling, Tough As Nails).

- **Constructions communautaires** : Société guerrière, temple (Belorias, Dafur, Madiz, etc.) ou culte élémentaire (Bab, Bel, Agni) ; sociétés guerrières non-humaines comme les P'Tek Wormguard.
- **Relations** : Société guerrière, temple ou culte élémentaire, élémentaire lié, acolyte, animal de monte.
- **Équipement** : Armure relativement légère (SR-2 ou moins), quelques armes de prédilection simples - arcs, épées, haches, masses - et un animal de selle.
- **Relations** : Equipage ou construction d'une barque, temple de Nimur ou de Vareltias, chef, devin, prêtre, gardiens de la communauté du peuple du canal ; un animal de trait.
- **Équipement** : Un bateau étroit ; des longes et une gaffe ; un bantoor.

Menchunt

Le commerce unit l'Autocratie, et maintient les communications ouvertes avec les autres terres de la mer du Milieu. Les marchands tels que les marins Ing Shu, les marchands maritimes à la voile rapide, les chariots de commerce Virikki ou les maisons d'esclavagistes sont essentiels à la prospérité et à la vitalité culturelle.

Permissions : Vous pouvez prendre une caravane, un wagon de commerce ou un navire marchand comme relation ou construction (voir page 248).

Cunul PeDpl e

L'Autocratie est sillonnée de canaux. Les archéopoles sont remarquables pour leurs vastes voies d'eau, reliant les anciennes citadelles aux enceintes et aux nouvelles villes. Tous ces canaux abritent le peuple des canaux, qui vit dans des bateaux étroits de taille souvent prodigieuse, décorés avec faste, mi-maison, mi-boutique. Il s'agit d'une sous-culture et d'une profession mercantile, qui vend des marchandises, transporte des biens et s'adonne occasionnellement à l'artisanat et à la pêche.

- **Essence** : *Navigateur de charme des anciens canaux ; homme à tout faire des voies navigables.*
- **Ombre** : *clanique et peu accueillant ; un poisson hors de l'eau.*
- **Pilier** : La paysannerie 1.
- **Compétences et cascades** : Connaissance (évaluation, spécialiste : ville), ressources (commerce et transport), navigation (oubliez cette commande !).
- **Constructions communautaires** : Initiation facultative de Nimur ou de Vareltias.

PuludDi Cunuvuneen

Vous êtes un Paladoi non-humain, voyageant au-delà du Con- sensus pour échanger des pierres mentales avec les Aveugles. Accompagné de votre troupeau protéen, vous pouvez posséder vous-même une ou plusieurs pierres mentales et être capable de glander une pierre de mémoire en cas de besoin, mais votre objectif est le commerce et le profit.

- **Essence** : *Visage charismatique du marché protéiforme ; orateur pour les aveugles.*
- **L'ombre** : *Perdu lorsqu'il est séparé des Yiribi ; Méprisant à l'égard des personnes qui ne sont pas d'accord.*
- **Pilier** : Les guildes 3.
- **Compétences et cascades** : Langue apprise (Alphabétisation), Connaissance (Appréciation, Spécialité : Connaissance des pierres de l'esprit), Ressources (Parler d'argent, Commerce et Transport), Volonté (Indomptable).
- **Constructions communautaires** : Aucune, sauf si elle est affiliée à un temple de l'Autocratie.
- **Relations** : *Yiribi* et *uleibu* ; Paladoi clés de votre expédition ; un ou plusieurs Paladoi Glanders ; communautés et chefs de l'autocratie sur votre route ; marchands non-Paladoi ; animal de trait.
- **Équipement** : Caravane paladoi de 10 à 100 individus avec chariots et bêtes de trait ; riches bijoux et peintures de peau, franges et carapaces ; une ou plusieurs pierres mentales (en particulier une pierre de mémoire) ; un bâton de marche utilisable comme arme.

Chapitre 6 : Professions

Sluven

Vous êtes un esclavagiste de la Maison de la Cage d'Or, riche mais de piètre réputation, qui exploite des marchés d'esclaves et des caravanes. Habile au fouet, au lasso et au filet, vos compétences sont plus douteuses que celles des autres marchands. Vous êtes peut-être un orateur ou un spécialiste des serrures et des dispositifs d'enfermement et de confinement. Constamment à la recherche de "marchandises", vous vous rendez au-delà des frontières de l'Autocratie, dans les jungles de Qamraan, les Terres sauvages d'Ellib, les étendues de Rabaq Hor et de Rabaq Nun. Vous êtes rarement religieux, mais vous pouvez être un initié de Minisia, de Babisiya, de Lord Vile ou même de l'Hégémoniste.

- **L'essence** : *Maître d'esclaves cruels et empressés ; trafiquant clinquant d'âmes opprimées.*
- **Ombre** : *Toujours à la recherche de marchandises ; les gens sont des biens meubles ; richesse sans statut.*
- **Pilier** : La paysannerie 1.
- **Compétences et cascades** : Connaissance (Évaluation), Provoquer (Armure de la peur, Pressgang, Tortionnaire), Ressources (Parler d'argent, Commerce et Transport).
- **Constructions de la communauté** : Temple de Minisia ou un culte élémentaire, si vous êtes un initié.
- **Relations** : Guilde locale des esclavagistes ; acheteurs réguliers ; mercenaires et gardes de la caravane ; surveillant brutal.
- **Équipement** : Fouet, cordes, menottes ; coffret d'âmes misérables ; monture, chariot et animaux de trait.

Tnuden

Vous êtes un commerçant, peut-être un vagabond Virikki, un Ing Shu, ou d'un autre milieu. Vous êtes doué pour la recherche et l'évaluation de marchandises, ainsi que pour le marchandage et la négociation. Vous connaissez aussi souvent les armes et le combat au corps à corps : le transport de biens précieux autour de la mer du Milieu est rarement banal.

- **Essence** : *Colporteur d'objets exotiques ; 7e Plaisir d'empocher de la monnaie.*
- **Shadow** : *Ne pas ignorer une bonne affaire ; 7at ne vaut pas le sac dans lequel vous l'avez acheté !*
- **Pilier** : Les guildes 3.

- **Les relations** : Les vagabonds, une guilde commerciale, l'équipage d'une caravane ou d'un navire, un temple de Vareltias, des membres importants de votre organisation, etc.
- **Compétences et cascades** : Relations (courtier, négociateur), Ressources (négociations, commerce et transport), Chevauchée (véhicules à traction animale, maître des animaux) ; Don de l'Envoyé (cascade du pilier).
- **Constructions de la communauté** : The Waggoners ; temple de Vareltias si vous êtes un initié.

l'entourage, y compris les gardes de la caravane, un animal de selle.

- **Équipement** : Une place dans un wagon de commerce ou sur un voilier ou une péniche ; un animal de selle ; des marchandises ; des vêtements de voyage et de ville de bonne qualité ; une armure légère et une petite arme de mêlée à une main.

Mygtic

Vous êtes un **mystique**, quelqu'un qui ne se tourne pas vers la sorcellerie, les artefacts ou les dieux, mais vers les pouvoirs latents du corps et de l'esprit. Les érudits se disputent pour savoir si les humains exploitent naturellement ces pouvoirs, ou s'ils dérivent des dieux, des pouvoirs de l'entropie, ou même des jeniri ou des esteri. Certains sont plus doués que d'autres, mais même l'homme le plus ordinaire peut s'engager dans cette voie.

Permissions : Vous pouvez utiliser les **disciplines** mystiques (page 345). Elles sont souvent l'apanage des Virikki, des Tung Mai et des Paladoi, mais vous pouvez être un rare représentant d'une autre race, y compris les humains.

Muntiul § ntigt

Il existe de nombreux types d'artistes martiaux. Après des années d'entraînement, de méditation et d'abnégation, vous développez des niveaux étonnants d'habileté et de maîtrise du corps.

- **Permission** : Vous pouvez acquérir les talents de la discipline **Maîtrise du corps** - Mysticisme (page 347).
- **Essence** : *L'artiste méditatif des merveilles martiales ; Le ninja à l'esprit extraterrestre.*
- **L'ombre** : *au-delà des limites du corps ; Comme un ressort enroulé.*
- **Pilier** : La paysannerie 1, Les légions 2, ou Les guildes 3.
- **Compétences et stunts** : Athlétisme (Contre l'étourdissement), Combat à mains nues (Arts martiaux), Volonté (Dur à cuire) ; talents de la discipline Maîtrise du corps (page 347).
- **Constructions communautaires** : École de combat d'arts martiaux (voir l'exemple de construction communautaire de l'école de combat de Tiridat dans l'encadré au verso).
- **Relations** : École de combat d'arts martiaux ou mentor, légion.
- **Équipement** : Vêtements ou harnais de combat minimaux ; une demi-douzaine de fléchettes, d'étoiles ou de couteaux ; peut-être un quart de bâton.

Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

Exemple de construction communautaire : L'école de combat de Tiridat

7^e école de combat de l'Ordre mystique de Tiridat, la "Voie des six plis", enseignée par les Tung Mai (page 352). Les acrobaties 7^e ci-dessous sont utilisées à mains nues ou avec les armes des Tung Mai (voir ci-dessous). Les élèves peuvent également apprendre des talents de maîtrise du corps (page 347).

Aspects de l'école de combat : Maître Tiridat du tourbillon ; La voie à six branches exige de la discipline !

Compétences et cascades de l'école de combat : Athlétisme, combat de mêlée, combat à distance, combat à mains nues (arts martiaux) ; techniques de combat Tiridat (ci-dessous).

- **Combat acrobatique :** Utilisez l'Athlétisme à la place du Combat à mains nues en combat à distance HTH (R-1). Votre compétence de combat à mains nues agit comme une compétence de combat supplémentaire pour les bonus de travail en équipe (page 202), les attaques sur cibles multiples (page 229) et les défenses multiples (page 230).
- **Coupe-flèche :** Nécessite le combat acrobatique. Lorsque vous vous défendez contre des missiles en combat acrobatique, vos compétences de mêlée et de combat à mains nues comptent comme des compétences de combat supplémentaires pour les défenses multiples (page 230) et le travail d'équipe (page 202).
- **7^e Six Fold Way :** Nécessite Whirling Defence. Vous pouvez inclure toutes vos compétences de combat dans votre jet d'attaque par travail d'équipe, même si elles sont de types différents (combat en mêlée, combat à distance, combat à mains nues). Vous pouvez répartir votre résultat sur un nombre de cibles égal à votre nombre de membres, quel que soit le nombre de compétences que vous mettez en œuvre. Un humain peut toucher 4 cibles, un Tung Mai peut en toucher 6. Si vous utilisez le Combat Acrobatique, votre Athlétisme est considéré comme une compétence de combat.
- **Défense tourbillonnante :** Nécessite le combat acrobatique. Ignore les pénalités de défense multiple (page 230), que ce soit à portée de HTH ou non.

Relations avec l'école de combat : Mentor, supérieur

ou chef de l'école de combat, maître en mystique.

Équipement de l'école de combat : Une arme Tung Mai pour chaque niveau de compétence en combat de mêlée (au choix : hache de combat à arêtes d'obsidienne, fouet à arêtes d'obsidienne ou hallebarde à deux dents d'obsidienne) ; étoiles de lancer dati si vous avez la compétence en combat à distance ; harnais d'équipement Tung Mai.

PgìDnicìgt

Vous avez développé des pouvoirs mentaux connus sous le nom de **psionique**. La plupart des gens ordinaires ne peuvent pas les distinguer de la magie ; ils sont rares, surtout chez les Virikki et les Paladoi. Certains affirment que les humains ne sont pas capables d'une véritable psionique, mais cela n'explique pas les rares humains qui pratiquent cet art. Peut-être avez-vous du sang jeniri ou esteri...

Permission : Vous pouvez choisir des disciplines et des talents de la branche mystique de la **Psionique** (page 352). Voir ci-dessous pour les restrictions.

- **Essence :** *Maître de l'esprit mystérieux ; Adepté du mentalisme infini.*
- **Ombre :** *parcourt les chemins de l'esprit ; statique mentale.*
- **Pilier :** Les guildes 3.
- **Compétences et stunts :** Connaissance (Spécialité : Connaissance de la psionique), Perception (Langage corporel), Volonté (Forteresse de la volonté) ; talents et compétences associées des disciplines Conscience, Maîtrise du corps, Sensibilité, Sympathie, Télékinésie et Télépathie (peuvent être restreints par les frères et sœurs).
- **Constructions de la communauté :** La chancellerie des miroirs, Le consensus de Paladoi, Les psioniques de Virikki.
- **Les relations :** Votre communauté psionique ; les principaux praticiens.
- **Équipement :** Vous pouvez avoir un objet personnel comme un cristal, un talisman, une amulette ou même un tatouage corporel.

Chapitre 6 : Professions

communautés magiques, qui pourraient vous apprendre une ou deux choses.

Nu tunul Tulent Mugic Ugen

Vous avez un talent naturel **aspect pouvoir** (page 269) et au moins une compétence pouvoir, ainsi qu'une capacité instinctive à manipuler la magie. De nombreux talents naturels ont d'autres occupations.

Autorisations : Un talent naturel, un aspect de pouvoir, une ou plusieurs compétences de pouvoir, vous pouvez choisir une autre profession "principale".

Cuguul Mugic Ugen

Vous portez votre talent avec légèreté, utilisant votre compétence de pouvoir et ses cantrips et peut-être une ou deux cascades de pouvoir pour vous donner un avantage dans la vie de tous les jours.

- **Essence :** *Je connais un tour ou deux ; Maître instinctif des principes magiques.*
- **Ombre :** *Je n'ai aucune idée de ce que je fais ; ce n'est pas ce qui devait arriver !*
- **Pilier :** En tant qu'occupation principale.
- **Compétences et cascades :** Tromper (Client Client), Volonté (Indomptable) ; une compétence de pouvoir.
- **Constructions communautaires :** Aucun spécifique.
- **Les relations :** Un mentor magique ; votre communauté locale.
- **Équipement :** Aucun équipement spécifique.

H edge Wizund / Wige WDMun

Vous gardez vos capacités magiques naturelles discrètes ou secrètes. Vous n'avez jamais reçu de formation formelle, mais vous avez peut-être eu pour mentor un sorcier ou une sorcière des haies.

- **Essence :** *Hubble, Bubble, Let the Fire Folk Fly ! Le marmonnier des magies mystérieuses.*
- **Ombre :** *Incantations à moitié oubliées ; Superstition Ain't the Way.*
- **Pilier :** La paysannerie 1.
- **Compétences et cascades :** Tromperie (Parler vite, Mensonges sur mensonges), Rapport (Indomptable) ; une ou plusieurs compétences de pouvoir.
- **Création de communautés :** Rien de spécifique ; vous pouvez flirter avec une ou plusieurs

- **Les relations :** Votre communauté locale ; un apprenti ou un mentor.
- **Équipement :** L'attirail que vous avez inventé ou hérité de votre mentor.

UndigD vened Tulent

Jeune ou vieux, vous êtes doué, non découvert et non formé. Peut-être attirerez-vous l'attention des temples, des écoles de sorcellerie ou des forces obscures...

- **Essence :** *Le pouvoir au-delà de l'imagination ; Septième fils d'un septième fils.*
- **Ombre :** *Papa dit que je devrais arrêter maintenant ! Terrifié par ce qui m'arrive.*
- **Pilier :** En tant qu'occupation principale.
- **Compétences et cascades :** Tromperie (Parler vite), Remarque (Sentir le danger), Volonté (Forteresse de la volonté) ; une ou plusieurs compétences de pouvoir.
- **Création de communautés :** Une ou plusieurs communautés magiques vous invitent à les rejoindre, certaines avec des intentions douteuses.

- **Relations :** Votre famille ou votre communauté locale ; une communauté magique mystérieuse ; un représentant de cette communauté.
- **Équipement :** Rien de spécifique ; peut-être un équipement de la communauté magique qui tente de vous recruter.

Officiul

Les civilisations du printemps regorgent de mandarins, fonctionnaires, serviteurs de bureaucraties byzantines. Vous êtes un rouage de la machine d'État, doué pour les intrigues et les hiérarchies. Effacé dans vos fonctions, vous exercez un pouvoir réel, tirant les leviers pour diriger la machine de l'État.

Prérequis : vous devez être lettré, avec la compétence Lore ou le stunt Learned Language (Literacy).

Permissions : Quelle que soit votre classe sociale, l'État est derrière vous ; votre compétence pilier est The Lords 5, directement au-dessus de votre compétence de niveau 4 dans votre pyramide de compétences, sans coût supplémentaire.

§dminignu tDn

Vous êtes un fonctionnaire de l'administration impériale, qui fait partie de la fonction publique *du Chelumetariat*. Vous travaillez avec les tendances centripètes de la noblesse, utilisant les chaînes de la bureaucratie pour les contrôler et maintenir la cohésion de l'Empire. Vous savez **exactement** comment les choses ont toujours été faites et vous aimez corriger les dirigeants et les nobles.

- **Essence** : *Le pouvoir derrière le trône ; 7e Silent Sinecure Parer l'épée !*
- **Ombre** : *J'aime les règles ! 7C'est comme ça qu'on a toujours fait !*
- **Pilier** : Les Seigneurs 5.
- **Compétences et cascades** : Contacts (Insider, Spread the Word), Tromperie (Lies Upon Lies, Mind Games), Ressources (Bail Out, Money Talks).
- **Constructions de la communauté** : L'administration impériale ; vous pouvez être un initié de l'Ankadar.

- **Relations** : L'administration impériale, en particulier avec la compétence communautaire Bureaucratie ; une cour locale autarcique, plutarcique ou chélarchique ; le temple local d'Ankadar ; les principaux acteurs de l'administration ; un serviteur de la loi lié ; un serviteur du corps.
- **Équipement** : Sceau et bâton de l'administrateur ; superbes robes avec l'insigne floral de l'administration impériale.

DiplDmut

Vous êtes le Bloom dans le Bloom et l'Épée du *Chelumetariat*, responsable des négociations avec les puissances étrangères. Vous veillez à la cohérence de la politique impériale dans les relations avec les autres nations et vous vous occupez des seigneurs de l'Épée qui croient savoir mieux que quiconque comment l'Autoc- ratie devrait être gérée.

- **L'essence** : *Mon cher ami, laissez-moi m'occuper de 7at pour vous ! Diplomate à la langue d'argent qui fait tourner la roue.*
- **L'ombre** : *Encore une négociation ; vous pouvez 7ink 7at, je ne pourrais pas faire de commentaires.*
- **Pilier** : Les Seigneurs 5.
- **Compétences et cascades** : Empathie (chuchoteur de mensonges, comme un livre ouvert), Remarque (langage corporel, lire la foule), Rapports (amusement, langue mielleuse, négociateur), Ressources (l'argent parle) ; Don de l'Envoyé (cascade du pilier).
- **Constructions de la communauté** : L'administration impériale ; possible initiateur d'Ankadar ou de Vareltias (Jestis Speaker).
- **Relations** : L'administration impériale, le temple d'Ankadar ou de Vareltias, les principaux dignitaires étrangers, les mandarins du Bloom, les potentats de l'Épée ; un serviteur personnel.
- **Équipement** : Robes diplomatiques florales, bâton de diplomate.



Leuden

Vous êtes un gestionnaire, un démagogue, un superviseur, un chef, occupé à gérer au jour le jour "l'Épée" (les seigneurs héréditaires du Chelumetariat) dans leurs luttes avec "la Fleur" des fonctionnaires de l'Administration impériale. Très souvent, les membres de l'Épée ont d'autres occupations comme légionnaires, prêtres, etc, mais vous êtes un bureaucrate de carrière, capable de faire face aux attaques de l'Administration impériale.

- **Permissions :** Vous devez être un initié de Dafur ou de Regos.
- **Essence :** *Championne du chelumetariat ; donne l'impression que la gestion se fait sans effort.*
- **Ombre :** *Tendance à la micromanagement ; 7e Buck Stops With Me !*
- **Pilier :** Les Seigneurs 5.
- **Compétences et cascades :** Provoquer, Rapport (Commandant en chef, Démagogue, Minions, Superviseur, Serviteurs), Ressources (L'argent parle, Nous embauchons !), Volonté (Forteresse de la volonté, Indomptable).
- **Constructions de la communauté :** Épée du Chelumetariat ; temple de Dafur ou de Regos.
- **Relations :** Épée du Chelumetariat, temple de Dafur ou de Regos, dignitaires locaux de l'Épée ou du Bloom (l'administration impériale) ; démon de feu Agnapei ou démon de guerre Serapai lié.
- **Équipement :** Armes et armures d'apparat, une bonne arme de service en alagin et une armure de campagne, des vêtements de fonction, une monture, un siège de fonction dans le palais du Chelumetariat.

Putniciun

Vous faites partie de la noblesse de l'Autocratie ou de l'aristocratie . Vous n'avez pas envie de rejoindre une légion, un temple, une école de sorcellerie ou de devenir un dirigeant ou un fonctionnaire du *Chelumetariat* (voir ci-dessus) et vous ne trouvez rien de mieux à faire. Beaucoup de nobles sont moins indolents et ont d'autres occupations, mais pas vous.

Prérequis : vous devez appartenir à la classe sociale des Nobles (4) ou des Aristocrates (5).

Permissions : Votre compétence Pilier (page 158) est automatiquement Les Seigneurs 5.

CDuntien

Vous passez vos journées à la cour locale Chelumetariat, à intriguer et à fréquenter les grands et les bons. Vous vous rangez du côté du Bloom ou de l'Épée, jouant des coudes pour obtenir une position et causant généralement des ennuis. Vous pouvez être un initié d'Ankadar, de Dafur ou de Regos, ou de Babisiya ou de Belorias, ou d'un autre dieu du Grand Pacte si vous êtes enclin à un comportement plus perturbateur.

- **Essence :** *Guide gracieux de la cour autarcique ; j'ai l'oreille du vizir lui-même !*
- **Ombre :** *Je ne dois pas faire de commérages, mais... ; poignardé dans le dos ; poignardeur dans le dos.*
- **Pilier :** Les Seigneurs 5.
- **Compétences et cascades :** Contacts (initié, colporteur de rumeurs), Tromperie (client cool, jeux de l'esprit), Provoquer (d'accord !, provoquer la violence, répandre la haine), Ressources (l'argent parle).
- **Constructions de la communauté :** Rien de précis ; peut-être un temple du Grand Pacte.
- **Relations :** L'administration impériale du *Chelumetariat* ; les légions ou temples locaux ; les dignitaires locaux ; un serviteur du corps.
- **Équipement :** Équipement de cérémonie du Bloom ou de l'Épée ; appartements somptueux de votre seigneur ou mécène ; vêtements et bijoux raffinés.

Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

Dilettunte

Peu enclin à s'engager dans des intrigues et des coups de poignard dans la cour locale, votre richesse vous permet de faire ce que vous voulez, même si votre indolence naturelle fait que vous n'allez jamais bien loin. Néanmoins, vous avez peut-être accumulé une certaine expertise qui surprend votre entourage.

- **Essence** : *Amis avec le plus grand sorcier de la province ; je paie toutes les expéditions botaniques par-dessus le mur de Kadram !*
- **L'ombre** : *Les illusions de l'adéquation ; Je ne peux pas m'embêter à faire des heures.*
- **Pilier** : Les Seigneurs 5.
- **Compétences et cascades** : Devise 1 (Spécialiste : artisanat obscur), Lore 1 (J'ai lu ça !), Rapport (Carousing), Ressources (Money Talks).
- **Constructions communautaires** : Temple, guildes, légion ou école de sorcellerie, selon votre domaine d'intérêt.
- **Relations** : Un temple, une guildes, une légion ou une école de sorcellerie, des dignitaires de haut rang, un cercle de dilettantes partageant les mêmes idées, un serviteur du corps. Vous avez peut-être même convaincu quelqu'un de vous donner un démon ou un élémentaire lié.
- **Équipement** : L'équipement varie beaucoup, mais il s'agit de vêtements de bonne qualité et d'appartements somptueux qui regorgent d'accessoires qui vous intéressent.

Idle Rich

Peu de choses semblent en valoir la peine - vos journées sont remplies d'ennui, ponctuées de fêtes, de commérages, d'intrigues, d'affaires et d'engouements pour des modes et des favoris qui rompent la monotonie d'une indolence luxueuse. Vos compétences sont surtout interpersonnelles - pourquoi vous consacrer à des questions pratiques quand vous pouvez demander à quelqu'un de le faire à votre place ?

- **Permissions** : Vous devez être un initié de Minisia ou de Pline.
- **Essence** : *Adeptes de la mode, j'ai le temps et l'argent pour tout ce que je veux !*
- **Ombre** : *Inactivité langoureuse ; Oh, pour passer le temps !*
- **Pilier** : Les Seigneurs 5.

- **Compétences et cascades** : Contacts (oreille attentive, rumeur), relations (sorties, boissons pour tous mes amis, séducteur), ressources (renflouement, l'argent parle).
- **Constructions communautaires** : Rien de particulier ; une connaissance du temple de Minisia en guise de clin d'œil.
- **Les relations** : Une coterie locale de riches oisifs ; votre favori actuel à la cour ; votre meilleur (et pire) ami ; une bête de somme ; un gourou ; un serviteur du corps.
- **Équipement** : Vêtements à la dernière mode, parfums, maquillage et bijoux. De quoi avez-vous besoin ?

Teunuwuy

La vie dans laquelle vous êtes né vous a semblé si contraignante que vous avez décidé de tout plaquer et de vous livrer à la débauche et à la débauche. Peut-être aimez-vous les bagarres, terroriser vos inférieurs et vous faire prendre dans des orgies dépravées ; ou peut-être avez-vous décidé que tout le système pue et que vous vous fichez éperdument qu'il s'effondre autour de vous.

- **Permissions** : Vous pouvez être un initié de Payorian, Qal ou Madiz.
- **Essence** : *Allons-y ! Je sais ce dont cette situation a besoin...*
- **Ombre** : *Je me fous de ce que tu penses ; Laisse tout brûler ; Boussole morale brisée.*
- **Pilier** : Les Seigneurs 5.
- **Compétences et cascades** : Tromper (se déguiser, parler vite), provoquer (d'accord !, provoquer la violence, diffuser des propos haineux), ressources (l'argent parle, nous embauchons !).
- **Constructions de la communauté** : Rien de précis ; peut-être le temple de Payorian, Qal ou Madiz.
- **Les relations** : Une bande de voyous, une cabale de conspirateurs cyniques, un meneur, un amant illicite et dangereux, un serviteur du corps stoïque, un animal de selle.
- **Équipement** : Vêtements sales mais luxueux, grandes quantités d'alcool et de drogues, instruments de musique et armes coûteuses mais mal entretenues, bijoux ayant besoin d'être polis.



Chapitre 6 : Professions

Phygiciun

Grâce à la magie curative et au savoir-faire médical, les gens vivent souvent longtemps et en bonne santé, à condition qu'il n'y ait pas de catastrophe, de défaveur ou de malchance. Chaque communauté a besoin de quelqu'un pour s'occuper des malades ou des blessés, qu'il s'agisse de guérisseurs itinérants, de rebouteux ou de chirurgiens qualifiés dotés de pouvoirs magiques et d'artefacts anciens.

Permissions : Vous pouvez choisir des stunts et des magies de guérison (voir pages 148, 153, 309 et 331), et vos jets de Contacts et de Ressources peuvent vous permettre d'accéder à des zoans et des pereprae de guérison.

Heulen

Vous n'êtes peut-être pas un prêtre du Konfu, mais vous êtes presque certainement un initié. Le temple t'a appris quelques cascades.

- **Prérequis :** Vous devez avoir un **aspect de pouvoir** divin (page 268).
- **Essence :** *Tendre pour les malades et les blessés ; Guérisseur naturel sur une voie sacrée.*
- **Ombre :** *Pas de violence ! Ce que le cœur veut, la tête ne peut pas le faire !*
- **Pilier :** Le sacerdoce 4.
- **Compétences et stunts :** Empathie (secours), Connaissance (premiers soins, guérisseur), Sagesse* (soigner les blessures).
- **Constructions de la communauté :** Temple de Konfu.
- **Relations :** Temple de Konfu ; guérisseurs locaux.
- **Matériel :** Attelles et onguents, compresses et bandages ; 3 doses de pommade accélératrice de guérison.

Henbuligt

Vous avez un talent naturel de guérisseur, associé à une communauté rurale ou vivant dans la nature. Vous recevez la visite de ceux qui ont besoin d'aide et qui vous paient en nature, souvent sous forme d'ingrédients. Pour les ingrédients plus rares, vous devez aller chercher loin - vous avez rarement l'argent pour les acheter.

- **Permission :** Vous pouvez avoir un **aspect de pouvoir** magique naturel (page 267), et vous pouvez apprendre la chimick et avoir un espace de travail de chimick (voir le *Guide du Chroniqueur* pour plus de détails sur la chimick).

- **Essence :** *Sympathie naturelle pour la culture des plantes ; 7e Le grand jardinier a un remède pour tout !*
- **Ombre :** *Je n'ai jamais étudié ; Collectionneur obsessionnel de champignons ; Odeur âcre de plantes et de baies.*
- **Pilier :** La paysannerie 1.
- **Compétences et stunts :** Devise (Distiller une essence), Connaissance (Premiers soins, Spécialiste : Connaissance de la chimie, Connaissance des plantes), Sagesse* (Soigner les blessures).
- **Constructions communautaires :** Peut-être une association avec le Temple de Konfu.
- **Les relations :** Une communauté locale ; un guérisseur local ou un prêtre de Konfu ; des habitants des terres sauvages ou des personnes ayant besoin de votre aide ; des habitants des terres sauvages, y compris des non-humains et peut-être un "monstre" amical ; un mentor ou un apprenti.
- **Équipement :** Cuisine d'herboriste (comme un laboratoire de chimie) ; un sachet de 18 doses d'ingrédients végétaux curatifs que vous pouvez définir selon vos besoins ; 3 doses de chaque recette de chimie que vous connaissez.

Midwi/e

Associé au temple d'Emeldias, y ou vous vous occupez des accouchements. Vous êtes un professionnel respecté dans les communautés que vous servez, et vous êtes appelé à vous occuper des naissances dans les maisons des dignitaires de haut rang, qui vous doivent des faveurs.

- **Permission :** Vous pouvez avoir un **aspect de** magie naturelle ou de **pouvoir** divin (voir pages 267-8). Vous pouvez être un initié d'Emeldias ou de Konfu.
- **Essence :** *La sage-femme de l'Autarque ! Respectée dans tous les foyers.*
- **Ombre :** *autoritaire et dominateur ; laissez le pauvre petit tranquille !*
- **Pilier :** La paysannerie 1 ou Les guildes 3.
- **Compétences et cascades :** Empathie (Succession), Croissance* (Maîtrise de la fertilité, Facilitation de la naissance), Connaissance (Premiers soins), Rapport (Meilleur départ), Sagesse* (Guérison des blessures).
- **Constructions de la communauté :** Temple d'Emeldias ou Konfu.
- **Relations :** Temple d'Emeldias ou de Konfu, communauté locale, prêtresse locale d'Emeldias ou prêtre de Konfu ; protectrice d'Emeldias ; dignitaires locaux vous devant des faveurs.
- **Matériel :** Chiffons, bols et serviettes propres, kit de guérison (pour les sages-femmes).

S Dncenen-SungeDn

Vous vous consacrez à l'étude des maux, des maladies et des blessures, et à leur élimination par la sorcellerie. Vos manières sont plutôt calculatrices, mais votre but est de *comprendre*.

- **Prérequis** : Vous devez avoir un **aspect de pouvoir de sorcellerie** (page 268).
- **Permission** : Vous avez accès aux sorts de guérison sorciers (page 331), et pouvez choisir un **aspect de pouvoir divin** (page 268).
- **Essence** : *Une pilule amère est toujours efficace ; 7e Forces et faiblesses du corps.*
- **Ombre** : *Peu importe la douleur ! Fascinant, mais il faudra l'enlever !*
- **Pilier** : Les guildes 3.
- **Compétences et stunts** : Devise (Toujours faire des choses utiles), Lore (Premiers soins, Guérisseur), Sagesse* (Soigner les blessures) ; sorts de sorcellerie et stunts à effet de sort.

- **Constructions de la communauté** : Une école de sorcellerie et de guérison ; Temple de Konfu.
- **Relations** : Une école de guérison par la sorcellerie, un temple de Konfu, un mentor ou un apprenti, une communauté locale, des dignitaires locaux qui vous doivent des faveurs.
- **Équipement** : Un grimoire de sorcellerie, des robes ornées de sceaux de guérison, une trousse de guérisseur.

ZDïc Heulen

Que vous soyez Hsun ou non, vous avez étudié les hsuntach et la culture des **zoans** - prothèses de formes de vie **artificielles** (page 248).

- **Permission** : Vous pouvez dépenser des PA pour apprendre les cascades et les capacités de la science zoïque, en vous concentrant sur la guérison (page 147). Vous pouvez créer des artefacts hsuntach (page 350).
- **Essence** : *Adopté par les Hsun ; étrange habileté avec les Hsuntach.*
- **Ombre** : *Un Zoan résout tout ! Lost In Alien Thought Processes.*
- **Pilier** : Les guildes 3.
- **Compétences et cascades** : Devise (Science zoïque), Connaissance (Premiers soins, Connaissance zoïque) ; Capacités hsuntach (chacune coûtant 2 PA, par ex : Sens amélioré (vue nocturne), acuité visuelle accrue, régénération, résistance (luminosité)).
- **Constructions de la communauté** : La guilde Hsuntach ; Zoic Science.
- **Relations** : La guilde des hsuntachs, votre mentor hsuntach, une communauté locale, un marchand local, des dignitaires locaux qui vous doivent une faveur, un apprenti, un espace de travail Zoic Vat (page 147).
- **Équipement** : Cuve zoïque ; vous pouvez dépenser des PA pour acquérir des zoans, y compris auprès d'autres experts hsuntach.



Pnïegt

Vous êtes membre de la prêtrise des dieux du Grand Pacte, vous dirigez des temples, des services de travail et vous apprenez d'impressionnants pouvoirs divins. Plus vous montez dans la hiérarchie de votre temple, plus votre pouvoir est grand. Cette section propose des constructions de base pour les prêtres ; utilisez-les avec la construction du personnage prêtre de votre dieu (voir page 321 pour un exemple).

Prérequis : vous devez avoir un **aspect de pouvoir** divin. (page 268).

Permissions : Vous pouvez apprendre la magie divine (voir ci-dessous et page 310).

NDvice

Vous êtes un membre mineur et extérieur d'un temple, dont vous apprenez les techniques et les cascades. Vous avez surtout des devoirs et peu de privilèges.

- **Autorisations :** Vous pouvez lancer des sortilèges généraux avec votre compétence de pouvoir, mais pas des sortilèges de temple ; vous pouvez acheter ou improviser des stunts de pouvoir généraux, et vous pouvez improviser (pas acheter) les stunts de pouvoir de votre temple. Voir page 269.
- **Essence :** *Novice doté d'une compréhension naturelle ; apprenant les voies des dieux.*
- **Ombre :** *Doctrines confuses ; se soustrait à ses responsabilités.*
- **Pilier :** Le sacerdoce 4.
- **Compétences et cascades :** Tromperie (Parler vite), Connaissance (Connaissance sacrée), Remarquer (Sentir le danger), Furtivité (Faire face à la foule) ; la compétence de pouvoir de votre dieu.
- **Constructions communautaires :** Votre temple ; voir page 320 pour un exemple.
- **Les relations :** Votre temple, votre supérieur dans votre temple, votre communauté locale, votre meilleur ami et allié.
- **Équipement :** Robe de novice, symbole sacré.

Temple ServitDn

Vous êtes un **initié** (page 269) travaillant à plein temps dans votre temple, avec un plus grand accès à la magie divine qu'un novice. Vous menez une vie moins contraignante que les prêtres à part entière, étant fréquemment envoyé en mission et pour les affaires du temple.

- **Prérequis :** Vous devez acheter au moins un stunt de pouvoir associé au principe mystique de votre dieu (page 278).
- **Autorisations :** Vous pouvez utiliser les cantrips généraux et les cantrips de temple, et improviser ou acheter des stunts de pouvoir généraux et de temple.
- **L'essence :** *J'ai l'oreille du paladin ! Serviteur du Temple du Seigneur de la Guerre.*
- **Ombre :** *Désolé, je n'ai pas le temps ! Choisi pour les pires missions.*
- **Pilier :** Le sacerdoce 4.
- **Compétences et coups d'éclat :** Investigation (écoute clandestine, pouvoir de déduction), Connaissance (Bureaucratie, Rituels, Spécialiste : Connaissance sacrée), Ressources (L'argent parle) ; compétence de pouvoir de votre dieu et cascades de pouvoir.
- **Constructions communautaires :** Votre temple ; voir page 320 pour un exemple.
- **Les relations :** Votre temple, votre prêtre superviseur, votre communauté locale, un assistant novice, votre meilleur ami et allié, un démon lié.
- **Équipement :** Robes de serviteur, symbole sacré ; équipement approprié à un prêtre de votre dieu (voir page 321 pour un exemple).

Temple P niëgt

Vous êtes un prêtre à part entière dans un temple du Grand Pacte, travaillant à plein temps au service de votre dieu. Vous avez des compétences en matière de direction et d'administration.

- **Prérequis** : vous devez posséder au moins 3 compétences et 3 stunts de votre prêtrise (voir page 321 pour un exemple). Dans le cadre de votre cérémonie de nomination, vous devez incarner votre **avatar** (page 310), en achetant son aspect et sa compétence de pouvoir avec des **points d'avancement** (page 260). Vous pouvez acquérir le **miracle de** votre dieu en même temps, mais ce n'est pas obligatoire.
- **Permissions** : En plus d'utiliser les cantrips du temple et les stunts de pouvoir, vous pouvez incarner l'**avatar de** votre dieu (page 310) et acquérir des **miracles** (page 312).
- **Essence** : *Prêtre béni d'Emeldias ; chef des fidèles de Belorias.*
- **Ombre** : *Dogmatique à l'extrême, écrasé par l'incarnation de l'avatar.*
- **Pilier** : Le sacerdoce 4.
- **Compétences et cascades** : Connaissances (Bureaucratie, Rituels, Spécialiste : Connaissances sacrées), Provoquer (Armure de la peur), Rapports (Superviseur, Serviteurs), Ressources (Parler d'argent) ; compétences de pouvoir, cascades de pouvoir, et miracle(s) de votre dieu.
- **Constructions communautaires** : Votre temple ; voir page 320 pour un exemple.
- **Relations** : Avatar, démon, temple ; votre grand prêtre ; les serviteurs du temple ou d'autres subalternes ; les temples de la communauté du Grand Pacte.
- **Équipement** : Robes de bure, symbole sacré.

High Pniëgt

Vous êtes le chef d'un temple du Grand Pacte, une personne importante dans la communauté locale et religieuse. Vous êtes éloigné de la magie divine et devez vous occuper des intrigues, de la politique et de l'administration. Il est rare que vous participiez à des missions périlleuses, mais vous avez l'occasion de donner des ordres à des gens.

- **Prérequis** : vous devez posséder toutes les compétences et au moins 6 stunts de la prêtrise de votre temple, et connaître au moins un miracle. Vous devez avoir au moins un démon lié si votre temple en fournit. Vous devez connaître la tradition sacrée de votre temple et avoir investi au moins 18 PA dans une relation avec la communauté du temple et 8 PA dans la communauté des Temples du Grand Pacte (voir le *Guide du Chroniqueur*).
- **Essence** : *Chef débauché des orgies de Qali ; grande prêtresse respectée de la femme d'hiver.*
- **Ombre** : *Toujours surveiller ses arrières ; Pas de temps pour la magie.*
- **Pilier** : Le sacerdoce 4.
- **Compétences et cascades** : Contacts (oreille attentive, poids de la réputation), connaissances (bureaucratie), provocation (armure de la peur, terreur), relations (commandant en chef, négociateur, superviseur, sous-fifres), ressources (renflouer, parler d'argent) ; compétences de pouvoir, cascades de pouvoir et miracle(s) de votre dieu.
- **La communauté construit** : Votre temple.
- **Relations** : Votre temple, le Chelumetariat local, la communauté des temples du Grand Pacte, un ou plusieurs démons liés, un serviteur du corps, un garde du corps du Guerrier Saint, des serviteurs du temple, des dignitaires locaux, une légion affiliée à votre temple.
- **Équipement** : Robes de bure somptueusement décorées, symbole sacré extravagamment orné de bijoux.

S Dncenen-Pniegt

Vous êtes prêtre, mais vous étudiez aussi la sorcellerie associée au principe mystique de votre dieu (page 279). Vous êtes peut-être le seul prêtre-sorcier de votre temple. Vous accueillez avec un scepticisme jaloux les demandes des sorciers du temple (page 121) pour inspecter les grimoires de Sa- cred.

- **Prérequis :** Vous devez avoir un **aspect pouvoir de sorcellerie** et un **aspect pouvoir divin** (page 268). Vous devez avoir rempli les conditions pour devenir prêtre du temple (voir ci-dessus).
- **Permissions :** Vous pouvez apprendre les stunts d'effet des sorts de sorcellerie et les sorts de sorcellerie (voir page 324). En plus d'utiliser les cantrips et les stunts de pouvoir du temple de votre dieu, vous pouvez également incarner son **avatar** (page 310) et apprendre ses **miracles** (page 312).
- **Essence :** *Gardien des grimoires des chants de Payorian ; maître sorcier des secrets de Staros.*
- **L'ombre :** *Tiré à quatre épingles ; tant de choses à apprendre, si peu de temps !*
- **Pilier :** Le sacerdoce 4.
- **Compétences et cascades :** Connaissance (Rituels, Spécialité : Connaissance des démons, Connaissance des sacrés) ; compétence de pouvoir du temple ; sorts de sorcellerie associés à cette compétence de pouvoir.
- **La communauté construit :** Votre temple.
- **Relations :** Votre temple, une école de sorcellerie aux intérêts similaires, un démon lié, votre grand prêtre, des serviteurs du temple, un serviteur du corps, un garde du corps.
- **Équipement :** Robe sacerdotale, symbole sacré, grimoire sacré.

RDgue

Vous vivez d'expédients, en marge de la société, sur dix au-delà de la loi. Vous pouvez être un véritable criminel ou simplement un opportuniste qui a besoin d'un peu de souplesse morale pour accomplir son travail. Vous êtes toujours à l'affût d'un petit coup de chance qui vous permettra de faire fortune, et vous vous pliez aux règles pour l'obtenir.

Bunglun

Vous êtes un criminel : vous entrez par effraction dans les bâtiments et vous volez les affaires des gens. Jusqu'à présent, vous avez été assez chanceux ou habile pour éviter les pieux d'empalement de l'Autocratie...

- **Essence :** *Brutal Breaker and Enterer (briseur et pénétrateur brutal) ; Steely-Nerved Cat Burglar (cambrioleur de chat).*
- **Ombre :** *Je ne peux pas laisser de témoins ; nous pouvons prendre un coffre au trésor de plus !*
- **Pilier :** La paysannerie 1.
- **Compétences et cascades :** Cambriolage (effraction, caisson), Devise (désarmer les pièges), Furtivité (cible glissante).
- **Constructions communautaires :** Peut-être une société secrète ou un temple douteux, comme Babisiya, le Culte du Vide ou le Grand Hégémoniste.
- **Relations :** Des personnages de la pègre, y compris les receleurs que vous avez volés, une bande de malfaiteurs dans des tavernes sombres de quartiers douteux, des cultistes tout à fait déplaisants, peut-être un zoan à vision nocturne (page 252), et même un démon des ténèbres ou un élémentaire.
- **Équipement :** Outils de cambrioleur, un ensemble de vêtements non descriptifs, un ensemble de vêtements sombres ; une arme dissimulable.



Couperet

Vous volez les gens, sournoisement, en prenant des poquets et en coupant les bourses. Ce que vous faites est passible de mutilation et de mort, mais l'immense richesse des Grandes Cités fait que vous ne vous laissez pas décourager. Les candidats à l'empalement dans l'Empire ne manquent pas, mais vous n'êtes pas de ceux-là. Pas encore.

- **Essence :** *Un voleur de butin aux mains légères ; il faut bien mettre la main à la poche.*
- **L'ombre :** *Toujours en mouvement ; Pas d'honneur parmi les 7 voleurs.*
- **Pilier :** La paysannerie 1.
- **Compétences et cascades :** Cambriolage (Toujours une issue, Manœuvre), Tromperie (Parler vite, Hé ! Qu'est-ce que c'est ?), Furtivité (Visage dans la foule, Disparaître).
- **Constructions communautaires :** Peut-être une société secrète ou un temple douteux comme Babisiya, le Culte du Vide ou le Grand Hégémoniste.
- **Relations :** Des personnages de la pègre, y compris les receleurs que vous avez volés ; un groupe de marginaux dans des tavernes sombres de quartiers douteux ; quelques cultistes tout à fait déplaisants ; peut-être un démon des ténèbres ou un élémentaire.
- **Équipement :** Vêtements non descriptifs, cape avec poches cachées, arme dissimulable.

Gumblen

Vivre d'expédients est une dépendance - mais y vous pouvez la supporter. Il y a des jeux de hasard partout dans l'Autoc-racy, certains légaux, d'autres tout à fait illégaux. Vous calculez les probabilités et vous vous retirez après avoir gagné gros. C'est pour aujourd'hui.

- **Essence :** *L'affûtage compulsif des cartes ; Eshtikar me sourit !*
- **Ombre :** *Ma chance changera si je tiens la distance ; doit un peu trop d'argent aux méchants.*
- **Pilier :** La paysannerie 1 (généralement).
- **Compétences et cascades :** cambriolage (habileté manuelle), tromperie (client cool, conversation rapide, Hé ! Qu'est-ce que c'est ?), relations (convivialité), furtivité (visage dans la foule, disparition).

- **Constructions communautaires :** Peut-être le Temple de Qal ou Eshtikar.
- **Relations :** Une maison de jeu ; un usurier local ; quelqu'un qui vous doit de l'argent ; un temple local ou un prêtre de Qal ou d'Eshtikar.
- **Équipement :** Dés, poings américains, jeu de cartes marquées, arme dissimulable.

TDmb R Dbben

Les nécropoles des Civilisations du Printemps regorgent de trésors, et personne ne sait exactement quand les prélever relève de l'archéologie légitime ou du vol pur et simple. C'est dans cette zone grise que prospèrent les pilleurs de tombes. Mi-scolaire, mi-voleur, vous appartenez au quartier des deviseurs de la Guilde des explorateurs respectueux de l'Antiquité.

- **Essence :** *Explorateur astucieux des bas-fonds ; archéologue ayant le goût du trésor.*
- **Shadow :** *J'ai peut-être enfreint la loi une fois... OK, deux fois... ; 7at La zone grise morale s'étend partout...*
- **Pilier :** La paysannerie 1 ou Les guildes 3.
- **Compétences et cascades :** Cambriolage (effraction, caisson), Devise (désamorcer les pièges), Connaissance (spécialiste en archéologie, ruines), Remarque (sens du détail, repérage des pièges).
- **La communauté se construit :** Les explorateurs respectueux de l'Antiquité (voir l'encadré page 113).
- **Relations :** Les explorateurs respectueux de l'Antiquité ; un artificier de Khosht ; un chroniqueur d'Unthar ; des types douteux de la pègre qui trouvent des acheteurs pour les objets que vous "récupérez".
- **Équipement :** Outils de pilleur de tombes, épée courte, bouclier, dague, vêtements discrets, armure de lin, gambeson matelassé.

Chapitre 6 : Professions

Exemple de construction communautaire : Les explorateurs respectueux de l'Antiquité

Plus précisément, il s'agit de la construction communautaire du *Ward of Devisers*, la partie de la *Tomb Robbers' Guild* spécialisée dans l'identification et la désactivation des pièges et trappes anciens. Vous trouverez d'autres constructions communautaires d'Explorateurs respectueux dans le **Guide de la Terre future**. 7^e symbole des Pilleurs de tombes est la lampe et la couronne, et on les trouve partout où il y a des rumeurs de caches d'anciens trésors ou de *pereprae* nouvellement découverts.

Aspects de la guilde : Un joyau dans un tombeau n'est pas un joyau du tout ; ne faites pas un pas de plus !

Compétences de guilde et stunts : *Contacts (barrières et faveurs)*, *Devise (pièges)*, *Lore (Spécialiste : Folklore, Histoire, Pereprae, Ruines)*.

- **Clôtures et faveurs** : *Utilisez les contacts au lieu des ressources pour trouver un logement, vendre des trésors libérés des ruines ou acquérir des cartes au trésor, des codes de pereprae, etc.*

Relations de guilde : *Expert en archéologie ; maître de guilde ; receleur ; commerçant itinérant.*

Équipement de la guilde : *Outils de pilleur de tombes, un ou plusieurs pièges démontés, une carte au trésor non testée.*

SuïlDn

Vous êtes un chien de mer salé. Les marchands sakariens naviguent sur à la recherche d'opportunités, et ils ont toujours besoin de gens comme vous. De nombreux pays possèdent également des marines importantes, dont la légendaire flotte lunaire d'Oron qui protège les côtes septentrionales de l'Autocratie.

Autorisations : Vous pouvez prendre l'équipage d'un voilier ou d'un autre bateau comme une **relation** ou une **communauté**, ou le bateau lui-même comme une **construction** (voir page 248).

Pinute


De nombreux pirates sont originaires d'Alagir, la ville des irascibles P , mais tout bon vivant en mer peut aspirer à ce nom. Vous vivez dangereusement, luttant contre les profondeurs marines et les défenseurs des cargaisons dont vous voulez vous emparer. À terre, les ruelles périlleuses du front de mer et les tavernes représentent des défis mortels.

- **L'essentiel** : Un cambrioleur qui défie la mort ; *Allez-y, les chiens !*
- **Ombre** : *Je ne fais confiance à personne, personne ne me fait confiance ; Récupération d'un remorquage de quille ; Recherché dans chaque port.*
- **Pilier** : La paysannerie 1.
- **Compétences et cascades** : Athlétisme (Acrobate), Combat de Mêlée (Arme de jet, Riposte), Voile (Baisser l'ordre ! Vitesse d'éperonnage !).
- **Constructions de la communauté** : Société secrète de pirates.
- **Les relations** : L'équipage de votre navire, le capitaine ; le prêtre corrompu du temple de Nimur ; le peuple des requins Atalaq.
- **Équipement** : Un coutelas et une dague, une doublette ou une armure de cuir, un animal de compagnie exotique, des objets volés, des vêtements voyants, peut-être un cache-œil, une jambe de bois ou un crochet, ou les équivalents zoïques si vous avez les moyens d'acheter les PA.

SuïlDn

Vous êtes un honnête Jakai Tar sur un navire marchand ou . Vous travaillez dur pour un salaire décent et une chance de voir le monde.

- **Permissions** : Vous devez être un initié de Nimur.
- **Essence** : *Honnête chien de mer de la mer du Milieu ; vétérane de l'expédition de l'océan Tlanik.*
- **Ombre** : *Un amant dans chaque port ; Tendances mutines ; Je le dépense aussi vite que je le gagne !*
- **Pilier** : La paysannerie 1.
- **Compétences et cascades** : Athlétisme (grimpeur), Lore (les civilisations printanières), Notice (détection du danger), Voile (contrôle des dégâts).
- **Constructions de la communauté** : Légion de Nimur, Temple de Nimur.
- **Les relations** : L'équipage du navire, le capitaine ; votre taverne préférée sur les quais ; un gang de dockers ; un ami dans la légion ou le temple de Nimur ; un amant dans chaque port.
- **Équipement** : Un coutelas et une dague, des



vêtements amples, un animal de compagnie
exotique, des rutters de mers lointaines, des

objets étranges provenant de pays lointains.



Steengmun

Vous êtes le barreur d'un bateau étroit de Canal People . Vous devez repousser, franchir les écluses et les déversoirs et manœuvrer votre navire lourd. Vous êtes doué pour les réparations et pour vous défendre contre les pillers qui voudraient dépouiller votre marché mobile.

- **Essence** : *Steersman of the Golden Talasp ; 7e Finest Pilot of Elikan Waters.*
- **Ombre** : *Je ne sais pas nager, mais... ; Obsessionnellement superstitieux.*
- **Pilier** : La paysannerie 1.
- **Compétences et cascades** : Physique (Force herculéenne), Rapport (Superviseur), Voile (Remettre cet ordre !).
- **Constructions communautaires** : Aucun spécifique.
- **Relations** : Membre de l'équipage d'un bateau de canal ; devin local ; temple de Vareltias.
- **Équipement** : Gaffes, animaux de trait, rutters, arbalète, hache, armure de cuir.

temple de

SchDlun

Vous aimez les études, les livres et les parchemins. Heureusement, ils sont nombreux dans l'Autocratie, tout comme les gens qui essaient de comprendre ce qu'ils signifient.

Libnuniun

Ce qui vous intéresse, c'est moins de lire vos livres ks et vos parchemins que de trouver la meilleure façon de les organiser. Vous pouvez mettre la main sur n'importe quel ouvrage de votre collection presque immédiatement. Où avez-vous vu cette carte pour la dernière fois ?

- **Permission** : Vous pouvez être un initié d'Unthar.
- **Essence** : *Fanessa la Mémorable du Don de Lamann ; Je peux trouver n'importe quoi dans les livres de Tese !*
- **L'ombre** : *L'obsession de la catégorisation ; Lost in the Stacks.*
- **Pilier** : Les guildes 3.
- **Compétences et cascades** : Lore (Bureaucratie, j'ai lu ça !), Ressources (L'argent parle), Volonté (Forteresse de la volonté).

Suge

Vous voulez *tout* savoir, et vous ne vous arrêtez pas avant d'y être parvenu ! Vous êtes une source de connaissances, même si l'eau est parfois boueuse, et l'on vient de loin pour vous consulter. Vous faites des rapprochements et tirez des conclusions étonnantes, même si votre sens du danger personnel est subordonné à votre envie de partir à la recherche des tomes manquants...

- **Essence** : *Autorité sur les cycles de Gimmertree ; Only Connect !*
- **L'ombre** : *Inconscient du danger ; pas distrait mais réfléchissant !*
- **Pilier** : Les guildes 3.
- **Compétences et cascades** : Investigation (pouvoir de déduction), langue apprise (alphabétisation), connaissances (j'ai lu ça !, bouclier de la raison ; spécialités multiples).

- **Constructions de la communauté** : Guilde des sages, peut-être

- **Constructions de la communauté** : Temple d'Unthar.
- **Relations** : Votre bibliothèque ; le temple d'Unthar ; le prêtre local ; un mécène intéressé.
- **Équipement** : Robe tachée d'encre, lunettes ou yeux zoïques, plumes et papier, un livre contenant votre dernier index.

Unthar.

- **Relations** : Un temple associé à vos spécialisations ; un riche mécène intéressé ; un mentor ou un étudiant.
- **Équipement** : Des grimoires volumineux, une brassée de parchemins, des robes poussiéreuses, des plumes et du papier, une collection complexe d'objets obscurs.

Teuchen

Vous avez beaucoup appris et avez consacré votre vie à le transmettre aux autres. Patient, empathique, perspicace, vous avez un rapport avec ceux qui veulent apprendre. Parfois, vous abandonnez vos élèves au milieu d'une phrase et partez pour une mission périlleuse.

- **Essence** : *Mentor naturel de tous ceux qui souhaitent apprendre ; le professeur doit aussi être l'élève.*
- **Shadow** : *Je suis désolé, vous pensez que je suis condescendant ? Mettez-vous dans le coin et pensez à ce que vous avez fait.*
- **Pilier** : Les guildes 3.
- **Compétences et cascades** : Empathie (langage corporel, chuchoteur de mensonges), Connaissance (rhétorique ; une ou deux spécialités), Rapport (démagogue).

Chapitre 6 : Professions

- **Constructions communautaires** : École spécifique ; temple d'Unthar ; autre temple du Grand Pacte associé à vos sujets de spécialisation.
- **Les relations** : Votre école, votre élève préféré ou votre ennemi juré, d'autres enseignants, le temple associé à vos matières spécialisées.
- **Matériel** : Un grimoire, un registre des élèves, une blouse et un couvre-chef de professeur, une crosse, une tablette de cire, du papier ou un tableau noir et de la craie, un essuie-glace pour tableau noir / une arme à projectiles de fortune.

VDice D/ the Hgun

Vous aimez les langues, et plus particulièrement l'étrange "langue" du peuple de l'araignée Hsun, à laquelle vous avez consacré votre vie. Privé de conversations secrètes, l'étiquette professionnelle vous interdit d'en parler... Oh, d'accord, si vous insistez...

- **Permission** : Peut être un initié de Jestis Speaker (aspect de Vareltias, Dieu de la Communication).
- **Essence** : *Expert linguiste flottant dans les 7oughts extraterrestres ; confident de confiance du peuple araignée.*
- **L'ombre** : *une passion qui n'ose pas dire son nom ; je parle mais mes mots ne sont pas les miens.*
- **Pilier** : Les guildes 3.
- **Compétences et cascades** : Communication* (Communiquer sans erreur, Parole de l'esprit), Langage appris (Alphabétisation), Perception (Langage corporel, Sens du détail, Ouïe fine).
- **Constructions de la communauté** : Temple de Vareltias (Jestis Speaker).
- **Relations** : Votre orateur Hsun, vos clients Hsun, le temple des Vareltias ; autant de zoans que vous pouvez gérer.
- **Matériel** : Un lexique personnalisé, de l'encre et des plumes.

Scientigt

Vous êtes un praticien d'une science perdue : Chemick, Mécanismes, Hsuntach ou Pereprae (voir le **Guide du Chroniqueur**). Vous n'en comprenez pas les principes, mais vous avez appris par cœur des procédures transmises depuis des millénaires pour créer, réparer et entretenir ces artefacts extraordinaires. L'innovation et l'expérimentation sont mal vues, voire interdites (ces objets explosent, vous savez...).

Si vous pouviez seulement comprendre pourquoi et comment tout cela fonctionne, vous pourriez débloquent un monde de pouvoir...

Permissions : Vous avez le savoir-faire, l'expérience, la permission et les moyens de réparer, d'entretenir et parfois de créer des **artefacts**. Voir les constructions ci-dessous pour savoir exactement ce que vous pouvez faire. Vous pouvez également acquérir certains artefacts directement auprès de votre temple ou de votre guilde en échange de votre **trésor de départ** (page 49).

§ntificen

Les artificiers sont la prêtrise du Temple de Khosht le Bâtitseur, l'Architecte des Dieux. Si vous voulez vous occuper des anciens **pereprae**, vous devez être membre de ce temple ; eux seuls possèdent les archives, l'équipement et les protections nécessaires pour manipuler correctement ces dangereux appareils.

- **Permissions** : Vous pouvez apprendre à réparer, entretenir et créer des **mécanismes** et, si vous le souhaitez, créer de la **chimiothérapie**. Vous pouvez acquérir certains artefacts en utilisant votre trésor de départ (voir ci-dessous).
- **Essence** : *Bricoleur obsessionnellement distrait ; suprématiste technologique.*
- **Ombre** : *Les artefacts avant les gens ; je ne suis pas responsable de ce que vous faites avec mes créations.*
- **Pilier** : Le sacerdoce 4.
- **Compétences et cascades** : Conception (toujours fabriquer des objets utiles, des constructions), Connaissance (Spécialiste : Connaissance des mécanismes, Connaissance de Pereprae), Ressources ; Réalisation de la volonté* (Actualiser, Révéler l'artefact) ; vous pouvez apprendre des cascades et des capacités de Mécanisme et des cascades et des capacités de Chemick (voir le **Guide du Chroniqueur**).
- **Constructions de la communauté** : Temple de Khosht.
- **Relations** : Temple de Khosht, collègues artificiers, contacts au Temple d'Unthar et à la Guilde des explorateurs respectueux de l'Antiquité.
- **Équipement** : Robes couleur argent et sable, compas (symbole sacré) ; outils d'artificier ; vous pouvez dépenser votre trésor de départ pour acquérir des mécanismes communs ou peu communs et des pereprae directement au temple de Khosht.



Chemicken

Vous êtes un expert en Chimie (voir *Chronicler's Guide*), la fabrication d'onguents, de potions, de philtres et d'autres substances. La plupart des chimistes n'ont pas de compétence de pouvoir, mais vous êtes peut-être l'un des rares étudiants à en avoir développé une au fur et à mesure de votre progression sur le chemin de la connaissance de soi du chimiste.

- **Permissions** : Vous pouvez être affilié au temple de Qal, à Khosht ou à Konfu. Vous commencez à jouer avec un espace de travail, un stock de base d'ingrédients, de recettes et de préparations chimiques (voir ci-dessous).
- **Essence** : *Chercheur téméraire du laboratoire reconstruit de Qal ; maître chimiste des grimoires de Khosht.*
- **Ombre** : *facilement détourné par les ingrédients ; 7is n'exploseront probablement pas.*
- **Pilier** : Les guildes 3.

- **Compétences et cascades** : Conception (Combiner l'essence, Distiller l'essence), Connaissance (Spécialiste : Connaissance de la Chimie), Réalisation de la volonté* (Actualiser ; *de Khosht* : Révéler l'artefact), Unification des opposés* (Brassage de force ; *de Qal* : Démêler la Chimie), Sagesse* (*de Konfu* : Réveiller la propriété, Le chant silencieux).
- **Constructions communautaires** : Temples de Khosht, Konfu ou Qal.
- **Relations** : Guilde des chimistes, temple de Khosht, Konfu ou Qal, fournisseur local d'ingrédients chimiques, assistant ou mentor.
- **Équipement** : Espace de travail du laboratoire de chimiothérapie et 18 doses d'ingrédients communs, peu communs et rares que vous pouvez définir selon vos besoins pour créer de nouvelles chimiothérapies. Vous commencez à jouer en connaissant un nombre de recettes de chimiothérapie égal à votre total de points de compétence d'interprétation (voir Table 6-1 : Combien de recettes de chimiothérapie je connais ?) Vous avez déjà préparé des doses de chaque recette, que vous portez sur vous ; lorsque vous en utilisez une pour la première fois, faites un jet de Chimie rétroactif pour voir si l'infusion a été préparée correctement, et combien de doses vous avez réellement. Vous trouverez les règles complètes de la Chimie dans le *Guide du Chroniqueur*.

TABLEAU 6-1 : COMBIEN DE RECETTES DE CHEMICK EST-CE QUE JE CONNAIS ?

NIVEAU DE COMPÉTENCE EN MATIÈRE DE LORE	NOMBRE DE RECETTES CONNUES
1	1
2	3
3	6
4	10



Hguntuch Scientigt

Vous faites probablement partie du Peuple Araignée, ou peut-être un rare non-Hsun qui étudie les arts profonds du **hsuntach**. Contrairement aux bricoleurs de hsuntach, vous vous concentrez sur la création et la réutilisation d'objets de hsuntach. Voir la page 350 pour en savoir plus.

- **Prérequis** : vous devez connaître les cascades Science zoïque et Zoiculture (page 350).
- **Permissions** : Vous pouvez être un initié de Khosht le Bâtitteur. Vous pouvez créer des objets de hsuntach selon les difficultés indiquées dans le chapitre Artefacts du *Chronicler's Guide*, à condition de connaître les **capacités** requises. Vous connaissez automatiquement les plans de conception de tous les objets communs de hsuntach, et vous pouvez commencer à jouer avec n'importe quel objet de ce type à condition d'en payer le coût en PA.
- **Essence** : *Inventeur du capteur Zoan ; More Hsun 7an the Hsun.*
- **Ombre** : *7e Le corps est une machine ; je dois communier avec mon jardin Hsuntach !*
- **Pilier** : Les guildes 3.
- **Compétences et cascades** : Conception (science zoïque), théorie (théorie zoïque) ; façonnage, zoiculture ; capacités hsuntach (par exemple, absorption d'énergie, sens amélioré, capacité accrue, armure intégrale, armement intégral, taille réduite, symbiose) ; éventuellement, réalisation de la volonté*.
- **Constructions de la communauté** : La guilde Hsuntach ; peut-être le temple de Khosht.
- **Relations** : Guilde Hsuntach, Temple de Khosht, Voix du Hsun, clientèle locale, dignitaire local qui vous doit une faveur.
- **Équipement** : Espace de travail du jardin zoïque ; un ou plusieurs zoans ou autres objets hsuntach de votre cru si vous payez le coût en PA.

Hguntuch Tinken

Comme un scientifique hsuntach rustique qui met l'accent sur le jumelage et la création d'objets en alagine comme les armes et les armures. Dans une ville, vous vous spécialisez dans la production d'alagine brute pour les artisans et les armuriers ; dans les zones rurales, vous êtes un touche-à-tout, produisant et réparant de l'alagine mais fabriquant aussi des armes, des armures et même de simples zoans (page 248). Les bricoleurs sont généralement des gens de l'araignée.

- **Prérequis** : vous devez connaître le stunt Science zoïque.
- **Autorisations** : Vous pouvez créer des alagins et créer et réparer des objets en alagin. Vous pouvez apprendre les capacités du hsuntach et produire des **zoans** simples si vous connaissez les capacités requises.
- **Essence** : *Alagin Crafter Extraordinaire ; l'araignée préférée de tous.*
- **Shadow** : *J'aurais dû être un scientifique Hsuntach ! Protégez ma cuve au péril de votre vie !*
- **Pilier** : Les guildes 3.
- **Compétences et cascades** : Devise (armurier, science zoïque), théorie (théorie zoïque) ; peut acquérir des capacités de hsuntach, mais elles ne sont pas nécessaires pour la réparation de hsuntach ou la création d'objets d'alagin.
- **Constructions de la communauté** : La guilde Hsuntach.
- **Relations** : La guilde Hsuntach ; d'autres bricoleurs ; des clients réguliers sur votre route.
- **Équipement** : Espace de travail du Zoic Vat ; un ou plusieurs objets de hsuntach si vous payez le coût en PA.



Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

Mechunicien

peu commun, représentant probablement un ou des objets que vous avez fabriqué(s) vous-même.

Vous savez réparer, entretenir et créer des dispositifs, des gadgets, des pièges, des constructions et des **mécanismes**, des objets technologiques qui fonctionnent grâce à l'horlogerie, à la force musculaire et à d'autres sources d'énergie simples.

- **Permissions** : Vous pouvez être membre du Ward of Devisers of the Respectful Explorers of Antiquity (page 113), ou affilié au temple de Khosht le Bâtitseur. Vous pouvez apprendre les **capacités des mécanismes**, et vous pouvez réparer, entretenir et créer des mécanismes connus, et même en inventer de nouveaux si vous connaissez les capacités requises. Vous connaissez automatiquement les **plans de conception** des mécanismes communs et non communs (voir le *Guide du Chroniqueur*).
- **Essence** : *Ingénieur des Assassins aquatiques ; bricoleur naturel.*
- **L'ombre** : *Distrait et écervelé ; vision mécaniste du monde.*
- **Pilier** : Les guildes 3.
- **Compétences et stunts** : Devise (Toujours faire des choses utiles, Pièges, Constructions, Gadgeteer), Lore (Specialist : Mechanisms Lore), Ressources ; vous pouvez apprendre des capacités de Mécanisme (coûtant 2AP chacune, par exemple : Control (Mechanism), Integral Armour 1-6, Integral Weaponry 1-6, Mechanical Senses (Hearing, Sense Vibration, Vision), Power Source (Chemick, Clockwork) : Contrôle (Mécanisme), Armure Intégrale 1-6, Armement Intégral 1-6, Sens Mécaniques (Oùie, Vibration, Vision), Source d'Energie (Chimie, Mécanique, Energie Manatine), Projet (Acide, Feu, Energie Flamelance), Attaque Spéciale (Coup Puissant), Augmentation de Stress 1-6).
- **Constructions de la communauté** : Le quartier des concepteurs des explorateurs respectueux de l'Antiquité (voir page 113) ; le temple de Khosht.
- **Relations** : Les explorateurs respectueux de l'Antiquité ; les escortes, les devins ou les thaumaturges des explorateurs respectueux ; les clients qui achètent vos marchandises ou qui paient pour vos compétences en matière de réparation et d'entretien ; un assistant ou un mentor ; le temple de Khosht.
- **Équipement** : Atelier du mécanicien ; Boîte à outils du mécanicien ; vous pouvez dépenser votre trésor de départ sur n'importe quel mécanisme commun ou

Sluve

Vous êtes un esclave, propriété d'un maître ou d'une maîtresse ou forcé de travailler dans les plantations de l'Empire, ou dans des emplois encore pires. Votre vie peut être terrible ou pas trop mal ; vous pouvez être non qualifié ou avoir des capacités précieuses.

La plupart des esclaves des Civilisations du Printemps sont nés dans cette situation, et les Protocoles d'Ankadar sur l'esclavage leur offrent des protections de base. Mais certains sont réduits en esclavage à titre de punition, et le feu de la liberté brûle en eux, même si les surveillants essaient de l'étouffer. Les plus gênants finissent dans les arènes d'Oloriad.

LubDunen

Vous êtes un ouvrier subalterne, vous creusez

des fossés, vous construisez des murs et vous travaillez sur des chantiers publics. C'est brutal et épuisant, mais vous avez survécu jusqu'ici et vous êtes fort et solide. Vous n'appartenez à aucune maison Sakari.

- **Essence :** *Manipulateur massivement musclé ; Aussi fort que vous êtes têtu.*
- **L'ombre :** *des muscles et non des cerveaux ; des blessures cachées.*
- **Pilier :** Pas de compétence de pilier.
- **Compétences et cascades :** Devise (Constructions), Physique (Force herculéenne, Dur à cuire), Volonté (Dormir quand on est mort).
- **Constructions communautaires :** Aucun spécifique.
- **Les relations :** Vos compagnons d'esclavage, votre surveillant, votre meilleur ami, un homme ou une femme libre compatissant(e).
- **L'équipement :** Vous ne possédez rien, pas même les haillons que vous portez. Vos outils de travail peuvent être utilisés comme des armes.

Chapitre 6 : Professions

Renégat

Certaines personnes se sont toujours opposées à l'esclavage, mais en ces jours étranges de la fin de la Cinquième Cycliade, quelque chose de nouveau est apparu - un mouvement anti-esclavagiste, auquel vous avez été attiré avec passion. Vous êtes un esclave, mais vous savez que c'est mal et vous êtes déterminé à faire quelque chose, même si cela signifie que vous risquez de finir vos jours sur un pieu empalé. Peut-être avez-vous pris la fuite et vivez-vous en secret, peut-être agitez-vous la révolte parmi vos compagnons esclaves ; quoi qu'il en soit, vous terrifiez les conservateurs.

- **Essence** : *Donnez-moi la liberté ou donnez-moi la mort ! Rebel With a Cause.*
- **Ombre** : *Haine de l'autorité ; recherché dans chaque ville et village.*
- **Pilier** : Pas de compétence de pilier.
- **Compétences et cascades** : Provoquer (Pressgang, Provoke Violence, Spread Hate Speech), Rapport (Demagogue, Join Us !, Minions), Furtivité (Face in the Crowd).
- **Constructions communautaires** : Rien de spécifique ; peut-être une affiliation illicite avec le Temple de Pline, Qal ou Madiz, ou une société secrète.
- **Relations** : Bandits ou hors-la-loi locaux, petits exploitants, membres sympathisants du temple de Pline, Qal ou Madiz.
- **Équipement** : Armes de mêlée et à distance en état de marche que vous avez fabriquées vous-même ou volées ; armure de cuir bricolée ; outils simples et matériel de camping.

Scnibe

Tu t'occupes de l'écriture et de l'administration pour une riche maison , et tu es apprécié pour ton alphabétisation et tes compétences bureaucratiques. Votre vie n'est pas mauvaise, malgré votre manque de liberté, et vous êtes considéré comme faisant partie de la maison de vos propriétaires.

- **L'essence** : *gratte-papier pour la bobine d'Umbran ; renommé pour sa cursive coruscante.*
- **Ombre** : *Magnifiquement Myope ; Noyée Dans la paperasse.*
- **Pilier** : Pas de compétence de pilier.

- **Constructions communautaires** : Rien de spécifique ; peut-être une affiliation avec le temple d'Ankadar, d'Emeldias, ou d'un autre temple.
- **Compétences et cascades** : Devise (Artiste), Connaissance (Bureaucratie), Perception (Ouïe fine), Rapport (Meilleur pied en avant).

Unthar.

- **Les relations** : Vos propriétaires ; des membres sympathiques du Chelumetariat local et des temples ; un mentor ou un assistant.
- **Équipement** : Des robes décentes marquées de l'insigne de la maison de vos propriétaires ; des plumes et du papier.

Senvunt

Vous êtes le serviteur d'une personne libre avec l'une des professions appropriées données ici - peut-être un prêtre, un sorcier, un fonctionnaire, etc. Tu t'occupes de leurs besoins quotidiens, tu fais des courses, etc. Tu es considéré comme faisant partie de la maison de ton propriétaire.

- **Essence** : *Servante du corps de Shaktakal le*

sorcier ; servante de la Dame de la Terre d'Elikan.

- **Ombre** : *se montre très effacé ; n'a pas l'esprit d'initiative.*
- **Pilier** : Pas de compétence de pilier.
- **Compétences et cascades** : Tromperie (conversation rapide, couverture instantanée, mensonges sur mensonges), Empathie (flair pour les ennuis), Volonté (dormir quand on est mort !).
- **Constructions communautaires** : Rien de spécifique, bien que vous ayez peut-être appris quelque chose de la construction de l'occupation de votre propriétaire.
- **Relations** : Votre propriétaire : créez cette personne de manière détaillée, en utilisant une autre profession, car cela peut influencer vos propres compétences et les constructions disponibles.
- **Équipement** : Vêtements décents portant l'insigne de la maison de votre propriétaire ; équipement de tous les jours pour prendre soin de votre propriétaire.

Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

TutDn

Vous êtes lettré, patient, affable, chargé de l'éducation des enfants de vos maîtres, que vous pouvez aimer ou qui peuvent vous empoisonner la vie. Vous êtes respecté pour vos connaissances et votre vie n'est pas trop mauvaise. Vous êtes considéré comme faisant partie de la maison de vos propriétaires.

- **Essence :** *Esclave tuteur de l'héritier du seigneur Tanalus ; Erudit inattendu.*
- **Ombre :** *langue acérée et irascible ; en proie à des morsures de chevilles.*
- **Pilier :** Pas de compétence de pilier.
- **Compétences et cascades :** Empathie (Chuchoteur de mensonges, Comme un livre ouvert), Connaissance (Spécialiste : un sujet), Volonté (Forteresse de la volonté).
- **Constructions communautaires :** Rien de spécifique, bien que vous ayez peut-être appris quelque chose de la construction de l'occupation de votre propriétaire.
- **Les relations :** Vos propriétaires, leurs enfants, un universitaire qui vous encadre dans votre domaine de prédilection.
- **Équipement :** Des vêtements décents portant l'insigne de la maison de vos propriétaires.

SDncenen

Il existe de nombreux types de sorciers. Que vous soyez un pieux chercheur dans les bibliothèques des temples, un étudiant de l'école de sorcellerie ou un praticien solitaire sondant les secrets des invocations, de la nécromancie et des mondes étranges de l'Au-delà du voile, il existe de nombreux types de sorciers.

Autorisations : Vous pouvez acquérir des compétences de pouvoir et apprendre des sorts (page 323), en commençant par un nombre de sorts égal à votre niveau de compétence dans **chaque** compétence de pouvoir que vous connaissez. Par exemple, si vous possédez la compétence de pouvoir Changement par le feu au niveau 4, vous connaissez 4 sorts de Changement par le feu pour commencer ; si vous connaissez également la Déconstruction au niveau 2, vous connaissez également 2 sorts de Destruction.

Vous avez peut-être appris à parler et à lire le Haut Tlanik, dans lequel sont rédigés de nombreux textes de

sorcellerie, ou même l'Ancien Nayaraki, interdit, car des grimoires périlleux l'utilisent souvent, notamment les Sorcelleries interdites de Démos le Blasté. Voir page 151.

§ppnentice

Vous étudiez la sorcellerie sous la direction d'un adepte, d'un *mystikai* () ou d'un sorcier de temple (au choix) très compétent. Vous êtes logé et nourri, et vous avez accès à de formidables grimoires, en échange de quoi vous entreprenez des courses, des tâches subalternes et parfois des missions dangereuses à la recherche d'artefacts, d'ingrédients et de sorts rares.

- **Essence** : *Élève de la sorcière d'émeraude ; survivante des massacres d'apprentis.*
- **Ombre** : *Curiosité insatiable ; Confiance éblouissante et infondée.*
- **Pilier** : Les guildes 3.
- **Compétences et stunts** : Connaissance (Rituels, Bouclier de la raison, Spécialiste : Connaissance des démons), Volonté (Dormir quand on est mort) ; compétences de pouvoir et sorts de sorcellerie basés sur les connaissances de votre mentor.
- **Constructions de la communauté** : La ~~communauté de sorcellerie à laquelle~~ appartient votre mentor.
- **Les relations** : Votre mentor - créez-les avec soin, car votre accès aux grimoires et

aux constructions de la communauté dépend d'eux ; peut-être d'autres apprentis, votre famille ou un meilleur ami ; un démon ou un élémentaire invoqué et lié pour vous par votre mentor.

- **Équipement** : Des robes simples ornées de sigils, un grimoire de base contenant vos sorts, un bâton et/ou une arme dissimulable.

§dept S Dncenen

Vous êtes un expert dans une école de sorcellerie (page 342). Vous pouvez être impliqué dans les intrigues, la bureaucratie et l'administration, ou vous concentrer sur les véritables affaires de la magie. Vous n'avez pas de temps à perdre avec les aléas de la magie divine : la précision de la sorcellerie est votre passion.

- **Essence** : *Incantatrice des Tours de Typhon ; Maître du 7ème Voile Grimoire.*
- **L'ombre** : *Dreams of Dweomer Dominion ; Pas de victoire sans risque.*
- **Pilier** : Les guildes 3.
- **Compétences et cascades** : Contacts (Le poids de la réputation), Connaissances (J'ai lu ça, Rituels, Bouclier de la raison, Spécialiste : Connaissance des démons), Volonté (Forteresse de la volonté, Indomptable) ; compétences de pouvoir et sorts de sorcellerie correspondant à votre école de sorcellerie.

- **Constructions de la communauté :** Une école de sorcellerie (voir l' exemple d'école de sorcellerie des Elémentalistes de Zor à la page 342).
- **Relations :** Votre école de sorcellerie, un ou plusieurs apprentis, un camarade ou un mentor de votre école de sorcellerie, votre némésis personnelle, un ou plusieurs démons ou élémentaires liés.
- **Équipement :** Robes portant l'insigne de votre école de sorcellerie et les symboles de vos pouvoirs, attirail de lanceur de sorts, grimoire.

Fnee S Dncenen (Mygtikui)

Vous êtes un *mystikai* dont on se méfie, un paria qui n'appartient à aucune école, aucun temple ni aucune autre organisation. Vous vous contentez d'une vie d'étude obsessionnelle de la sorcellerie, au mieux comme un excentrique tâtonnant, au pire comme un sinistre nécromancien. Vous avez une grande liberté dans le choix des sorts, mais vous les avez tous acquis au prix de grands efforts et de grandes dépenses. De nombreux *mystikai* montent des expéditions sur la simple rumeur d'un ancien grimoire, ou recourent à des mesures plus discutables.

- **Essence :** *Lone Voyager Beyond the Veil ; Necromancer of the Garapur Night Vault (Nécromancien de la voûte nocturne de Garapur).*
- **L'ombre :** *Le rêve de la domination ; les cauchemars de la fourche et de la torche.*
- **Pilier :** Les guildes 3.
- **Compétences et stunts :** Connaissances (J'ai lu ça, Rituels, Bouclier de la raison, Spécialiste : Connaissance des démons), Ressources (L'argent parle), Volonté (Indomptable) ; toutes les compétences de pouvoir et de début de sorcellerie que vous voulez.
- **Constructions communautaires :** En général, aucune.
- **Relations :** Un ou plusieurs démons ou élémentaires liés ; les Explorateurs respectueux de l'Antiquité (pour les rumeurs de caches de sorcellerie) ; un collègue *mystikai* avec qui vous échangez parfois des sorts ; votre ennemi juré en sorcellerie ; un apprenti.
- **Équipement :** Votre grimoire, un tome de sorcellerie que vous étudiez, une cachette comme une tour, une grotte ou un manoir isolé, un bâton de quart et / ou une arme dissimulable, des robes de sorcier, un déguisement pour vous aventurer à l'extérieur, un

Temple S Dncenen

attirail de sorcellerie et d'invocation.



Vous n'êtes pas prêtre, mais vous avez conclu un accord avec un ou plusieurs temples pour étudier dans leurs bibliothèques, en échange d'argent ou de services. Vous vous intéressez aux invocations et aux ligatures des démons des temples, ainsi qu'aux connaissances qu'ils transmettent.

En effet, gagner la confiance du grand prêtre d'un temple vous coûte cher, et vous êtes **très** prudent lorsque vous trahissez sa confiance, car vous savez que cela peut avoir des conséquences fatales.

- **Prérequis** : Vous devez dépenser 8 PA pour un aspect **relationnel** (page 248) avec un temple pour être autorisé à apprendre ses sorts.
- **Autorisations** : Vous pouvez apprendre les sortilèges d'un temple avec lequel vous êtes en relation, et vous pouvez avoir appris d'autres sorts auprès de votre mentor.
- **Essence** : *Bien-aimée des porteurs de livres de Belom ; maîtresse des grimoires de croissance.*
- **Ombre** : *Otage du chantage ; que mes divergences de loyauté ne soient jamais révélées au grand jour !*
- **Pilier** : Les guildes 3.

- **Compétences et cascades** : Contacts (initiés), connaissances (bureaucratie, rituels, spécialistes : connaissances des démons, connaissances sacrées), relations (meilleur atout, convivialité), volonté (indomptable) ; compétences de pouvoir au choix, plus quelques sorts généraux ; sorts spécifiques au temple avec lequel vous êtes en relation.
- **Constructions communautaires** : Aucun spécifique.
- **Relations** : Un temple, un ou plusieurs démons ou élémentaires liés ; un apprenti ou un mentor ; votre némésis ; les dignitaires du temple avec lesquels vous êtes en relation.
- **Équipement** : L'attirail de sorcier ; les robes de sorcier ornées des sigils et symboles du temple avec lequel vous êtes en relation ; un grimoire contenant vos sorts ; un bâton de quart et / ou une arme dissimulable.
- **Constructions de la communauté** : Temple d'Entos.
- **Relations** : Un animal totem ou un ami animal, une bête de somme, un compagnon de chasse, un herboriste ou un guérisseur, un adorateur local d'Entos, un ami en ville qui vous aidera.
- **Équipement** : Un arc et une arme de mêlée, une armure de cuir, un bouclier rond en bois, du matériel de camping, une grotte, une caverne, un bivouac ou une tente dans la nature, des vêtements pratiques dans des couleurs naturelles.

Rungen

Vous êtes un individu solitaire, proche de la nature, coupé de la société parce que vous êtes en mission. Tu aimes la nature et tu sais qu'il est de ton devoir de la protéger ; des puissances obscures menacent les forêts, les landes trop chassées ont besoin de leur gardien. Vous êtes autosuffisant et probablement difficile à vivre.

Les rangers comprennent les Wildermen d'Ellib, les Tung Mai Jegesh, les Walkers de Kesh, les Dedaloi Dark Claw et les Cambriother Nomads of the Khadisi.

- **Permissions** : Vous pouvez être un initié d'Entos ou, plus rarement, de Belorias, d'Emeldias ou d'Eshtikar.
- **Essence** : *Protecteur de l'Ambara Eastmarch ; gardien des cataractes de la rivière de Cristal.*
- **Ombre** : *Chassé par les mangeurs de Dedaloi ; Rêves de Marcheur de Peau.*
- **Pilier** : La paysannerie 1.
- **Compétences et cascades** : Devise (Toujours faire des choses utiles), Physique (Solide comme un clou), Combat à distance (Coup critique, Coup long), Survie (Expert en environnement, Connaissance de la direction, Repérage) ; compétence de pouvoir possible.
- **La communauté construit** : Société secrète ; peut-être un temple.
- **Relations** : Communautés locales et tribus, sages et femmes sages, société secrète.
- **Équipement** : Matériel de camping, pièges et collets, arc, armure de cuir ou de peau.

Wildenl unden

Vous êtes une personne qualifiée en dehors de la société autocratique, dans la nature sauvage, vivant de votre connaissance du monde naturel. Vous n'avez que peu de contacts avec la civilisation et ne vous rendez sur place que pour faire du commerce ou négocier des produits de première nécessité. Vous appartenez à une maison Sakari, mais vous n'avez probablement pas vu votre famille depuis des années.

Hunten

Bien que l'Autocratie repose sur l'agriculture, les chasseurs sont omniprésents. Les aristocrates s'adonnent à cette passion et les trappeurs d'Amadorad, d'Ellib et des marches les plus sauvages de l'Autocratie vivent de la chasse. Certains sont des initiés d'Entos. Lesquels êtes-vous ?

- **Essence** : *Ride Out, 7e La lune est pleine ! 7e Chasseur sauvage de Sheal.*
- **Ombre** : *Obsédé par le Chantha blanc ; Solitaire taciturne.*
- **Pilier** : La paysannerie 1.
- **Compétences et stunts** : Combat à distance (tir critique, tir de loin), furtivité (embuscade, disparition), survie (pistage) ; Animalité*.

Aspects et points de destin

Les aspects font chanter votre jeu. Un aspect est une courte phrase descriptive qui dit quelque chose d'important à propos d'un personnage, d'un lieu, d'une situation ou même d'une campagne. Nous identifions les aspects en les mettant en majuscules et en italique : *Convenient Code of Honour*, *7e World Is Too Old To Change*, et *None Shall Pass !* sont tous des aspects.


Destin et Compagnon. Les PNJ, y compris les monstres, peuvent également avoir tout ou partie de ces aspects.

TYPES d'ASPECT

Les aspects n'appartiennent pas seulement aux personnages, mais aussi à d'autres parties du jeu. Nous avons mentionné l'**invocation** d'aspects à la page 28, et nous parlerons plus en détail de leur utilisation et de leur création ci-dessous. Voici tout d'abord un aperçu des types d'aspects que vous pouvez trouver.

Chunucten Spectg

Le chapitre 3 : Les bases et le **chapitre 4 : Créer son personnage** montrent que chaque PC dispose de six **aspects de personnage** : Origine, Essence, Ombre, Sang,

A character in a blue and red robe stands in a magical, glowing forest at night. The scene is illuminated by a large, bright green moon and numerous glowing particles. The character is positioned in the center, facing forward with arms slightly out. The background features dark, gnarled trees and a dense canopy of glowing leaves and branches. The overall atmosphere is ethereal and fantastical.

Vous pouvez **invoquer** ou **contraindre** les aspects de votre personnage quand vous le souhaitez. Pour invoquer les aspects d'un autre personnage, vous devez d'abord connaître l'aspect, soit parce qu'il est évident, soit parce que vous avez fait un jet pour le découvrir - ce qu'on appelle une **manœuvre** (page 200).

LDcu tîDn §gpectg

Les lieux du jeu peuvent avoir des aspects tout

comme les personnages. Il s'agit généralement de caractéristiques permanentes, comme une jungle envahie par la végétation et la brume, ou une rue d'une ville impériale où les corps se bousculent dans une presse grouillante. Beaucoup sont évidents, existant implicitement dans les descriptions du Chroniqueur ou dans l'esprit des joueurs : un aspect de lieu n'a pas besoin d'être explicitement mentionné pour être invoqué. Vous pouvez improviser des aspects de lieu lorsque vous en avez besoin - c'est un excellent moyen d'interagir avec votre environnement !



Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

Examinons plus en détail l'exemple de la page 33. Les PJ de 7e sont partis en reconnaissance d'une ferme en feu repérée lors de leur voyage à travers la plaine de Mornan après avoir quitté Korudav. C'est la nuit, et Zimiri veut s'approcher du feu sans se faire repérer, mais il n'a obtenu qu'un résultat de 1 avec sa compétence Furtivité 1. Chris demande s'ils peuvent invoquer un aspect Implicite Ténèbres plus profondes et Ombre pour les conditions nocturnes, d'autant plus que toute personne proche du feu verra sa vision nocturne compromise par les flammes. Sarah accepte ; Chris paie un point de destin, et le résultat du jet de furtivité de Zimiri passe de 1 à 3.

Certains aspects du lieu ne sont pas aussi évidents et nécessitent que les joueurs fassent quelque chose avant de pouvoir les utiliser. Un jet de Notice ou d'Investigation peut révéler un aspect du lieu qui était caché à la vue, par exemple ; et, comme vous le verrez plus loin (page 126), révéler un tel aspect vous donne une invocation gratuite !

Zimiri s'approche de la maison en flammes sans se faire repérer. Sarah décrit des poutres enflammées et des ombres bondissantes engloutissant le dernier étage. Mais l'intuition de Zimiri est en éveil, et Chris demande un jet de cambriolage pour découvrir les risques et les dangers avant d'entrer.

7Ce type de jet d'effraction s'appelle une manœuvre (page 200). Chris obtient +0 sur le dé du Destin Cosmique, et ajoute Burglary 4 (la compétence maximale de Zimiri) pour un résultat de 4-succès ! Sarah révèle que le toit de la maison a été fragilisé par l'incendie - toute activité violente à l'intérieur pourrait faire s'écrouler l'ensemble ! Zimiri a découvert un aspect caché - We're Walking Into a Deathtrap - et, parce qu'il a été découvert lors d'une manœuvre, leur première invocation est gratuite !

Voir "Utilisation d'une déclaration pour créer un aspect d'emplacement" (page 134) pour une autre façon intéressante de créer un aspect d'emplacement.

Situu tiDn §gpectg

Les aspects de situation sont comme les aspects de lieu, mais ils sont plus temporaires et affectent la "situation" dans laquelle se trouvent les PJ. Ils sont facilement influencés par les actions des personnages. Un bon exemple d'aspect de situation est *7e Maison en feu !* illustré par l'exemple ci-dessus ; d'autres incluent *7is is a Tense Stand-Off...* ou *A Howling Gale and Versing Rain (Un coup de vent hurlant et une pluie battante)*. Les aspects de situation durent aussi longtemps qu'il est logique qu'ils le fassent, et généralement pas plus longtemps que la **scène** en cours (page 26).

Voici ce qu'il y a de bien avec les aspects de situation : **vous pouvez les créer à l'aide d'une manœuvre**. Vous pouvez nommer l'aspect vous-même (vous avez besoin de l'accord de votre Chroniqueur), et si vous réussissez, vous obtenez la première invocation gratuitement, tout comme lors de la découverte d'aspects cachés. Vous pouvez même permettre à quelqu'un d'autre d'invoquer (même gratuitement !) un aspect que vous avez créé, en lui "donnant" l'invocation, à condition que vous puissiez décrire comment cela fonctionne.

Après la scène de la ferme en flammes, le reste du groupe s'est approché et Sarah a décrit des formes se déplaçant au rez-de-chaussée - l'entropie ! Vitas demande à Varnas s'il peut utiliser son pistolet à radium pour tirer sur des poutres essentielles du toit en feu afin de faire tomber l'ensemble sur les monstres à l'intérieur. Sarah aime l'idée, et dit que c'est une manœuvre utilisant la compétence Devise (page 146). Vitas fait un jet pour Varnas et réussit ! 7e Les poutres se brisent et le toit s'effondre, envoyant des éclats enflammés dans le rez-de-chaussée et créant un aspect de situation Enfer ardent.

CDngequ enceg

Comme indiqué à la page 24, les **conséquences** sont ce que l'on subit si l'on est trop **stressé**. Elles sont équivalentes aux blessures, aux traumatismes mentaux, à la stigmatisation sociale ou même aux préjudices financiers graves - et ce sont des aspects. En effet, lorsqu'un personnage est blessé, la conséquence qu'il subit est un aspect que n'importe qui peut invoquer pour causer des ennuis au personnage blessé - et la première invocation après que la conséquence a été infligée est gratuite !



.....

.....

.....

.....

.....

.....



Chapitre 7 : Aspects et points de destin

Un entropique sort en trombe de la maison en flammes qui s'est effondrée, hurlant et en feu ! Il a subi d'horribles brûlures en poussant à travers les flammes (plus d'informations à ce sujet plus tard - voir page 240), et Varnas veut l'abattre avec son Pistolet à Radium. Il réussit avec 3 décalages, et invoque librement la conséquence Horribles brûlures pour un bonus de +2, portant ses décalages à 5 - assez pour une réussite spéciale (page 197) !

(et même le contraindre) comme vous le voulez, tant que vous pouvez raconter comment. Cela peut donner à votre personnage l'accès à des capacités intéressantes.

CDndi tiDn §gpectg

Il arrive qu'un personnage soit affecté par une **condition** temporaire qui ne constitue pas une blessure ou une autre conséquence. Ces circonstances peuvent être positives ou négatives, et sont représentées par des **aspects de condition**. Ces circonstances peuvent être positives ou négatives et sont représentées par des aspects de condition. Ils sont généralement temporaires, mais, selon leur nature, peuvent ou non disparaître d'eux-mêmes. La magie est une source notable d'aspects de condition, rendant une cible *somnolente, maladroite, brillant d'une lumière incandescente, téméraire*, etc. Mais il peut aussi s'agir d'avantages ou de désavantages de position dans les conflits, comme *Assommé, Étourdi, Décontenancé, J'ai eu le dessus sur mon ennemi*, etc. Votre Chroniqueur vous dira si vous devez faire une action pour supprimer un aspect de condition, ou s'il disparaîtra de lui-même (généralement après une **scène**).

Zabet Karja et Ukhta le guerrier du feu se précipitent dans la mêlée alors que les entropiques sortent de la ferme en flammes. En tant que Magigi, Ukhta est résistant à la chaleur, mais Zabet n'a pas cet avantage. Avant qu'ils ne chargent, Ukhta entreprend une action de manœuvre pour utiliser le cantrip "Withstand Ice and Fire" de sa compétence de pouvoir Change By Fire (page 282) pour augmenter la résistance au feu de Zabet, en faisant un jet de dés pour placer un aspect de condition Fireproof ! sur elle. Zabet peut l'invoquer gratuitement une fois si elle est menacée par les flammes.

Relu tiDnghìp §gpectg

Lorsque vous achetez une relation pour votre personnage (page 44), vous pouvez dépenser 8 PA pour lui donner un aspect. Même si l'aspect appartient à la cible de la relation, en termes de jeu, c'est le vôtre, sur votre feuille de personnage, et vous pouvez l'invoquer

Zabet entretient une relation avec Blue-Claw, son destrier. Elle va charger dans la mêlée sur le dos de son cheval, en utilisant sa capacité spéciale Trample (page 245) et en invoquant son aspect Sudden Excess of Violence (excès soudain de violence) pour accélérer son attaque.

Gume § pceptg

Vous vous souvenez que tous les PJ ont les deux mêmes aspects du **jeu** sur leur feuille de personnage ? Eh bien, ils sont utilisables comme n'importe quel autre aspect du personnage. Ils sont comme des aspects de localisation glorifiés, sauf qu'ils affectent l'ensemble du monde du jeu plutôt que votre emplacement actuel.

La charge de Zabet est contrariée par une mystérieuse explosion provenant de la ferme en feu. Sa mère est momentanément paniquée, et elle doit faire un jet de Chevauchée pour garder le contrôle. Sharma, le joueur de Zabet, obtient un résultat médiocre, mais affirme que c'est parce que The World Is Going To Hell In A Handcart ! (l'un des deux aspects du

jeu de la campagne d'exemple de la Main de l'Autocrate), sa mère a vu pire et peut garder le contrôle même dans des conditions de combat difficiles. Sarah est d'accord ; Sharma paie un point de destin et relance les dés...

Les aspects décrivent la réalité !

Bien que les exemples de ce chapitre décrivent l'utilisation des points de destin et des manœuvres pour obtenir des avantages mécaniques de jeu à partir des aspects, il est important de souligner qu'en termes narratifs, les aspects **sont toujours vrais**. En d'autres termes, ils décrivent la réalité, et cette réalité s'applique même si vous n'utilisez pas explicitement l'aspect en jeu.

Supposons que votre personnage ait l'aspect Respirer sous l'eau. S'il doit rester sous l'eau plus longtemps qu'il ne peut retenir sa respiration, ce n'est pas grave, puisqu'il peut respirer sous l'eau – c'est ce que dit l'aspect. Vous n'avez pas besoin de faire quoi que ce soit pour tirer parti de ce que dit un aspect, lorsque vous ne faites que raconter une scène ou décrire ce que fait votre personnage.

Parfois, vous tentez quelque chose d'incertain ou de risqué, et votre Chroniqueur vous demande un jet de dé. C'est à ce moment-là que vous pouvez utiliser les règles d'aspect.

le fonctionnement des ASPeCTS

Nous avons présenté les règles de base des aspects à la page 28, mais regardons de plus près. Tout d'abord, résumons : lorsque vous avez lancé les dés et que vous n'êtes pas satisfait du résultat, et qu'un aspect a une incidence sur votre situation actuelle, vous pouvez explicitement en tirer parti pour essayer d'améliorer les choses. Pour ce faire, vous **invoquez** cet aspect. La façon la plus simple d'invoquer un aspect est de payer un **point de destin** (page 28) et de décrire comment cet aspect **améliore votre situation**. Vous devez obtenir l'accord de votre Chroniqueur pour que votre description ait du sens, mais sinon l'invocation prend effet.

Poursuivons la bataille dans la plaine de Mornan. Varnas l'Artificier avance derrière Zabet et Ukhta, et obtient un mauvais résultat (-3 !) sur son jet de Combat à Distance pour tirer avec son Pistolet à Radium sur une hideuse chimère qui bondit hors de la ferme en flammes. Vitas, le joueur de Varnas, veut invoquer l'aspect Hivernium Must Be Defended At All Costs ! de Varnas pour améliorer sa situation.

Sarah demande à Vitas d'expliquer en quoi cet aspect aide Varnas. Vitas répond : "Eh bien, c'est clairement le moment où j'essaie désespérément de défendre Hivernium contre une attaque ! Je vais creuser profondément, et essayer d'éliminer cette créature immonde !"

Sarah est d'accord pour dire que l'invocation est judicieuse, et Vitas soustrait 1 des 5 points de destin de Varnas. Il est maintenant à 4 points de destin. Nous verrons plus loin comment l'invocation aide Varnas.

Vous avez vu dans les exemples ci-dessus que vous pouvez parfois invoquer un aspect sans dépenser un point de destin, et que la façon la plus courante d'obtenir une telle **invocation gratuite** est de faire une **action de manœuvre** (page 200). Vous faites un jet de dé pour **créer** un aspect ou pour utiliser un aspect existant, et le fait de réussir la manœuvre "alimente" cet aspect pour une seule invocation gratuite. Si vous obtenez une **réussite spéciale** à la manœuvre, vous obtenez **deux invocations** gratuites de l'aspect.

Zimiri Tegus voit que Varnas est en difficulté. Chris, le joueur de Zimiri, suggère à ce dernier d'essayer de distraire la chimère en la chargeant, en criant et en hurlant, en espérant que cette distraction permettra à Varnas de mieux tirer.

Sarah dit qu'il s'agit d'une manœuvre de provocation, et Chris fait un jet pour la compétence Provoke 1 de Zimiri. Le jet de 7e réussit, et crée un aspect Confus et Distrait dont la chimère souffre maintenant. Comme Zimiri a créé cet aspect à l'aide d'une manœuvre, ils peuvent l'invoquer gratuitement. Dans ce cas, Zimiri peut donner cet invocation gratuite à Varnas, ce qui signifie que ce dernier a une chance supplémentaire d'améliorer son mauvais jet de dé.

Que se passe-t-il lorsque vous réussissez à invoquer un aspect ? Vous avez le choix entre trois avantages :

InvDking un §gpect /Dn u BDnug

Vous pouvez invoquer un aspect pour obtenir un bonus de +2 sur un jet de dé que vous venez de faire. Vous pouvez même transmettre ce bonus à un autre personnage pour un jet de dé qu'il vient de faire, à condition d'expliquer en quoi vous l'aidez.

Varnas pourrait utiliser son invocation d'Hivernium Must Be Defended At All Costs ! pour améliorer son jet de combat à distance de -3 à -1. Malheureusement, cela reste un résultat médiocre, mais s'il avait obtenu, disons, +1 au lieu de -3, ce serait une option.

JnyDk inj un §ggec3 /Dn u pe-pDCC

Vous pouvez invoquer un aspect pour relancer un jet de dé que vous venez de faire.

7is est une option pour l'invocation d'Hivernium Must Be Defended At All Costs de Varnas - le résultat de -3 serait difficile à rattraper, mais relancer les dés pourrait faire l'affaire.

C'est aussi une option pour la manœuvre de Zimiri qui crée l'aspect Confus et Distrain sur la chimère. Chris pourrait expliquer que la chimère est tellement confuse et distraite par l'approche folle de Zimiri (jet de provocation réussi) qu'elle ne peut pas esquiver correctement l'attaque au pistolet à radium de Varnas. 7is suffirait à justifier que Vitas relance l'attaque Ranged Combat de Varnas.

JnyDk inj un §ggec3 /Dn un Cffec3

Sur une invocation réussie, vous pouvez expliquer comment un aspect cause un problème à quelqu'un, ou même comment un aspect per- forme ou déclenche une action à part entière. Un aspect utilisé de cette manière peut soit effectuer son propre jet de dé avec un bonus de +2, soit fournir un **obstacle de** difficulté 2 (page 201) que d'autres personnages doivent surmonter, soit ajouter +2 à une difficulté existante. Souvent, c'est le Chroniqueur qui invoque un aspect de cette façon, mais pas toujours : vous pouvez aussi le faire pour rendre la vie de votre adversaire plus difficile.

L'utilisation d'un invocation par 7e aurait pu être un bon choix pour l'aspect Confusion et Distraction de Zimiri, si Varnas avait réussi son jet d'attaque. La chimère 7e aurait dû faire un jet pour esquiver l'attaque de Varnas, et Chris aurait pu décrire comment l'action de Zimiri pour confondre et distraire la chimère augmentait la difficulté du jet d'esquive de +2. Malheureusement, comme le jet d'attaque de Varnas a échoué, ce n'est pas possible.

Mais voici un autre exemple : disons que Ukhta la guerrière de feu Magigi a utilisé son pouvoir Change By Fire pour provoquer un incendie sur le sol devant la chimère. Le 7at pourrait être une manœuvre créant un obstacle de Feu Rugissant ; si la chimère avait voulu attaquer Varnas, elle devrait d'abord passer un round à faire un jet de difficulté 2 pour franchir l'obstacle de feu. Le 7at est une bonne tactique de retardement, et le Chroniqueur pourrait même décider qu'un échec signifierait que la chimère prendrait des dégâts à cause du feu !



Raconter avec des ellipses...

L'invocation d'un aspect peut provoquer un retournement de situation pour votre personnage - ce qui ressemble à un échec peut devenir un succès. Vous pouvez vous y préparer en décrivant les actions de votre personnage de manière appropriée ; au lieu de dire, lorsque vous obtenez -3 sur votre jet d'attaque, "Je tire avec mon Pistolet à Radium sur l'entropique et... oh non ! mon tir rate !", vous pouvez vous protéger en laissant la conclusion de votre phrase en suspens avec une ellipse ("..."). Ainsi, vous pourriez dire "Je tire avec mon Pistolet au Radium sur l'entropique, qui se déplace sur le côté, et mon tir semble large... !" Le 7at vous permet d'incorporer les résultats de votre invocation avant de terminer la description. Si votre invocation réussit, vous pouvez conclure par "... et j'attrape la poignée avec mon autre main, me rappelant que l'Hivernium doit être protégé à tout prix, je serre les dents, j'appuie sur la gâchette, et... succès ! La balle de radium 7e s'écrase sur la bête !"

C'est une petite astuce, mais elle permet de lier la mécanique d'invocation à vos descriptions, de sorte que les jets de dés ne semblent jamais totalement définitifs tant que la poussière de l'invocation n'est pas retombée !

C DMGECCINJ un §ggec3

Lorsqu'un aspect semble susceptible de vous causer des ennuis, vous pouvez délibérément choisir de laisser votre personnage s'attirer des ennuis. C'est ce qu'on appelle **contraindre un aspect**. L'incitation est un type spécial d'invocation - un type qui vous cause des problèmes !



.....
Par exemple, Varnas a l'aspect d'ombre Sombre rumeur qui entache l'Aura de Cet ami de tous. 7e nuit avant la bataille ci-dessus, il essaie d'obtenir des informations de quelques habitants effrayés dans une auberge au bord de la route dans la plaine de Mornan. Il est sur le point de faire un jet de Rapport, quand Sarah, la Chroniqueuse, propose de compulsurer son aspect pour dire qu'une vague de panique traverse les villageois rassemblés qui marmonnent et fixent Varnas avec horreur, avant de le poursuivre dans la rue!.....

Mais pourquoi faire cela ? Eh bien, il peut sembler contre-intuitif de choisir de mettre son personnage dans le pétrin, mais cela fait partie de ce que l'on appelle l'**économie des points de destin** (page 133) et c'est le principal moyen de regagner des points de destin en jeu. Vous voulez des contraintes : elles sont utiles pour les parties endiablées et pleines d'action !

Le Chroniqueur n'est pas le seul à pouvoir contraindre votre personnage ; vous pouvez le faire vous-même, et les autres joueurs aussi ! Vous pouvez également contraindre des PNJ. Il en coûte un point de destin à un joueur pour contraindre un autre personnage.

Le fait de contraindre son personnage présente les avantages suivants :

- En tant que joueur, vous avez la possibilité d'influencer la direction que prend votre jeu, avec votre personnage sous les feux de la rampe. Vous avez peut-être des idées intéressantes pour la suite ?
- Chaque fois que vous, le Chroniqueur ou quelqu'un d'autre contraind votre personnage, vous recevez un point de destin, ce qui vous permet de récupérer les points que vous avez dépensés et de faire plus d'invocations.

Le Chroniqueur peut parfois voir des moments où votre aspect peut mener à une contrainte amusante, excitante, ou même amusante, et brandir un point de destin pour voir si vous voulez l'accepter. Vous n'êtes jamais **obligé d'accepter** une contrainte, mais ne dites pas automatiquement non - après tout, vous **voulez que** votre personnage vive des aventures pleines d'action, et vous voulez ces points de destin ! Jouez avec les faiblesses de votre personnage ainsi qu'avec vos forces !

Chapitre 7 : Aspects et points de destin

H Dw TD CDmgeC un §ggec3

Pour contraindre un aspect, vous devez d'abord expliquer pourquoi cet aspect est pertinent, puis proposer une complication que l'aspect provoque. Vous pouvez négocier les détails avec le Chroniqueur, ou avec le joueur affecté par la contrainte, qui a alors deux choix :

- Accepter la contrainte et recevoir un point de destin ;
- Pour payer un point de destin et empêcher la contrainte de se produire.

Une fois que vous acceptez une complication, elle se produit **quoi qu'on fasse**. Vous ne pouvez pas accepter la complication provoquée par une contrainte, recevoir le point de destin, puis essayer de l'atténuer ou de l'éviter ; **l'acceptation d'une contrainte signifie que la complication se produit**.

Si vous payez un point de destin pour éviter la complication, vous devez décrire comment vous l'avez évitée. Cela peut être aussi simple que de dire que la complication ne s'est jamais produite, mais il est souvent intéressant de décrire ce que votre personnage a fait pour éviter la complication. Encore une fois, vous n'avez pas à faire de jet pour éviter la complication ; payer le point de destin le fait pour vous.

Tygeg D/ CDmgeC

Il peut parfois être difficile de trouver des motivations intéressantes à la volée. Pour vous aider, nous avons identifié deux types de complications, ainsi que des formulations de type "mad-lib" pour les structurer. Voici comment les utiliser.

DecigìDn-Buged CDmgeCg

Une contrainte basée sur la décision résulte d'une décision prise par un personnage en raison d'un aspect qu'il possède. Remplissez les cases du mad-lib suivant pour créer une contrainte décisionnelle typique :

Vous avez _____ aspect dans _____ situation, Il est donc logique que vous décidiez de _____. Cela ne va pas quand _____ se produit.

Par exemple, Varnas possède l'aspect Hivernium doit être défendu à tout prix, il est donc logique qu'il décide de lancer un appel à la croisade lorsque des rumeurs font état de maraudeurs entropiques dans la plaine de Mornan lors d'une audience avec l'Autarque. 7Il y a un problème lorsque l'Autarque prend son appel pour une offre de volontariat et ordonne à Varnas de mener une expédition immédiatement !

Notez que la complication ici n'est pas la décision prise par le personnage, mais **la façon dont les choses tournent mal par la suite**. C'est crucial : c'est la complication qui se produit **à la suite** de la décision du personnage qui en fait un compel. Souvent, la partie décision est évidente, et probablement une chose à laquelle le joueur aurait pensé de toute façon.

Ne touchez pas à mon personnage !

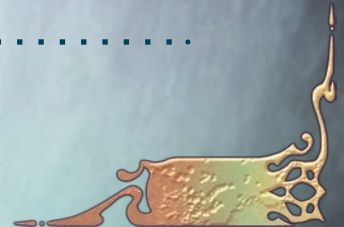
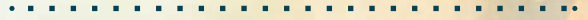
Un joueur est toujours responsable de son personnage et de ce qu'il dit et fait. Le Chroniqueur 7e, ou un autre joueur, peut proposer une contrainte basée sur une décision, mais si le joueur ne veut pas l'accepter, le Chroniqueur ne devrait pas forcer le problème en exigeant un point de destin. Au lieu de cela, négociez la contrainte jusqu'à ce que vous trouviez une formulation qui satisfasse le joueur, et dérivez la complication à partir de cela. Si vous ne pouvez pas trouver une contrainte mutuellement acceptable, abandonnez-la.

Cyen3-Buged CDmgeCg

Un personnage est soumis à une contrainte événementielle lorsque son environnement réagit unilatéralement à un événement de manière à lui compliquer la vie, indépendamment de ce qu'il fait. Remplissez les cases du mad-lib suivant pour créer une contrainte événementielle typique :

Vous êtes dans _____ situation et avez _____ l'aspect, il est donc logique que, malheureusement, _____ vous arriverait. Maudissez votre destin !

Ukhta le guerrier de feu voyage parmi les Che Kwa et possède l'aspect légionnaire expert Smith de Dafur. Il est donc logique que, malheureusement, la chamane tribale de Kichanda vous reconnaisse comme un Dafuri détesté et vous fasse capturer. Maudite soit votre destinée !



Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

Une fois de plus, c'est la complication qui résulte de **l'événement** qui est l'objet de la contrainte - Ukhta ayant été capturé. Les contraintes basées sur les événements sont un outil formidable pour le Chroniqueur, et une manière intéressante de faire réagir le monde aux PJ de manière inattendue, en lien avec leurs aspects. Ils sont également très intéressants pour les joueurs, qui sont récompensés pour leur simple présence.

voulez dire et ne tergiversez pas. Peu importe que votre aspect contienne des détails qui vous semblent inappropriés lorsque vous les évoquez ; ces détails peuvent vous fournir de l'or narratif.

CDMGECcINJ Wi3h LDcu3iDn, Si3uu3iDn, und Gume §ggec3g

Vous pouvez utiliser le lieu, la situation et les aspects du jeu pour les contraintes. Comme ils sont extérieurs aux personnages, il s'agit presque toujours de contraintes événementielles.

Par exemple, comme la jungle est épaisse et brumeuse, il est logique que vous ne puissiez pas vous frayer un chemin jusqu'à Laigas avant que les Mangeurs de Dedaloï ne vous trouvent. Maudissez votre destin !

pe3nDuc3iye CDmgeCg

Il arrive que votre personnage remplisse les conditions d'une contrainte sans qu'elle soit formellement sur la table - et sans qu'aucun point de destin n'ait changé de main. Vous avez joué vos aspects et vous vous êtes attiré toutes sortes d'ennuis, ou peut-être qu'un autre joueur a fait de même.

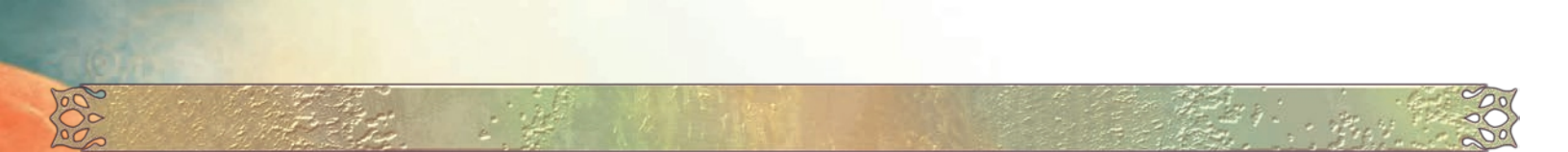
Criez ! Le Chroniqueur peut traiter cela comme une contrainte après coup, et accorder rétroactivement un point de destin. Re-member - vous voulez que ces points de destin continuent de circuler !

Tig g Dn CNEU3iNJ §ggec3g

Jusqu'à présent, nous avons simplement caractérisé les aspects comme de courtes phrases qui disent quelque chose de cool et d'intéressant sur votre personnage, ou sur un lieu, une situation, etc. Voici quelques lignes directrices pour maximiser l'utilité des aspects dans le jeu.

BDCd et CDnfiden3 WDNDiNJ

Essayez de formuler vos aspects de manière claire et précise. Il est tentant d'être vague - peut-être pensez-vous que cela sera plus utile - mais évitez cela comme la peste. Au lieu de cela, remplissez votre aspect avec des détails croustillants, concentrez-vous sur ce que vous



Par exemple, l'*homme fort vantard* peut sembler être un aspect très applicable, mais il est plutôt fade. Il ne dit pas grand-chose sur votre caractère, la nature de votre force, etc. Mais un aspect comme *Je peux battre n'importe lequel d'entre vous au Madizi Boulder Trowing !* prend soudain beaucoup plus de couleur ; nous savons maintenant que le personnage est compétitif, qu'il défie peut-être constamment ses compagnons de jeu de faire leurs preuves, et il introduit un élément dans le monde du jeu - peut-être que le temple de Madiz accueille des jeux où les gens prouvent leur force en lançant des blocs de pierre ! S'agit-il d'une pratique universelle dans l'Autocratie, ou d'une pratique locale ? Le personnage a-t-il une relation avec les Madizi, ou les jeux, ou le lieu où ils se déroulent ? Il y a tellement plus à faire avec cet aspect que la version faible d'origine, mais il peut être invoqué pour la même chose, ainsi que pour beaucoup d'autres choses !

DDubCe-Cdjed §ggec3g

N'oubliez pas que vous ne voulez pas seulement dépenser des points de destin, vous voulez aussi les récupérer, en étant contraint et même en vous contraignant vous-même. Pensez à la façon dont un aspect peut causer des problèmes à votre personnage, en plus

d'être avantageux, et intégrez-le dans la formulation.

Par exemple, vous pourriez avoir l'*Amateur de grimoires magiques* comme aspect. Ce n'est pas mal - vous pouvez penser à un certain nombre d'invokes tout de suite. Mais les contraintes ? Pas si évident. Maintenant, reformulez l'aspect en *Ma tête est toujours enfouie dans un grimoire magique*, et les côtés négatifs deviennent - peut-être que votre personnage est distrait, manque des choses, semble ignorer ou dédaigner les autres parce que, eh bien, il est trop occupé à lire ! Vous pouvez toujours invoquer pour les mêmes avantages, mais vous pouvez aussi voir un moyen clair de regagner des points de destin par le biais des contraintes.

Suy MDne Thun One THINJ

Il est tentant de se concentrer sur une seule chose lorsque l'on formule un aspect. C'est normal, mais vous n'avez qu'un nombre limité d'aspects avec lesquels jouer, et vous voulez les invoquer (et les contraindre) autant que possible. De plus, on vous demandera souvent d'incorporer des éléments dans vos aspects, comme un clin d'œil au fait que vous pouvez puiser dans la puissance magique (page 271), certains traits de personnalité parce qu'une compétence de pouvoir affecte votre personnage (page 279), des références à des communautés pour que vous puissiez utiliser leurs constructions (page 46), et ainsi de suite. Cela vaut donc la peine de prendre le temps d'affiner leur formulation.

Chapitre 7 : Aspects et points de destin

Prenons l'exemple de *Survivor of the Garapur Earthquake* (*Survivant du tremblement de terre de Garapur*). Il est plutôt bon : il contient des éléments narratifs et historiques, suggère que vous êtes doué pour la survie et qu'il y a peut-être d'autres survivants. Mais il pourrait avoir plus de poids. Si nous le reformulons en *Survivant destructeur du massacre de l'école de sorcellerie du tremblement de terre de Garapur*, nous avons beaucoup plus de détails : pourquoi votre personnage est-il destructeur ? Cela représente-t-il l'influence de votre pouvoir de destruction sur votre personnalité ? Y a-t-il une école de sorcellerie du tremblement de terre à Garapur ? Ou l'école de sorcellerie a-t-elle été affectée par un tremblement de terre ? Le massacre a-t-il eu lieu dans l'école ou a-t-il été causé par l'école ? Ce sont toutes des questions intéressantes qui peuvent être abordées dans le jeu, et qui peuvent également être utilisées pour justifier l'aspect agissant comme un **aspect de pouvoir sorcier** (page 268), et comme un **aspect de communauté** vous donnant accès à une construction de communauté d'école de sorcellerie (page 46).

JncCude S3Dny HDDkg

Nous en avons vu des éléments dans *I Can Beat Any Of You At Madizi Boulder Throwing !* et *Destructive Survivor of the Garapur Earthquake Sorcery School Massacre* (*Survivant destructeur du massacre de l'école de sorcellerie de Garapur*). C'est un élément clé du système de base du Destin que les joueurs puissent aider à créer le monde dans lequel vivent leurs personnages, en ajoutant des détails intéressants qui peuvent être explorés en cours de jeu. Vous pouvez faire des folies en inventant des noms de personnes, des événements, des objets rares, précieux ou importants, des lieux que vous pouvez visiter, et ainsi de suite. Votre Chroniqueur peut vous conseiller des ajustements - ce n'est pas une licence pour contredire les éléments qu'il considère comme importants pour votre jeu - mais un bon Chroniqueur prendra note des trucs sympas que vous avez mentionnés dans vos aspects pour créer du drame dans votre jeu.

sachions), mais comment va-t-elle réagir face au sorcier-thrall et au grimoire ? Reconnaîtra-t-elle l'un ou l'autre ? Y a-t-il ici un passé secret qui mérite d'être exploré ?

Sarah est intriguée par le massacre de l'école de sorcellerie de Garapur, mentionné dans l'aspect de l'ombre d'Ukhta. Elle présente un grimoire rédigé par une mystérieuse école de sorcellerie obsédée par les magies sismiques du dieu Madiz comme un trésor trouvé dans la ferme de la plaine de Mornan où le groupe a combattu des entropiques, et décide que l'un des monstres ressemble à un sorcier qui a été transformé en thrall entropique vorace. Ukhta n'est pas un sorcier (pour autant que nous le

Vuny 3he FeeC

Le fait que vos six aspects de personnage soient de nature différente - votre Origine, votre Essence, votre Ombre, votre Sang, votre Destin et votre Compagnon - signifie qu'ils auront naturellement tendance à être distincts. Mais vous pouvez aussi varier les circonstances dans lesquelles vous pouvez les invoquer en vous assurant qu'ils ne suivent pas tous le même format. Par exemple, si **tous** vos aspects mentionnent des événements historiques et non des lieux, ou votre attitude envers un autre personnage plutôt que vos caractéristiques physiques, vous serez limité dans vos invocations. Essayez de faire en sorte que vos aspects soient variés en termes de sensation et d'applicabilité.

Ukhta est une Survivante Destructrice du Massacre de l'Ecole de Sorcellerie de Garapur, ce qui lui permet d'invoquer sa nature destructrice et son éventuel pouvoir de sorcellerie latent, sans oublier le mystère qui entoure l'école de sorcellerie. Au moment de créer son aspect Origine, elle décide de

mentionner un objet spécial à la place : Bearer of the Magma Anvil of Ur-Craal (Porteur de l'Enclume de Magma d'Ur-Craal). 7is lui donne un objet physique qu'elle porte en rapport avec ses compétences de forgeron, et une personne ou un lieu possible - Ur-Craal. Elle peut l'invoquer dans d'autres circonstances à partir de son aspect Ombre.

SPe CIAI CASeS

Jusqu'à présent, nous avons examiné les principales utilisations des aspects. Voici d'autres choses sympas que vous pouvez faire avec eux.

BDDg3g

Les boost sont des aspects éphémères, comme les aspects de situation mais qui ne durent que le temps d'une seule invocation - des choses comme *Position de combat supérieure*, *Momentanément déséquilibré*, *Pied à plat*, *Éclair rapide*. Vous gagnez un boost lorsque vous ne réussissez pas assez bien une manœuvre pour créer un aspect complet (voir page 200), ou parfois comme un bonus supplémentaire lorsque vous réussissez une action d'une manière spéciale (page 199). L'invocation d'un bonus ne coûte pas de point de destin.

Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

tonneaux éparpillés sur le sol, un feu ardent, etc.

Critique

Si vous obtenez un **succès critique** (page 197) sur une manœuvre (page 200) pour créer un aspect, alors l'aspect résultant est un aspect **critique** - une sorte de "super-aspect" qui est plus puissant que la normale. Donnez-lui un nom super-sonore, et chaque fois que vous l'invoquez, vous bénéficiez d'une aide massive. Bonus de +4 au lieu de +2. La suppression d'un aspect critique est une manœuvre de difficulté 4 au lieu de 2, bien qu'elle ne dure généralement que le temps d'une scène.

Supposons que Zimiri ait critiqué en lançant Provoke pour distraire l'entropique plus tôt. Dans ce cas, au lieu de Distracted et Confused, l'aspect conditionnel serait un aspect critique comme Panicked et Terrorised, et toute invocation fournirait un énorme Bonus de +4 au lieu de +2.

Parfait

Parfois, un aspect est **exactement** adapté à votre situation. Peut-être que vous êtes le *7e Meilleur Lutiste du Vieux Hespín*, et que vous vous trouvez dans une taverne de Hespín devant un public attentif, votre luth favori à la main. À ce moment-là, vous pouvez **parfaitement invoquer** cet aspect. Dépensez un point de destin, mais ne lancez pas les dés : à la place, vous obtenez un résultat automatique égal à votre score de compétence +3.

Obstacles

Invoquer pour un effet (page 127) peut *créer des obstacles* (page 201), ou transformer des aspects existants en obstacles. Mais certains aspects sont déjà des obstacles, et rendent automatiquement certaines de vos actions (ou celles de quelqu'un d'autre) plus difficiles par +2, ou fournissent une difficulté de 2 que vous devez dépenser une action pour surmonter avant de pouvoir faire ce que vous aviez l'intention de faire. Il n'est pas nécessaire de faire un jet pour invoquer un obstacle, ni de dépenser un point de destin pour que sa difficulté 2 ou son modificateur +2 s'applique ; il suffit de faire une action pour le surmonter. C'est votre Chroniqueur qui a le dernier mot. Des exemples d'obstacles incluent des aspects tels que des *caisses et des*



Les personnages qui veulent invoquer spécifiquement un obstacle dans un autre but doivent tout de même payer un point de destin ou effectuer une manœuvre appropriée (page 200). Par exemple, alors qu'un obstacle de type *Feu ardent* peut automatiquement nécessiter un jet de dé de difficulté 2 pour être franchi par un adversaire de l'autre côté, si vous voulez profiter de ce feu pour augmenter vos chances d'intimider ou d'effrayer cet opposant, vous devez l'invoquer spécifiquement, en effectuant une manœuvre ou en payant un point de destin.

Notez que si vous utilisez la compétence Devise (page 146), ou si vous avez une cascade, vous pouvez créer un type d'obstacle plus puissant appelé **bloc** ou **barrière** (page 201).

J NYDKiNJ und CDMGECcìNJ YDun

DDDm

Il y a une exception aux règles d'invocation et d'annulation des aspects : votre aspect **Doom**, qui décrit le destin profond et puissant que l'univers vous réserve. Chaque fois que votre Doom est en jeu, c'est une grande affaire.

Lorsque vous invoquez votre Destin, vous n'ajoutez pas +2, et vous n'avez pas besoin de payer un point de destin. Au lieu de cela, vous subissez une **conséquence** (page 13) et bénéficiez d'un énorme bonus de +4 à votre jet. **Cela peut augmenter votre bonus total au-delà de votre plafond de bonus** (page 195). La conséquence que vous subissez est généralement de nature mentale, représentant votre angoisse et votre tourment intérieur, mais elle peut être physique. Elle doit rester sur votre feuille de personnage au moins jusqu'à la fin de la **scène** suivante (page 26), même si elle est **soignée** (page 233). L'invocation doit être en accord avec votre Fatalité - vous invoquerez souvent votre Fatalité dans des moments de grand désespoir !



Chapitre 7 : Aspects et points de destin

Un dernier groupe d'entropiques a coincé Zabet Karja sur son étouffoir. Elle a déjà subi une conséquence mineure, Demi-aveuglement par le sang, et une conséquence modérée, Blessure à l'épaule béante, et elle est terrifiée à l'idée d'avoir été infectée par le Don mutant de Gumazhdu. Ses amis sont introuvables, et les bêtes du chaos tournent autour d'elle en se délectant follement. Zabet se prépare pour son dernier combat.

C'est le moment idéal pour elle d'invoquer son destin, We Stand To The Last Against The Entropic Horde (Nous restons debout jusqu'à la fin contre la horde entropique) ! Elle cabre son chélateur, lève son épée au-dessus de sa tête et hurle son Destin en fonçant droit sur les entropiques, les tailladant de part et d'autre. Elle subit une conséquence sévère (le seul emplacement de conséquence qui lui reste), qu'elle nomme Mindless With the Terror of Contagion, et ajoute +4 au résultat de son jet d'attaque, qui peut dépasser le plafond de son bonus.

Quelques minutes plus tard, le groupe traîne le chélateur de Zabet à l'arrêt alors qu'il émerge des conséquences de la bataille de la ferme enflammée. Zabet est blessée et hurle follement à propos de la contagion qu'elle pense sentir couler dans ses veines. Mais a-t-elle raison ?

Le Chroniqueur peut également demander à un PNJ d'invoquer votre Destin, toujours gratuitement. Le PNJ en question subit une conséquence automatique et bénéficie d'un bonus de +4 à son jet.

Ukhtha s'éloigne de la ferme en flammes, lorsqu'une silhouette masquée, dont les vêtements ondulent sous l'effet des mutations, s'avance dans la lumière des flammes et tend la main vers elle, en murmurant : "Veux-tu fuir l'étreinte ardente de ton seigneur ?".

Sarah invoque le Destin d'Ukhtha, qui est Que le monde exulte dans l'étreinte du Seigneur des Flammes, donnant à Rika (la joueuse d'Ukhtha) un point de destin et un énorme bonus de +4 sur la tentative du sorcier-thrall de s'emparer de la Magigi et de potentiellement l'infecter avec le Don de Gumazhdu. Ukhtha est décontenancé - le thrall a touché un point sensible au cœur de son Doom, et la tentation de brûler la créature avec les flammes de Dafur est forte. Le 7e entropique en subit les conséquences lorsque ses robes prennent feu (Sarah et Rika s'accordent à dire que c'est grâce à la

compétence Change By Fire d'Ukhtha), mais Ukhtha doit maintenant résister à l'attaque déterminée du mutant du chaos !

Le Chroniqueur peut proposer une **contrainte** (voir ci-dessus) de votre Destin, et vous pouvez même en proposer une vous-même. Vous gagnez un bonus de +4 pour une utilisation unique dans la scène en cours ou la scène suivante, et vous subissez une contrainte de grande ampleur liée à votre Destin. Dans ce cas, vous ne subissez pas de conséquence : la nature même de la contrainte suffit.

Le groupe 7e est en train de soigner ses blessures, écoutant les flammes vacillantes, pensant que la bataille est terminée, lorsqu'une carcasse tremblante s'élève des braises, rugissant de douleur. Une énorme chimère de taureau avance sur le groupe !

À ce stade, la discrétion serait la meilleure partie de la bravoure. Mais Sarah brandit un point de destin avec un sourire en coin, proposant une contrainte de Zabet : Nous sommes debout jusqu'au bout contre la horde entropique ! Zabet ne va tout de même pas se dérober devant son destin ? Elle va certainement foncer tête baissée dans la bataille contre cette dernière bête, en utilisant l'énorme bonus de +4 que lui confère l'obligation de son Destin. Sarah tend le point de destin, attendant...

T L'ÉCONOMIE DU POINT FATE

Les points de destin sont une ressource clé de *Chronicles of Future Earth 7e* - une "monnaie" que vous pouvez dépenser et gagner. Vous disposez d'un certain nombre de points de destin indiqués sur votre feuille de personnage que vous pouvez dépenser pendant le jeu. Une fois que vous les avez tous dépensés, ils disparaissent, mais vous les récupérez tous la prochaine fois que vous jouez. Sur votre feuille de personnage, **Re-frais** indique votre nombre maximum de points de destin, et **Points de destin** indique le nombre de points de destin qu'il vous reste.

Vous savez déjà que vous pouvez utiliser les points de destin pour invoquer des actes. Cependant, vous pouvez également dépenser un point de destin pour effectuer les actions suivantes :

- **Improviser un stunt**, ce qui vous permet d'utiliser en une seule fois un stunt que vous n'avez pas. Voir page 138.
- Faire une **déclaration**, décrivant une modification mineure de la réalité (voir ci-dessous).

Comme indiqué plus haut, vous pouvez regagner des points de destin en cours de jeu en **contraignant un aspect** (page 128). Cela peut même vous permettre d'accumuler plus de points de destin que votre Rafraîchissement ; vous pouvez les conserver lors de votre prochaine session de jeu.

Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

Pu YINJ u Fu3e PDin3 3D Muke u DecCunu3iDn

Vous pouvez payer un point de destin pour décrire comment un aspect a provoqué un changement mineur dans la réalité, ou a révélé une caractéristique de la réalité dont vous n'étiez pas conscient auparavant. C'est exact : cela vous permet, en tant que joueur, de prendre en charge la narration du jeu pendant un moment, pour décrire un petit "quelque chose" qui tourne à votre avantage. Vous devez obtenir l'accord de votre Chroniqueur, mais les **déclarations** peuvent être puissantes.

Si vous avez un aspect Armed To The Teeth, vous pouvez payer un point de destin pour déclarer que vous avez une dague plantée dans votre botte que vous n'avez jamais mentionnée auparavant...

Ugìn j u DecCunu3iDn 3D Cneu3e u LDcu3iDn §ggeç3

Les déclarations peuvent être utiles en combinaison avec les aspects de localisation. Par exemple, vous pouvez déclarer un élément de scène que vous pouvez ensuite invoquer en tant qu'aspect de lieu, de la même manière que vous utilisez une manœuvre pour créer un aspect de situation. La première invocation d'un tel aspect de lieu est incluse dans la dépense de déclaration. Le Chroniqueur doit accepter que la déclaration soit faisable.

Avant de se lancer dans la mission de la Main de l'Autocrate, Zimiri Tegus participe à une bagarre dans un bar de Korudav. 7Ils sont à mi-chemin de l'escalier, cherchant un moyen de s'élaner sur les durs à cuire du bar alignés contre eux. Chris demande s'il y a un lustre ou une sorte de lanterne à chaîne suspendue au plafond sur laquelle ils pourraient se balancer. Sarah ne l'a pas décrit, mais n'y voit pas d'inconvénient et sourit en haussant les épaules.

Chris paie un point de destin pour déclarer qu'il y a un grand lustre en bois suspendu par des chaînes au plafond de la salle de bar, et Zimiri s'élançait promptement dans les airs, se balançant sur les durs assemblés. Chris effectue un jet d'attaque et ajoute un bonus de +2 (sans coût supplémentaire) pour l'invocation du nouvel aspect de lieu Grand lustre en bois qu'ils viennent de déclarer sur la scène.

C hnDnicCen Fu3e PDin3g

La chroniqueuse dispose de sa propre réserve de points de destin qu'elle peut dépenser pour des actions de PNJ et des invocations d'actes de PC par des PNJ. Cette réserve contient un point de destin par PJ dans la scène, et se régénère au début de chaque scène.

Dans la scène de la bataille de la plaine de Mornan, les entropiques ont des aspects et des capacités cool que Sarah veut utiliser, et elle aimerait aussi qu'ils invoquent certains aspects des PJ. Comme les cinq PJ sont présents dans la scène, elle dispose d'une réserve de 5 points de destin qu'elle peut utiliser à cette fin.

Notez que cette réserve est spécifiquement destinée aux



invocations des PNJ de la Chroniqueuse. La Chroniqueuse peut contraindre les aspects des PJ autant qu'elle le souhaite : les points de

destin qu'ils gagnent ne proviennent pas de la réserve de la Chroniqueuse.



Le truc du métagaming sur

Le jeu de rôle fantastique est très immersif, et certains joueurs n'aiment pas jouer sans cette immersion, préférant jouer "à travers les yeux de leur personnage", en évitant les choses qui les obligent à regarder leur personnage de l'extérieur.

*Pour augmenter le caractère immersif de **Fate Core** (et par conséquent diminuer la méta), essayez ce qui suit :*

- *Vous ne pouvez contraindre un autre personnage ou un autre aspect que si c'est le résultat direct des paroles et des actions de votre propre personnage.*
- *Vous devez décrire comment vos actions, vos paroles ou vos pensées vous permettent de bénéficier d'une invocation.*
- *Rappelez-vous que les aspects sont toujours vrais, même lorsque vous ne les invoquez pas. Si vous êtes extrêmement fort, décrivez-vous ainsi, même si vous n'invoquez pas cet aspect.*
- *Inversement, rappelez-vous que l'invocation d'un aspect est un moyen de faire passer cette vérité dans les règles. Vous obtenez votre relance ou votre bonus non pas parce que vous êtes extrêmement fort (vous l'êtes de toute façon...), mais parce que vous tirez le maximum de ce que vous pouvez faire. pour que cela compte vraiment.*
- *Considérez les points de destin comme une mesure de la puissance de votre personnage - sa chance, son audace intérieure, son potentiel héroïque, sa capacité à influencer sur les événements simplement en étant **lui**.*
- *Ne déclarez pas un détail de l'histoire à moins que vous ne puissiez le justifier par les actions de votre personnage (c'est-à-dire que vous utilisez un point de destin au lieu de faire une action de manœuvre). "Bien sûr, j'ai apporté une trousse de soins" est acceptable ; "Hé, il y a un superbe lustre en bois dans cette pièce" ne l'est pas. (Notez que selon les règles normales Le chandelier, tel qu'il est écrit, est très bien, c'est juste une suggestion si vous voulez diminuer l'aspect métagaming des points de destin et des invocations).*

(Ne pas) parler des aspects

*Les aspects sont omniprésents dans **les Chroniques de la Terre Future**. A tel point qu'il n'est souvent pas nécessaire de s'y référer explicitement. Le mot "aspect" de 7e est juste un terme pour indiquer que vous avez créé un effet dans le jeu auquel certaines règles s'appliquent. Ne laissez pas cela limiter vos options : un aspect peut faire bien plus que vous donner un bonus de +2 ou une relance.*

Par exemple, lorsque vous lancez un sort, l'effet de ce sort peut être de créer un mur de feu, d'accélérer quelqu'un à une vitesse supérieure à ce qui est humainement possible, ou de donner à quelqu'un une force surhumaine. Lorsque vous décrivez ces effets dans le jeu, allez-y à fond avec ces descriptions ; mais gardez à l'esprit qu'il s'agit en fait d'aspects, quel que soit le nombre de mots que vous utilisez. Vous n'êtes pas obligé de coller une étiquette sur la table si vous ne le voulez pas - cela peut parfois être gênant - mais le fait que le résultat d'un jet de compétence (même magique) soit (même théoriquement) un aspect a les conséquences suivantes :

- *Vous pouvez décrire vos actions et les effets de ce sort autant que vous le souhaitez.*
- *Si vous souhaitez bénéficier d'un bonus ou d'un autre effet mécanique du jet de compétence, vous obtenez **un** tel bonus gratuitement (ou deux en cas de réussite spéciale) ; les bonus suivants vous coûtent un point de destin, ou vous devez dépenser des actions pour refaire le jet de compétence.*
- *Vous pouvez obtenir un bonus de +2 ou relancer un jet de dé en fonction de l'effet.*
- *L'effet 7e peut créer un **obstacle** (page 201).*
- *7e peut créer un **danger** (page 237) avec une difficulté ou une compétence appropriée de +2, ou de +4 en cas de succès critique.*

Compétences et cascades

Tous les personnages ont des **compétences**, c'est-à-dire de vastes domaines d'activité dans lesquels ils sont compétents. Les compétences comprennent les capacités innées comme le Physique et la Volonté, l'expertise basée sur les connaissances comme la Devise et la Lore, les compétences entraînées comme le Combat à distance et, pour les personnages utilisant la magie comme les prêtres et les sorciers, les **compétences de pouvoir** comme le Tourment et le Changement par le feu (voir le **Chapitre 13 : Magie**). Les compétences sont à la base des jets de dés qui régissent tout ce que votre personnage fait dans le jeu en impliquant le défi et le hasard.

Chaque compétence a un **niveau**, généralement compris entre 1 et 4, parfois plus ; plus le niveau est élevé, plus votre personnage est habile. Vos compétences de départ sont organisées par niveau sur une **pyramide de compétences** (page 42), indiquant ce que votre personnage maîtrise plus ou moins bien. Dans *7e Chronicles of Future Earth*, même les personnages débutants sont assez épatants ; si vous n'avez pas une compétence de ce chapitre sur votre feuille de

personnage, vous pouvez quand même faire un jet de dé avec cette compétence comme si vous l'aviez au niveau 0. Vous êtes si bon que ça !



Les quatre actions

Les compétences sont décrites en termes de quatre actions de jeu que vous pouvez effectuer avec elles - surmonter, **manœuvrer**, **attaquer** et **défendre** - et les contextes dans lesquels elles sont utilisées. Ces actions sont détaillées dans le **chapitre 10 : Comment faire les choses**, mais pour résumer :

○ **Surmonter** : Lorsque vous surmontez un obstacle ou un défi, vous réussissez une

tâche.

○ **Manœuvrer** : Modifier son environnement pour se placer dans une position avantageuse, en créant de nouveaux aspects ou en découvrant des aspects existants et en les invoquant gratuitement.

○ **Attaque** : Lorsque vous blessez quelqu'un dans un conflit - physiquement, mentalement, émotionnellement, socialement ou financièrement.

○ **Défendre** : empêcher quelqu'un de vous faire du mal, de vous dépasser ou de créer un aspect à votre avantage.

Chapitre 8 : Compétences et cascades

Certaines compétences ont également des effets spéciaux, comme l'augmentation des contraintes physiques, mentales, sociales ou financières, voire des conséquences.

La signification descriptive des quatre actions de jeu dépend de la compétence utilisée. Une action d'attaque avec la compétence Combat à distance peut signifier encocher une flèche dans un arc et la lâcher sur un ennemi, tandis qu'une action d'attaque avec la compétence Provoquer peut signifier crier sur un ennemi ou l'intimider plus subtilement.

À PROPOS DES CASCADES

Les stunts sont des choses spéciales que votre personnage peut faire et qui modifient le fonctionnement de ses compétences de façon limitée. Ils peuvent indiquer une formation spéciale, comme Guérisseur ou Connaissance des lois (stunts pour la compétence Connaissance), ou des talents personnels, comme Ouïe fine ou Sens du danger (stunts pour la compétence Notification). Certains stunts vous donnent des **relations** (voir **Chapitre 11 : Relations**), représentant des acolytes ou un intérêt dans une structure comme un navire ou un château (les exemples incluent les Minions, un stunt de Relations, et le Négociant, un stunt de Ressources). Ce chapitre décrit les stunts associés aux compétences non magiques de votre personnage.

Compétences et cascades

*Il existe un autre type de compétence (avec les stunts associés) qui peut convenir à votre personnage : les **compétences de pouvoir** (et leurs **stunts de pouvoir**). Par conséquent, alors que chaque personnage est supposé avoir un niveau de compétence de 0 dans toutes les compétences (sans pouvoir) listées dans ce chapitre, même si cette compétence ne figure pas sur sa feuille de personnage, il **n'en va pas de même** pour les compétences de pouvoir ; si un personnage n'a pas explicitement une compétence de pouvoir sur sa feuille de personnage, il n'a pas accès à cette compétence à quelque niveau que ce soit, et ne peut pas entreprendre d'actions basées sur cette compétence en cours de jeu.*

*Si c'est important, les compétences sans pouvoir sont parfois appelées **compétences banales** pour les différencier des compétences avec pouvoir. Les compétences de pouvoir et les cascades sont décrites*

séparément au chapitre 13 : Magie.

Alors que de nombreux personnages partagent les mêmes compétences, les cascades sont plus individuelles et permettent de différencier un personnage d'un autre. Vous pouvez même **inventer des cascades** basées sur les

ci-dessous. Nous fournissons des exemples de cascades dans chaque description de compétence, y compris de nombreuses facettes expressives de l'univers de jeu des *Chroniques de la Terre Future*. Les cascades ci-dessous sont généralement accessibles à tous les personnages (bien que certaines puissent avoir des **prérequis**). Cependant, certains ne sont accessibles qu'aux personnages appartenant à certains groupes comme les légions, les prêtrises et même les races, ce qui est connu sous le nom de **permission**.

Comme expliqué à la page 43, Zabet Karja est une légionnaire de la Légion du Seigneur Regos, Indomptable. Le 7is lui donne accès à la construction de la profession de légionnaire et à la construction de la communauté de la Légion de Lord Regos (toutes deux en page 98), qui fournissent toutes deux des stunts spéciaux. Zabet utilise 4 PA de son budget de stunt initial pour acheter le stunt Style de combat de défense indomptable de sa construction de communauté de la Légion de Lord Regos, un stunt uniquement disponible pour les membres de la Légion.

Vous n'êtes pas toujours obligé d'utiliser un

stunt ; ce n'est pas parce que Zabet possède le stunt Style de combat à défense indomptable qu'elle ne peut pas utiliser sa compétence Combat de mêlée pour se battre de manière agressive et ignorer sa défense !

S 3cn3g unö pe/neg2

Comme expliqué au **chapitre 7 : Aspects et points de destin**, le fait de prendre un stunt réduit le rafraîchissement de votre personnage d'un point. Lorsque vous créez un personnage, vous obtenez 20 PA à dépenser en stunts ; chaque stunt coûte 4 PA, vous pouvez donc commencer avec un maximum de 5 stunts. Voir page 44.

Autres Types de compétences

L'un des principes fondamentaux du système de base Fate est que tout peut être un personnage. Dans les Chroniques de la Terre Future, cela inclut les communautés comme les légions et les temples, les constructions comme les châteaux et les navires, et bien d'autres choses encore. Parfois, ces entités utilisent des compétences différentes de celles des personnages ; par exemple, une communauté de légionnaires peut avoir une compétence de combat physique, indiquant sa capacité à attaquer et à se défendre. Pour en savoir plus sur les communautés et les constructions, ainsi que sur les compétences qu'elles utilisent, consultez le Guide du Chroniqueur.

Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

JmgnD YìGìNJ S3cn3g

Si nécessaire, vous pouvez **improviser** (" emprunter ") **un stunt que vous n'avez pas** sur votre feuille de personnage en dépensant un point de destin (voir page 133). Cela vous permet d'utiliser ce stunt pour une action unique. C'est important lorsque vous utilisez la magie (page 268). Vous devez avoir un niveau de compétence d'au moins 1 pour improviser un stunt de compétence mondaine ; pour les stunts de pouvoir du temple et les stunts mystiques, vous devez également avoir une permission, comme appartenir à un build d'occupation spécifique (page 87).

CREATING STUNTS

Vous pouvez choisir des cascades toutes prêtes dans les descriptions de compétences ci-dessous ou dans les exemples de ce livre (vous aurez parfois besoin d'une **autorisation**). Si vous ne trouvez pas de cascade qui corresponde à vos besoins, vous pouvez en créer une vous-même.

Pour ce faire, réfléchissez à ce que vous voulez que le nouveau stunt fasse. Discutez-en avec le Chroniqueur ; il est possible que ce que vous voulez soit déjà fourni par une légion, un temple, une organisation, ou même une parenté non humaine, et le Chroniqueur peut déclarer que seuls les membres de cette communauté ou de ce groupe sont autorisés à faire ce qu'ils veulent. Les personnes apparentées disposent de l'**autorisation** nécessaire pour réaliser une cascade de le faire.

En supposant qu'aucune restriction de ce type n'existe, ou que vous disposiez de l'autorisation requise, voici ce qu'une nouvelle cascade peut faire.

§ ðð u New §c3ìDn 3D u SkìCC

Un stunt peut ajouter une action à une compétence qu'elle ne peut pas faire normalement, pour une utilisation dans des situations limitées. L'action peut être une action déjà disponible pour une autre compétence, ce qui signifie qu'une compétence peut se substituer à une autre dans des circonstances limitées, ou elle peut être unique au stunt.

7e Le stunt Embuscade (page 167) vous permet d'utiliser votre compétence Furtivité pour effectuer des attaques physiques, tant que votre cible n'est pas consciente de votre présence.

§c3 u 3 u Hij2en SkìCC LeyeC /Dn One §c3ìDn

Un stunt peut vous permettre d'agir comme si vous aviez un niveau de compétence plus élevé dans des circonstances limitées. Il peut s'agir d'une spécialisation ou d'un bonus circonstanciel. La circonstance doit être plus restreinte que ce qui est normalement permis par l'action, et doit s'appliquer à une seule action, ou au plus à deux, entreprises avec la compétence.

En général, ce genre de cascade vous permet d'agir avec un niveau de compétence de +2, ou vous donne 2 **décalages** supplémentaires (page 197) après la réussite du jet (selon l'effet désiré de la cascade). Vous pouvez également utiliser ce type d'acrobatie pour représenter n'importe quel effet valant 2 décalages comme un avantage supplémentaire à la réussite du jet de compétence, comme une difficulté de 2, l'équivalent d'un coup de 2 points, une conséquence légère, ou un aspect qui est difficile à enlever.

7e Le stunt Fast Talk (page 144) vous permet d'agir comme si votre compétence Deceive était supérieure de +2 niveaux lorsque vous essayez de passer à côté de quelqu'un en lui parlant rapidement et en l'embrouillant.

§ðð Dn pemDye u HenD Dn DDDm Diè

Un stunt peut ajouter ou retirer un Dé de Héros ou un Dé de Malheur (page 193) dans des circonstances spécifiques, augmentant ou réduisant la probabilité d'un succès ou d'un échec critique. Les stunts de ce type ont souvent un prérequis, car ils peuvent être puissants.

Le stunt peut s'appliquer à votre propre action ou, dans certains cas, à celle d'un autre personnage comme un adversaire.

7e Le stunt Critical Shot (page 162) vous donne un dé de héros supplémentaire sur vos jets d'attaque et de manœuvre en combat à distance lorsque vous essayez de toucher de petites cibles ou des zones vitales.



.....

.....

.....

.....

.....

.....



Cneuz3e u pcCeg Cxceg3iDn

Vous pouvez utiliser un stunt pour faire une seule exception aux règles dans des circonstances précises. Le **chapitre 10 : Comment faire les choses** traite des circonstances dans lesquelles les compétences peuvent être normalement utilisées ; les cascades peuvent enfreindre ces règles, permettant à votre personnage d'aller plus loin dans ce qui est possible. La seule restriction est qu'un stunt ne peut pas changer les règles de base pour les aspects et les points de destin (voir le **chapitre 7 : Aspects et points de destin**).

7e Le stunt Riposte (page 156) vous permet d'infliger un coup de 2 à votre attaquant chaque fois que vous obtenez une réussite spéciale (page 197) lors d'une action de défense en mêlée, au lieu de bénéficier d'un coup de pouce.

Les autres exceptions aux règles comprennent (mais ne sont pas limitées à) :

- Un stunt peut augmenter de 1 point la portée critique du dé du destin cosmique dans des circonstances limitées, ce qui signifie qu'un échec critique peut se produire sur un jet de 1 ou 2, ou une réussite critique sur un jet de 5 ou 6.
- Une cascade peut conférer un effet spécial à un **jet de compétence combiné** (page 194). Ceci est similaire à l'utilisation d'une compétence à la place d'une autre, mais cette fois vous devez mettre en jeu les deux compétences en même temps.
- Un stunt peut permettre à une manœuvre avec une compétence autre que Devise (ou une compétence de pouvoir) de créer un **bloc** ou une **barrière** (page 201) au lieu d'un obstacle.
- Un stunt peut imposer un effet extraordinaire spécifique sur une réussite spéciale, ou sur une réussite ou un échec critique.

7e Meilleur 7an Nouveau stunt (page 146) vous permet d'améliorer un objet que vous réparez si vous obtenez un succès spécial, ce qui donne un nouvel aspect avec une invocation gratuite.

S 3cn3g-SgeciuC Bc3 ND3 OYENW2ECMìNJ

Les circonstances d'utilisation d'un stunt doivent être plus restreintes que l'utilisation normale de la compétence qu'il modifie. Un stunt doit être suffisamment limité pour que son utilisation paraisse spéciale, mais pas trop pour qu'il soit difficile de l'utiliser. Si un stunt remplace **toutes les** actions d'une compétence, il n'est pas assez limité. Voici quelques idées :

- Restreindre le stunt à une action ou à un couple d'actions spécifiques (par exemple, uniquement les actions de manœuvre, ou les jets d'attaque et de défense).
- Limitez les situations dans lesquelles le stunt peut être utilisé (uniquement lorsque vous utilisez des armes en acier Ladabran, uniquement lorsque vous êtes dans un temple ou sur un navire, etc.)

Essayez d'utiliser les deux méthodes ci-dessus : limitez le stunt à une action spécifique dans des circonstances limitées. Si vous pensez que c'est trop restrictif, lisez les contextes suggérés pour la compétence à laquelle le stunt appartient : si vous voyez au moins un contexte où votre stunt est pertinent, c'est probablement bon ; si ce n'est pas le cas, ajustez légèrement le stunt pour vous assurer qu'il peut être utilisé.

Vous pouvez aussi :

- Limitez l'utilisation de la cascade à une seule fois pendant une certaine période de jeu, c'est-à-dire une fois par conflit, scène ou session.
- Exiger que le stunt coûte un point de destin pour être utilisé.

Exiger un point de destin pour utiliser un stunt est approprié si le stunt est puissant, ne s'intègre pas facilement dans une restriction suggérée (par exemple, l'ajout d'une nouvelle action de compétence ou d'un bonus), ou affecte de manière significative les conflits (page 207).

Le stunt 7e Contournement d'armure (page 155) vous permet de payer un point de destin à chaque fois que vous réussissez une attaque de combat de mêlée spéciale pour contourner une armure portée par votre adversaire.

S3cn3 F umiCieg

Parfois, vous voudrez plus de détails sur une formation particulière ou un groupe de capacités spéciales, par exemple pour représenter une profession (comme un prêtre), un type de pouvoir mystique (comme la psionique), ou même une école de combat. Vous pouvez regrouper des cascades apparentées dans une **famille de cascades**.

Pour ce faire, choisissez une cascade comme "cascade d'entrée" - la cascade d'introduction qui est la condition préalable pour les autres cascades de la famille. Créez ensuite un groupe de cascades liées à la cascade d'entrée ou dérivant de celle-ci, soit en complétant ses effets, soit en se diversifiant dans des spécialités distinctes.

Par exemple, vous pouvez regrouper :



Friclefaren

S3uckeð S3cn3g

La famille de cascades la plus simple contient des cascades qui sont successivement plus efficaces.

- **Si le stunt précédent ajoutait une action**, réduisez encore le contexte du nouveau stunt et laissez-le agir à un niveau de compétence +2 dans ce nouveau contexte. Suivez les règles de "Agir à un niveau de compétence supérieur pour une action" ci-dessus.
- **Si le stunt précédent vous a permis d'agir à un niveau de compétence +2**, donnez un effet de décalage supplémentaire de 2 à la même action.
- **Si la cascade précédente a permis une exception aux règles**, augmentez l'exceptionnalité, le cas échéant.

Votre deuxième stunt peut finir par remplacer le premier. Ce n'est pas grave ; considérez-le comme un seul super-coup coûtant 2 points de rafraîchissement.

7e Le stunt Pièges de la compétence Devise (page 146) nécessite que vous ayez déjà le stunt Désarmer les pièges. Si vous voulez prendre le stunt Gadgeteer, vous devez déjà avoir Booby Traps.

Bnunc2eð S3cn3g

Une cascade ramifiée est liée à l'originale par son thème ou son sujet, mais représente un nouvel effet. Si les cascades empilées élargissent verticalement une cascade ou une compétence, les cascades ramifiées les élargissent horizontalement.

Si le stunt d'entrée a ajouté une action, un stunt ramifié peut ajouter une autre action, ou fournir un niveau de compétence accru pour une action différente, ou créer une exception aux règles. L'effet n'est pas dérivé du stunt d'entrée, mais il lui est complémentaire.



Cela vous permet de mettre en valeur différents éléments d'une compétence, de différencier les personnages ayant la même compétence en leur donnant des spécialités différentes.

7e La cascade de la fête (page 162) consiste à être affable et grégaire. Elle comporte plusieurs branches : Drinks For All My Friends, qui consiste à se faire aimer par un grand nombre de personnes ; Honey-Tongued, qui consiste à être un négociateur expert ; et Join Us ! qui consiste à recruter une communauté pour votre cause.

T la liste des SKILLS

Voici la liste des compétences et des exemples de cascades. Beaucoup d'entre elles mettent en valeur les caractéristiques des Civilisations du Printemps, et chaque description de compétence inclut les actions de jeu où vous pouvez l'utiliser. Si vous ne pouvez pas utiliser une compétence dans une action de jeu particulière (Enquêter n'est pas utilisé pour faire des actions d'attaque, par exemple), cette action ne sera pas prise en compte.

Bien que des cascades puissent être utilisées pour fournir des exceptions.

TABLEAU 8-1 : LISTE DES COMPÉTENCES

Athlétisme	Pilier
Cambriolage	Pilote
Contacts	Provoquer
Tromper	Combat à distance
Devise	Rapport
Empathie	Ressources
Enquêter	Rouler
Langue apprise	Voile
Lore	Furtivité
Combat de mêlée	Survie
Avis	Combat à mains nues
Physique	Volonté

Contexte culturel

7e Printemps Les civilisations sont un mélange de cultures anciennes, conservatrices et souvent assez fermées, où les gens font les choses d'une certaine manière depuis des millénaires et où les nouvelles idées ne pénètrent que difficilement. Votre personnage appartient à une culture - généralement à une patrie ou à une famille (page 51) - qui détermine ses coutumes, ses croyances, ses attitudes et ses comportements.

Ce que votre personnage peut faire avec une compétence dépend souvent de son milieu culturel. Un Géant Rouge Magigi des landes de Hagya utilise la compétence Devise différemment d'un Artificier de Khosht.

Lorsque vous utilisez une compétence dans un contexte culturel très différent du vôtre, et que l'utilisation de la compétence dépend clairement de la culture, vous êtes confronté à un obstacle (probablement une +2) à vos jets. Si le contexte culturel est si différent qu'il est potentiellement dangereux pour vous, vous devez lancer un dé de malheur supplémentaire.

Le personnage de Paco, Six Tentacules porteurs de trésor ("Six" en abrégé), est un prêtre commerçant Ing Shu de l'île de Formen. S'il tente de convaincre un chef Che Kwa dans les Monts Kadram, il rencontrera un obstacle à son jet de Rapport. S'il tente la même chose avec une délégation du Peuple Magot de P'Tek dans les Terres de Kastalon, il subira probablement un dé de malheur supplémentaire. Essayez de ne pas vous tromper !

Le contexte culturel n'est pas nécessairement une caractéristique permanente. Si vous êtes un barbare rustique d'Amadoradi, vous pouvez initialement rencontrer un obstacle sur vos jets de Rapport avec la prétrise de Belorias à Kados. Mais, après une saison ou deux, le Chroniqueur peut vous permettre d'effectuer un jet d'Empathie ou de Lore pour lever l'obstacle, et d'interagir avec la prétrise à votre niveau de compétence normal.

Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

§32Ce3icg

L'athlétisme représente la capacité de mouvement physique de votre personnage : courir et sauter, grimper, faire des culbutes et autres prouesses acrobatiques. Elle n'inclut pas automatiquement la natation, si ce n'est pour s'éclabousser en faisant du doggy paddle pour garder la tête hors de l'eau.

O Vaincre : Effectuer des mouvements physiques comme courir, sauter, grimper ; se déplacer entre les **zones** (page 209) dans un conflit si l'on est confronté à une opposition, y compris des **obstacles**, des **blocs** et des **barrières** (page 201), et à d'autres personnages ; participer à des **concours** (page 203) ou à des **défis** (page 206) impliquant de telles activités, comme des poursuites et des courses.

C Manœuvre : Sautez en hauteur, courez plus vite qu'un adversaire ou effectuez des acrobaties éblouissantes pour confondre ou éviter vos adversaires.

cl Défendre : esquiver les attaques en combat physique, qu'il s'agisse d'attaques au corps à corps ou d'attaques à distance avec des armes à projectiles ; éviter que d'autres personnes ne manœuvrent contre vous et empêcher d'autres personnes de vous dépasser si vous êtes en mesure de le faire physiquement.

S3cn3g

◆ § cnDbu3

Agissez avec un niveau de compétence +2 dans les actions d'athlétisme pour réaliser des mouvements acrobatiques impressionnants comme des culbutes, des balançoires à corde, des équilibres sur des cordes raides ou des corniches étroites.

◆ C 2UNJE !

Nécessite un niveau d'athlétisme 2 ou supérieur

Faites un jet d'Athlétisme pour foncer sur une cible non adjacente **et l'attaquer** avec une attaque à mains nues ou en mêlée dans la même action. La cible doit se trouver à 2 **zones** (page 209). Vous conservez tous les bonus liés aux armes. Vous ne pouvez charger que si votre mouvement n'est pas limité par un aspect, un obstacle, une barrière, un bloc ou un personnage.

◆ C Cimben

Agissez avec un niveau de compétence de +2 dans les actions de dépassement de l'athlétisme pour effectuer des escalades d'expert. Vous avez du matériel d'escalade.

◆ D UZINJ CDcn3en

Sur une réussite spéciale avec une action de défense athlétique contre une attaque de combat à mains nues ou de mêlée d'un adversaire, vous contrez automatiquement avec un coup de poing nerveux ou un coup étourdissant. Votre adversaire subit un aspect de condition *Hébété* avec une invocation gratuite au lieu que vous ne gagniez qu'un coup de pouce (page 202).

◆ L eugen

Agir à un niveau de compétence +2 en athlétisme en surmontant et en manœuvrant des actions pour effectuer des sauts en hauteur ou en longueur.

Lors d'un conflit, déplacez gratuitement deux zones en un seul round au lieu d'une, à condition qu'il n'y ait pas de restrictions à votre mouvement.

◆ S wimmen

Vous êtes un nageur puissant et vous pouvez faire bien plus que du doggy paddle. Utilisez l'athlétisme pour des actions de mouvement en

milieu aquatique.

BcnjCuny

Cette compétence de "voleur" vous permet de voler des objets, de picorer les poches et les serrures, d'entrer par effraction, de couvrir vos traces, etc. Vous pouvez l'utiliser pour établir un joint et déterminer les défenses d'un lieu, y compris l'emplacement probable des gardes, des pièges et des alarmes. Il ne remplace pas l'enquête, qui sert à trouver des choses, mais il est souvent complémentaire.

O Surmonter : Voler des objets et s'infiltrer dans des lieux, crocheter des serrures, trouver un moyen de contourner un piège que vous avez découvert avec Investigation, couper le sac de quelqu'un ou lui faire les poches, et couvrir vos traces par la suite.

C Manœuvre : Mettez en place un joint ou identifiez les mesures de protection d'une zone (emplacement des gardes et des pièges, points ~~d'étranglement ou angles morts~~, vulnérabilités éventuelles en cas d'effraction). Examinez les lieux qui ont déjà été cambriolés pour comprendre comment cela s'est passé, et analysez les preuves laissées derrière, qu'elles soient visibles ou que vous ayez découvertes à l'aide de la fonction Enquêter.

Chapitre 8 : Compétences et cascades

S3cn3g

◆ §C wuyg u Wuy

Oc3

Agir à un niveau de compétence +2 dans les manœuvres de cambriolage pour s'échapper d'un lieu.

◆ B NEUKiNJ 3 CN3ENiNJ

Agir avec un niveau de compétence +2 dans les manœuvres de cambriolage pour s'introduire dans un lieu sécurisé.

◆ CUGiNJ

Agir à un niveau de compétence +2 dans les manœuvres de cambriolage pour examiner un lieu, soit visuellement, soit à l'aide de cartes, de descriptions, etc., afin d'élaborer un plan d'entrée par effraction ou une mission similaire.

◆ SC eij23 D/ Hunð

Utilisez Cambriolage au lieu de Tromperie lorsque vous faites un tour de passe-passe pour tromper quelqu'un ou détourner son attention en palpant des pièces de monnaie, en passant un mot à quelqu'un ou en amenant quelqu'un à regarder au mauvais endroit, à la mauvaise personne ou au mauvais objet.

◆ T 2ieyeg' Ne3wDnk

Utilisez Cambriolage à la place de Contacts lorsque vous êtes en train de faire des affaires de voleurs ou de la pègre.

CDn3uc3g

Les contacts sont l'art de s'amuser, de connaître et d'apprendre à connaître les gens, d'établir des liens sociaux et des réseaux. Sur votre territoire, ce sont les personnes que vous connaissez déjà ; sur un nouveau territoire, c'est votre capacité à trouver les bonnes personnes à qui parler, à savoir ce qui se passe et à analyser le fonctionnement de la société locale.

O Surmonter : Surmonter les obstacles liés à la recherche de quelqu'un ; que ce soit en parcourant les quartiers, en fréquentant les bars ou en identifiant la bonne pêcheuse ou le bon mendiant du coin à qui parler, vous recherchez des personnes ou vous avez accès à elles d'une autre manière.

Il s'agit plus d'une réputation que de faits, comme le Contrebandier meurtrier des Pierres de l'esprit ou le Prince commerçant de l'Intégrité Suprême. Il s'agit plus d'une réputation que d'un fait, comme le *Contrebandier meurtrier de pierres mentales volées* ou le *Prince commerçant de l'intégrité suprême* ; la question de savoir si la cible est à la hauteur est irréaliste.

Manœuvre C : Connaître la bonne personne à qui parler pour obtenir quelque chose dont vous avez besoin, y compris créer des détails d'histoire à la volée, comme "Mes contacts locaux de la Légion me disent que *Shap-er Katcho est le meilleur bricoleur Hsun de tout Sape- dra - nous devons le trouver*". Créez des aspects de la situation représentant la "rumeur" à propos des individus,

Les personnes évincées ont souvent une réputation trompeuse. Utilisez votre réseau de contacts pour planter ou obtenir des informations.

d Défendre : Défendre contre les personnes qui créent des aspects sociaux contre vous, à condition que vous décriviez comment votre réseau de contacts vous aide. Empêcher les gens d'utiliser les contacts ou la tromperie pour disparaître de la vue des autres, "se mettre au lit" ou se retirer du réseau. Interférer avec les tentatives d'enquête pour vous trouver.

S3cn3g

◆ C un TD T2e GnDcnđ

Utilisez **Contacts** au lieu de **Notification** pour l'initiative dans les endroits où vous disposez d'un réseau de contacts opérationnel - vous obtenez un tuyau sur l'arrivée d'une attaque. Vous pouvez également l'utiliser pour être averti que quelque chose d'important est en train de se produire sur votre territoire.

◆ J ngiđen

Comprendre et naviguer dans les bureaucraties et les communi- tés parce que vous connaissez des gens à l'intérieur qui peuvent vous aider. Utilisez les contacts à la place du stunt **Bureaucratie de la compétence Lore** (page 153) pour les actions de dépassement ou de manœuvre liées à l'obtention d'une aide interne.

◆ p cmDcnmDnjen

Agir à un niveau de compétence +2 dans les manœuvres de contact pour lancer des rumeurs positives ou négatives sur une personne, un lieu ou un objet.

Sgneuđ ◆32e WDnđ

Utilisez les contacts pour faire des actions de manœuvre d'assimilation lorsque vous ciblez une partie d'une communauté en tant que sous-communauté (voir le *Guide du Chroniqueur*). Vous subissez les pénalités d'échelle habituelles (page 236) pour interagir avec la communauté ciblée.

◆ T 2e Weij23 D/ pegc3u3iDn

Nécessite un aspect approprié

Utilisez **Contacts** au lieu de **Provoquer** dans les manœuvres relatives à la peur générée par la sinistre réputation que vous avez cultivée pour vous-même et vos associés louches.

Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

Deceiye

La tromperie est l'art de mentir aux gens et de les tromper ecting. Elle vous permet de cacher vos véritables pensées et émotions, amenant la personne qui interagit avec vous à se faire une fausse opinion de vous et/ou de ce que vous dites.

O Surmonter : Bluffer quelqu'un ou lui donner une fausse impression. Pour les PNJ mineurs, il s'agit d'un jet de surpassement, mais pour les PC ou les PNJ majeurs, cela nécessite un **concours** (page 203) ; la cible s'y oppose avec de l'Empathie. Gagner pourrait justifier de placer un aspect de condition sur votre cible, si le fait de croire à votre mensonge vous aide dans une scène future. Décidez si un déguisement est efficace (que ce soit sur vous ou sur quelqu'un d'autre) ; vous avez besoin de temps et de l'équipement approprié. Faites de petits tours de prestidigitation et de fausse piste.

Manœuvre C : Créer des distractions momentanées, des histoires de couverture ou de fausses impressions ; feinter dans un combat au poing, *déséquilibrer l'adversaire* et vous préparer à l'attaque. Faites l'astuce "Qu'est-ce qu'il y a là-bas ?" pour vous donner une *longueur d'avance* lorsque vous enfuyez. Établissez une couverture de *dignitaire du temple important* lorsque vous visitez un sanctuaire dans un village éloigné. Tromper quelqu'un pour qu'il vous révèle un aspect ou d'autres informations.

d Défense : se défendre contre les tentatives de discernement de vos véritables motivations en utilisant l'Empathie, ou repousser les tentatives d'Investigation avec de fausses informations.

S3cn3g

◆ Sc 3iNJ

Agissez avec un niveau de compétence +2 en Tromperie pour surmonter les actions visant à convaincre les gens que vous êtes une personne spécifique.

◆ C DDC Ccg3Dmen

Agir à un niveau de compétence +2 dans les manœuvres de Tromperie pour bluffer un adversaire.

◆ D igjcige

Utilisez Deceive pour créer un déguisement rapide à partir des matériaux dont vous disposez en quelques

instants. Si vous avez le matériel nécessaire et suffisamment de temps - disons *une demi-heure* ou plus - vous agissez à un niveau de compétence +2 lorsque vous le faites.

◆ F ug3 TuCk

Agissez avec un niveau de compétence de +2 en Tromperie pour dépasser quelqu'un. Vous les déconcertez et les rendez temporairement inactifs en leur parlant rapidement.

H ey ! W2u3'g T2u3 ?

Nécessite une conversation rapide

Agir avec un niveau de compétence +2 dans les manœuvres de Tromperie pour distraire momentanément quelqu'un, tant que la distraction implique de dire quelque chose.

◆ J ng3un3 CDyen

Nécessite une conversation rapide

Agissez à un niveau de compétence +2 dans une manœuvre de Tromperie pour inventer une couverture instantanée, complètement à la volée. Si vous effectuez ensuite des actions de

Tromperie en public, vous disposez automatiquement d'un aspect de situation représentant cette histoire de couverture que vous pouvez invoquer pour le reste de la scène ; la première invocation est gratuite.

◆ L ieg UgDn Lieg

Agissez avec un niveau de compétence +2 dans les manœuvres de Tromperie contre une cible qui a déjà cru à l'un de vos mensonges cette session.

◆ M inō Gumeg

Utilisez Deceive pour effectuer des actions d'attaque mentale, à condition que vous puissiez intégrer un mensonge astucieux à l'attaque.

O ne PengDn, Muny Fuceg

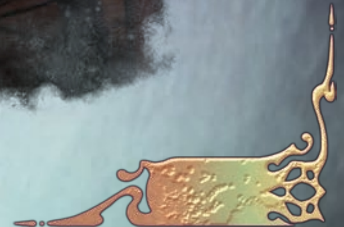
Lorsque vous rencontrez quelqu'un de nouveau, vous pouvez dépenser un point de destin pour déclarer que vous l'avez déjà rencontré sous un autre nom et une autre identité. Créez un aspect de situation représentant cette identité et utilisez Tromperie au lieu de Rapport lorsque vous interagissez avec cette personne.

Compétences sociales et autres personnages

De nombreuses compétences sociales vous permettent de modifier l'état émotionnel d'un autre personnage ou de lui faire accepter un fait de l'histoire (comme croire à l'un de vos mensonges).

*Une utilisation réussie d'une compétence sociale **ne** vous permet **pas** de forcer un autre personnage à agir contre sa nature ou contre la façon dont le joueur qui contrôle le personnage le voit. Un autre joueur dont le personnage est affecté par l'une de vos compétences peut décrire la réaction de son personnage. Tey ne peut pas annuler votre victoire, mais il peut choisir à quoi elle ressemble.*

Cela signifie que vous pouvez réussir à provoquer un personnage en lui criant dessus, dans l'intention de l'effrayer et de le faire hésiter. Mais si le joueur qui contrôle ce personnage ne l'imagine pas réagir de cette façon, vous devez trouver une alternative – peut-être que vous le mettez tellement en colère qu'il est déséquilibré par sa rage, ou peut-être que vous l'embarrassez en public. Vous créez toujours votre aspect, mais le joueur de votre cible conserve le contrôle de son personnage.



Deyige

Devise représente votre capacité pratique à construire, casser et réparer des objets. Elle est utilisée pour réparer et créer des objets arti- sannaux et mécaniques, y compris des objets d'**équipement** (page 172) et des **artefacts** (page 363), mais les cascades vous permettent d'inclure des objets à plus grande échelle comme des navires et des châteaux, connus sous le nom de **constructions** (voir le *Guide du Chroniqueur*). L'objet doit être façonné par vous. Devise n'est pas une compétence de connaissance, mais la capacité de mettre cette connaissance en pratique. Elle vous donne automatiquement les outils nécessaires pour les utilisations de base de la compétence, et les cascades et autres permissions peuvent vous donner accès à des **espaces de travail** (page 147).

O Surmonter : Créez, entretenez, réparez et même détruisez des objets artisanaux simples et des dispositifs mécaniques, y compris des **mécanismes** (page 365) et des armes et armures (page 174), en supposant que vous ayez le temps et les outils nécessaires. Les actions de conception font souvent partie de situations plus complexes, ce qui en fait une compétence populaire pour les **challenges** (page 206). Par exemple, si vous réparez simplement une roue de charrette cassée lors d'un voyage, ni le succès ni l'échec ne sont intéressants - vous devriez simplement réussir et passer à autre chose. Mais si vous essayez de réparer une arbalète alors qu'un entropique se rapproche de votre position...

C Manœuvre : Travaillez à la création ou à la modification d'un objet, en créant des aspects utiles tels que la *Construction robuste* ou le *Plaqué Alagin*, ou une vulnérabilité que vous pouvez exploiter, y compris des efforts de sabotage rapides et sales tels que l'*Essieu scié* ou la *Sangle d'armure desserrée*. Vous pouvez bricoler des dispositifs, par exemple en fabriquant une *poulie de fortune* pour vous hisser à l'extérieur d'une tour. Vous pouvez dépenser une scène pour créer un **bloc** ou une **barrière** (page 201).

A Attaque : Vous n'utiliserez généralement pas la Devise pour des actions d'attaque, à moins que vous ne soyez dans un conflit spécifiquement lié à l'utilisation d'engins (impliquant peut-être des catapultes, des grues, des poids morts...). En général, les armes que vous créez avec Devise sont utilisées avec d'autres compétences - quelqu'un qui fabrique un arc a toujours besoin de Ranged Combat pour attaquer avec.

d **Défense** : comme pour les actions d'attaque, vous n'utiliserez généralement pas le Devise pour défendre, à moins que vous ne l'utilisiez pour contrôler un mécanisme ou un autre dispositif avec lequel vous bloquez une attaque.

S3cn3g

◆ §C wuyg MUKiNJ Uge/cC T2inJg

Il n'est pas nécessaire de dépenser un point de destin pour **déclarer** (page 134) que l'on dispose des outils adéquats pour un travail, même dans des situations extrêmes (comme être emprisonné et séparé de toutes ses affaires).

◆ § nmDcnen

Vous êtes un armurier qualifié, agissant avec un niveau de compétence +2 en Devise pour créer et réparer des armes et armures en *alagin* (page 174), à condition que vous ayez accès aux matériaux et que vous puissiez y consacrer le temps nécessaire. Vous avez accès à un *atelier d'armurerie*.

◆ § n3ig3

Vous pouvez créer des œuvres d'art ; à chaque fois que vous faites ce tour, choisissez un type d'œuvre : peinture, sculpture, musique, écriture, etc. Agissez à un niveau de compétence +2 en Devise pour créer de telles œuvres d'art ; les déplacements générés indiquent leur valeur sur un marché approprié. Vous avez accès à l'espace de travail d'un *atelier d'artiste*.

◆ B e33en T2un New

Lors d'une action spéciale réussie et surmontée pour réparer un objet, donnez-lui un nouvel aspect d'équipement (page 172) avec une invocation gratuite, reflétant les améliorations que vous avez apportées, au lieu d'un coup de pouce.

◆ B DDby Tnugg

Nécessite Désarmer les pièges

Agissez avec un niveau de compétence +2 dans les actions de Devise pour créer des pièges et autres mécanismes similaires, y compris pour réarmer les pièges que vous avez désarmés. Cela vous permet d'utiliser la Déviance pour effectuer des actions d'attaque ou de manœuvre contre des adversaires : faites votre jet lors de la mise en place du piège ; la victime doit essayer de se défendre au moment où le

piège se déclenche. Si la victime n'avait aucune idée de la présence du piège, elle effectue un jet de niveau 0 ou n'obtient qu'un résultat nul, à la discrétion du Chroniqueur. Les armes comme les lames, les lances, les arbalètes, etc, incorporées dans votre piège utilisent leur augmentation de stress (page 178) comme d'habitude. Vous avez accès à un *Atelier de Mécanicien* (page 147).

◆ C Dmbine Cggence

Nécessite Distil Essence

Utilisé en **chimie**, la science mystique qui combine la chimie, l'herboristerie et l'alchimie. Il est possible d'imprégner une potion, etc., de plusieurs propriétés provenant de plusieurs ingrédients, avec une difficulté de 2 par propriété. (Voir le *Guide du Chroniqueur* pour plus d'informations sur la chimie).

Chapitre 8 : Compétences et cascades

◆ C Dng3ncc3g

Utilisez Devise pour réparer et créer des **constructions** (page 248). Vous ne pouvez travailler que sur des constructions avec un type d'artefact que vous maîtrisez déjà, ou sur de l'équipement et des mécanismes généraux par défaut.

◆ D ìgunm Tnugg

Agissez avec un niveau de compétence de +2 dans les actions de Devise pour désarmer un piège sophistiqué que vous avez déjà identifié, le rendant définitivement inoffensif. Sans cette astuce, vous ne pouvez désarmer que des pièges simples et des fils-pièges.

◆ D ìg3ìC Cggence

Permet d'imprégner une préparation de chimick avec un seul aspect de propriété d'un ingrédient à une difficulté de 2. Vous avez accès à un espace de travail *Chemick Lab*. (Voir le *Chronicler's Guide* pour plus d'informations sur la chimiothérapie).

◆ Guðje3een

Nécessite de toujours faire des Tings utiles, des Booby Traps (pièges)

Agissez avec un niveau de compétence +2 dans les actions Devise pour créer ou réparer des gadgets, y compris des **mécanismes** (page 365) et des pièges. Vous avez accès à un *Atelier de Mécanicien*.

◆ M ug3en §nmDcnen

Nécessite un armurier

Vous êtes un maître armurier, probablement très recherché. Lancez un Dé de Héros supplémentaire sur vos jets de Devise pour fabriquer et réparer des armes et armures en alagin. Vous pouvez également fabriquer et réparer des armes et armures en acier Ladabran (page 179).

SgeciuCìg3

Vous avez des connaissances spécialisées pour créer et réparer des catégories spécifiques d'appareils ou d'objets, comme le verre soufflé, la fonte, la forge, l'horlogerie, etc. Choisissez-en une lorsque vous choisissez ce stunt, et agissez à un niveau de compétence +2 dans les actions de Devise pour réparer ou créer de tels objets. Sans cette compétence, vous pouvez tenter de fabriquer des objets basiques du type de votre spécialiste, mais rien de remarquable ou de complexe. Par exemple, vous devez être un spécialiste du verre soufflé pour fabriquer les

douilles des balles de radium, tout en étant un armurier. (Notez que les Kesh n'ont pas besoin d'être souffleur de verre pour cela - c'est automatiquement inclus dans le **contexte culturel** (page 141) de leur cascade d'armurier).

◆ Z Dic Science

Créer et surtout réparer des **hsuntach** (page 364), la mystérieuse technologie vivante du peuple araignée de Hsun (page 76), y compris réparer des armes et armures alagin endommagées, et créer des **zoans** simples (page 248). Les non Hsun peuvent apprendre cette cascade, mais doivent obtenir une autorisation comme *Ami du peuple araignée* ou *Apprenti d'un bricoleur Hsun*. Vous avez accès à un espace de travail *Zoic Vat*.

Espaces de travail

Les espaces de travail et les ateliers vous donnent des avantages lorsque vous entreprenez des actions de Devise. Pour en savoir plus sur leur utilisation, consultez le Guide du Chroniqueur.

Cmgu32y

L'empathie vous permet d'évaluer l'humeur et les émotions d'une autre personne en l'observant et en interagissant avec elle. Elle est généralement limitée à votre propre race ; les jets d'empathie sur des races différentes de *jeniri* ont une difficulté de +2, et une difficulté de +4 sur des *esteri* différents, bien que votre

Chroniqueur puisse refuser purement et simplement certaines tentatives si vous n'êtes pas du tout familier avec elles. Parfois, votre milieu culturel vous permet de lire les autres races sans augmentation de difficulté - voir "Les civilisations du printemps et le contexte culturel" à la page 141.

L'empathie est également utilisée pour aider les gens à se remettre de conséquences mentales : des pénalités similaires s'appliquent ici aussi. C'est aussi une compétence clé pour certaines disciplines **mystiques** (page 345).

○ **Surmonter** : Détecter un changement dans l'attitude ou l'intention d'une personne. Avec une période de calme et de tranquillité (généralement au moins *une heure*), vous pouvez aider quelqu'un à se remettre du stress mental et des conséquences mentales légères (page 235).

Manœuvre C : Lire l'état émotionnel d'une cible, en évaluant les aspects existants et en en créant de nouveaux, tant que vous avez un contact interpersonnel, y compris en évaluant les faiblesses psychologiques pour les utiliser dans des attaques mentales. Si la cible sait que vous essayez de la lire, elle peut se défendre avec *Deceive* ou *Rapport*.

d Défendre : se défendre contre la tromperie, en voyant à travers les mensonges la véritable intention de quelqu'un, et contre les manœuvres sociales ou mentales des autres à votre rencontre.

Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

S3cn3g

Cg3eni Cmg32y

Requiert l'empathie de Jeniri

Vous avez de l'expérience avec un *esteri* kindred (page 76), et vous pouvez utiliser l'Empathie sur lui sans augmentation de difficulté, en- y compris le traitement des conséquences mentales. Si vous voulez utiliser l'empathie sur d'autres races d'*esteri de cette façon*, vous devez prendre ce stunt pour chaque race séparée ; marquez-les sur votre feuille de personnage comme "Empathie Hsun", "Empathie Ing Shu", et ainsi de suite.

◆ J enini Cmg32y

Vous avez de l'expérience avec les Genres de *Jeniri* (page 64) en général, et vous pouvez utiliser Empathie sur tous les Genres de *Jeniri* sans augmentation de difficulté, y compris pour traiter les conséquences mentales.

◆ L ie W2iggenen

Agissez avec un niveau de compétence de +2 dans les actions d'Empathie pour détecter les mensonges, qu'ils soient dirigés contre vous ou contre quelqu'un d'autre. Ce bonus se cumule avec Comme un livre ouvert.

◆ L ike šn Ogen BDDk

Agissez avec un niveau de compétence +2 en manœuvres d'empathie pour évaluer l'état émotionnel ou mental de quelqu'un, y compris s'il ment, simplement en l'observant. Vous n'avez pas besoin d'interagir avec elle, mais vous devez l'observer en train d'interagir avec *quelqu'un*. Vous pouvez le faire à distance, tant que vous pouvez voir des détails comme les tics faciaux et les gestes physiques. Ce stunt s'empile avec Lie Whisperer.

◆ N Dge FDn TnDcbCe

Utilisez l'Empathie au lieu de la Notification pour déterminer l'initiative dans un conflit, à condition d'avoir observé ou parlé aux personnes impliquées pendant quelques minutes au cours de la même scène.

◆ S DcC HeuCen


Nécessité d'une aide

Utilisez l'empathie pour les jets de traitement de toute

Agir comme un niveau de compétence +2 dans les rouleaux de traitement de l'empathie du stress masculin et des conséquences légères représentant le stress mental. dommages.

Jnyeg3iju3e

conséquence représentant un dommage mental, quelle qu'en soit la cause.



Enquêter vous permet de découvrir des choses, de découvrir des choses cachées, d'examiner délibérément des objets, des lieux et des informations, à la recherche de quelque chose d'inhabituel, d'éléments d'information particuliers ou d'objets ou d'indices spécifiques. Cela inclut fouiller une pièce, une scène, feuilleter un livre ou un parchemin à la recherche d'une référence, écouter aux portes, faire le guet, faire des recherches, examiner attentivement un passage, une porte ou un coffre à la recherche de pièges.

O Surmonter : Découvrir des informations difficiles à obtenir ; analyser une pièce ou une scène où s'est déroulé un événement important pour y trouver des indices, fouiller la cale d'un navire à la recherche de produits de contrebande ou de passagers clandestins, examiner un couloir à la recherche de panneaux cachés ou de portes secrètes.

Manœuvre C : Découvrez presque tout sur n'importe quelle personne, n'importe quel

lieu ou n'importe quel objet, pourvu que vous preniez le temps, en créant des aspects représentant tout ce que votre personnage peut raisonnablement découvrir, y compris : écouter une conversation, vérifier si une rumeur est vraie, faire de l'ombre à quelqu'un, feuilleter les nombreux parchemins de la bibliothèque d'un temple à la recherche d'un détail particulier.

S3cn3g

◆ C uyegōnDggen

Découvrez ou créez un aspect supplémentaire sur n'importe quelle manœuvre d'Investigate pour espionner une conversation. Vous n'obtenez pas d'invocation gratuite supplémentaire, mais vous pouvez choisir auquel des deux aspects appliquer votre invocation gratuite.

◆ L ie TD Me

Utilisez Investigation au lieu d'Empathie pour vous défendre contre Tromper. Ce que les autres découvrent par l'intuition, vous l'apprenez en observant attentivement le langage corporel et les changements d'expression les plus infimes.

Chapitre 8 : Compétences et cascades

◆ T 2e PDwen D/ Deðcc3iDn

Une fois par scène, dépensez un point de destin sur un jet d'Investigation pour découvrir ou créer un aspect par quart sur la scène ou la personne que vous observez. Vous ne recevez qu'une seule invocation gratuite pour ce jet.

◆ T nugg3en

Agissez avec un niveau de compétence +2 en Investigation pour trouver des pièges lorsque vous les recherchez spécifiquement, qu'ils soient naturels, mécaniques ou même magiques. En cas de succès spécial, vous pouvez trouver comment contourner le piège ; en cas de succès critique, vous pouvez même le désarmer. En cas de faux pas, bien sûr, vous déclenchez le piège !

Leunneð L unjuje

Cette compétence représente une seule langue non maternelle que vous avez appris à parler et à comprendre. L'utilisation d'une langue apprise ne nécessite pas toujours un jet de compétence ; votre niveau de compétence indique approximativement à quel point vous pouvez comprendre et vous faire comprendre.

- **Niveau de compétence 1 :** Vous connaissez des phrases très basiques et vous avez du mal à exprimer les détails ; il est évident que vous n'êtes pas un locuteur natif. Vous devez faire un jet de compétence pour comprendre ce qui vous est dit.
- **Niveau de compétence 2 :** vous avez une compétence de base dans la langue, formant vos propres phrases avec un vocabulaire suffisant pour la plupart des sujets quotidiens. Il est toujours évident que vous n'êtes pas un natif, et vous devez toujours faire un jet de compétence lorsque quelqu'un vous parle de quelque chose d'inhabituel.
- **Niveau de compétence 3 :** vous maîtrisez la langue de façon élémentaire, vous parlez et comprenez avec aisance ; si vous réussissez votre jet de compétence, vous pouvez même vous faire passer pour un locuteur natif. Vous n'avez pas besoin de faire un jet pour comprendre les conversations, bien que vous puissiez manquer certains détails et nuances complexes - faites un jet pour les saisir.
- **Niveau de compétence 4 :** vous avez une maîtrise avancée de la langue, vous la parlez sans effort et avec un certain style et une certaine élégance. Vous avez souvent l'air d'un natif. Vous n'avez pas besoin de rouler pour parler et comprendre, à moins que

vous n'entendiez un dialecte très lourd.

- **Niveau de compétence 5 et plus :** Vous êtes l'équivalent d'un locuteur natif, vous vous exprimez parfaitement et avec excellence. Vous n'avez besoin de rouler que si quelqu'un essaie de vous prendre en défaut.

Voici l'utilisation clé des compétences de langue apprise : si vous tentez un jet de compétence interpersonnelle (Tromperie, Empathie, Pro-voke, Rapport, etc.) dans une langue apprise, votre niveau applicable dans ces compétences est **plafonné** par le niveau de compétence de la langue apprise. Oui, cela signifie que si vous avez Shuashi Common 2, vos jets de marchandage avec cette bande de marchands Shuashi dans le port maritime d'Elikan seront plafonnés au niveau 2, même si votre compétence Rapport est plus élevée.

Voir la compétence Communication (page 285) et l'article sur le temple de Varelthias (dans le *Guide de la Terre future*) pour en savoir plus sur la communication dans d'autres langues.

O Surmonter : Rouler pour comprendre une conversation ou un énoncé, se souvenir d'un mot difficile à trouver.

C Manceuvre : Expliquer la langue à une autre personne, déchiffrer un énoncé ou un texte dans la langue, impressionner quelqu'un avec votre connaissance de la langue.

S3cn3g

◆ Li 3enucy

Vous pouvez lire et écrire la langue apprise. Si la langue a une forme écrite complexe, ou si vous essayez de lire une langue apparentée (voir " Familles de langues " dans l'encadré), vous devez faire un jet de Langue apprise pour lire un texte avec cette astuce ; vous ne pouvez pas du tout lire la forme écrite d'une langue apparentée complexe. Pour la plupart des langues, cependant, ce stunt est suffisant pour vous permettre de lire sans avoir à faire de jet. Voir la Table 8-2 : Langues des civilisations printanières, pour plus d'informations.

Notez que vous êtes automatiquement alphabétisé dans votre propre langue si vous avez la compétence Lore ; vous n'avez pas besoin de cette astuce.

◆ § öyunced Li3enucy

Alphabétisation requise

Certaines langues ont des formes écrites complexes, des combinaisons d'alphabets, de pictogrammes et même (dans le cas de l'esteri) des composantes olfactives et gestuelles qui sont intégrées dans des textes "écrits". Avec ce stunt, vous n'avez pas besoin de faire un jet de Langue apprise pour comprendre la forme écrite. Vous pouvez faire un jet de compétence pour lire la forme écrite d'une langue complexe *apparentée*.

Familles de langues

Certaines langues sont apparentées, parfois de près, parfois de loin. La connaissance d'une langue vous permet de comprendre et d'être compris dans une langue apparentée, à deux niveaux en dessous de votre compétence Apprentissage d'une langue pour une langue étroitement apparentée, ou à trois niveaux en dessous pour une langue éloignée. Voir la Table 8-2 : Langues des Civilisations du Printemps.

Vous pouvez faire de même pour les langues apparentées à votre langue maternelle. Vous pouvez vous faire comprendre à un niveau de compétence équivalent à 3 pour une langue proche, ou à 2 pour une langue éloignée. Vous devez apprendre les langues proches ou éloignées en tant que langues apprises si vous voulez dépasser ce niveau.

Langues des civilisations du printemps

7e peuple des Civilisations du Printemps parle des langues très différentes des nôtres, aussi éloignées de nous dans le temps que nous le sommes de l'époque des Néandertaliens. Aucun mot ni aucune structure grammaticale ne subsiste sous une forme reconnaissable dans les langues de la Terre du XXIe siècle. Pourtant, les langues de la Terre future n'existent pas dans le vide ; elles ont des antécédents et des familles de langues, leurs langues vernaculaires sont remplies d'archaïsmes et de vestiges d'époques si anciennes qu'elles font honte à nos maigres histoires linguistiques.

Dans un passé oublié et inimaginablement lointain, une langue mondiale est devenue une langue interstellaire. Son apogée fut brève ; la Terre qui émergea de l'Armageddon des Dieux était fragmentée, ses fragments se dispersant et divergeant, culturellement et linguistiquement. Seuls les Seigneurs autoproclamés de la Communalité et leurs héritiers immédiats, les Maîtres de Jiva, ont conservé les mots anciens, dont certains survivent (sous une forme très altérée) dans les noms de lieux et les noms de personnes d'aujourd'hui.

C'est dans la langue de l'ancien Tlan qu'il faut chercher l'ancêtre des langues des civilisations du printemps. Les civilisations antérieures se sont succédé - la Gloire d'Az Ein, l'Empire des Raiders du Ciel, les Empires de la Mer du Milieu - ne laissant que d'obscures références, un idiome par-ci, une structure syntaxique ou un morphème par-là. Mais l'ancien Tlanik, la langue la plus proche d'une langue mondiale que la Terre ait connue depuis l'Helemoriad, a laissé plus que cela : La culture tlanik a établi des normes pour la littérature, les vers, la prose, l'histoire, l'art oratoire, la calligraphie, et les a étayées par une grammaire et une base lexicale majestueuses, de sorte que, même vingt millénaires après sa chute, on entend encore les cadences des orateurs tlaniks dans les chansons de Payorian, les écrits des botanistes tlaniks dans les noms d'herbes, de plantes et d'aliments. On peut encore lire des écrits tlaniks aujourd'hui, sur des monuments et dans des manuscrits copiés par les scribes d'Unthar.



TABLEAU 8-2 : LANGUAGES DES CIVILISATIONS DU PRINTEMPS (1/2)

LANGUE	LANGUES APPARENTÉES	COMMENTAIRES
Langues anciennes		
Ai-Mukh	Lointain : Mukhari	Langue des Sky Raiders ; les glyphes sont partiellement compris. Forme écrite complexe.
L'ancien Az-Ein		Langue de l'Empire d'Az Ein ; il y a de nombreux mots d'emprunt Az Ein dans le Sakari.
Gestalat	Lointain : Liya-Jiva	Une langue interdite, également connue sous le nom d'hégémonique et parfois d'helemori, la langue presque mythique du Grand Hégémoniste et de ses disciples. Cette langue possède d'étranges pouvoirs phoniques de suggestion, de persuasion et de domination, et sa lecture même est périlleuse. Forme écrite complexe.
Liya-Jiva	Distant : Gestalat	Langue des légendaires Seigneurs de la Communalité, incompréhensible aujourd'hui.
Mukhari	Proche : Tel-Khar, lointain : Ai-Mukh.	La langue de l'empire de la torture.
Nayaraki	Proche : Ancien, Classique, Haut	Langue interdite, langue des sorciers de Nayarak. Il existe le Nayaraki ancien, le Nayaraki classique et le Haut Nayaraki, tous étroitement liés. Les textes sorciers sont souvent écrits dans ces langues. Forme écrite complexe.
Tel-Khar	Fermer : Mukhari	Langue de l'empire de la mer du Milieu.
Tlanik	Fermer : High Tlanik, Classical Tlanik	Langue de l'empire de Tlan. Le haut tlanik et le tlanik classique sont étroitement liés.
Langues modernes		
Sakaraic	Lointain : High Tlanik Fermer : Sakaraïque basse, Sakaraïque haute	Descend du haut tlanik, avec des mélanges de langues dérivées de l'az-ein. C'est la langue de la Vénérable Autocratie ; le haut sakaraïque et le bas sakaraïque existent tous deux.
Eletas		La langue de Vareltias, créée pour unir le monde. Une "langue commune" pour les civilisations du printemps, parlée principalement par les marchands, les voyageurs et les diplomates.
Chinisek	Fermer : Kazakh	Langue des Chinois.
Kazakh	Proche : Chinisek ; éloigné : Shuashi	Langue du Kazakhstan.
Shainubian		Langue de Shai Nub.
Shuashi	Lointain : Kazakh	Langue de Far Shuash.
Ya-Kad		Langue d'Amadorad.

TABEAU 8-2 : LANGUES DES CIVILISATIONS DU PRINTEMPS (2/2)

LANGUE	LANGUES APPARENTÉES	COMMENTAIRES
Langues Jeniri et Esteri		
Chekwa		Langue des Che Kwa.
Durghat	Lointain : Umbraic	"Langue maternelle du peuple des asticots, également appelée Darkspeech. Langue staccato, grondante, ponctuée de glapissements et de cris, elle se transmet bien sous terre. Il existe trois dialectes.
Ghadal		Connue sous le nom de Firespeech, la langue riche, sonore, grondante et parfois sibilante des Magigi.
Hsun		Voir page 77 : les non-Hsun ne peuvent qu'apprendre à le comprendre, pas à le parler (voir cependant le pouvoir "Voix" dans le <i>Guide de la Terre future</i>). Forme écrite complexe.
Hsunsign		Langue des signes utilisée pour communiquer avec les Hsun. Voir page 77.
Ing Shu		Langue bourdonnante des Ing Shu. Les non-Ing Shu peuvent seulement apprendre à la comprendre, pas à la parler (mais voir la cascade de pouvoir "Voix" dans le <i>Guide de la Terre future</i>).
Keshaic		Connue sous le nom d'Alais, "la parole", la langue chuchotante et sibilante des Kesh.
Myu-Palada		Également connue sous le nom de Blindspeech ou Protean, la langue aspirante, mélodieuse et parfois équine des Paladoi. Elle a une composante télépathique.
Tung Mai		Plusieurs langues étroitement liées parlées par les Tung Mai, combinant des bourdonnements, des clics, des sifflements et d'autres éléments vocaux avec le langage corporel et les expressions "faciales". Les non-toung-mai peuvent apprendre à comprendre ces langues, mais pas à les parler (mais voir la cascade de pouvoir "Voix" dans le <i>Guide de la Terre future</i>).
Umbraic	Lointain : Durghat	Langue des Umbrai, démons des ténèbres.
Viriji		Ancienne langue des Virikki, morts depuis longtemps.



Chapitre 8 : Compétences et cascades

LDne

La connaissance est la compétence qui permet de savoir et d'appliquer les connaissances acquises sur pour répondre à des questions. Alors que vous utilisez l'Investigation pour découvrir des informations en analysant le monde, vous utilisez la Lore pour vous remémorer des informations que vous connaissez déjà. Vous utilisez également la connaissance pour comprendre ce que les informations que vous connaissez ou que vous avez apprises signifient ou impliquent. La Lore est liée à votre éducation et à vos connaissances générales, ainsi qu'à votre capacité de raisonnement, c'est-à-dire votre aptitude à manipuler des informations et à en tirer des conclusions. Vous utilisez le Lore pour vous souvenir d'un fait, déchiffrer un texte, répondre à une question sur l'histoire ou effectuer des actes de guérison très mineurs. Le simple fait d'avoir au moins 1 niveau dans la compétence Lore signifie que vous maîtrisez votre langue maternelle.

O Surmonter : Comprendre ou trouver une réponse à une question, que ce soit sur la base d'informations connues ou d'un raisonnement logique. Déchiffrer un texte, se souvenir d'un détail historique, savoir comment se comporter lors d'un service au temple ou identifier un personnage public. Utilisez Lore pour traiter le stress physique ou les conséquences légères représentant des blessures physiques (page 234).

C Manœuvre : Connaître, rechercher ou découvrir une queue de dé ou un élément d'information obscur, ou en ajouter un au décor.

S3cn3g

◆ § ggnuige

Agir à un niveau de compétence +2 dans les actions de surpassement et de manœuvre de Lore pour déterminer la valeur d'un objet.

◆ B cneuccnucy

Agissez avec un niveau de compétence +2 dans les actions de Lore pour naviguer dans les bureaucraties byzantines des Civilisations du Printemps : le *Chelumetariat* de l'Autocratie, les tractations des Princes commerçants, les intrigues des prêtrises.

◆ F ìng3 §ið

Agir avec un niveau de compétence de +2 dans les jets de soins de Lore du stress physique et des

conséquences légères représentant des blessures physiques. Voir la compétence de pouvoir Sagesse (page 308) et le temple de Konfu dans le *Guide de la Terre Future* pour des informations sur la guérison magique.

◆ H euCen

Nécessite des premiers soins

Utilisez le Lore dans les jets de soins de toute conséquence représentant une blessure physique. Notez que cela n'inclut pas les **conséquences extrêmes** (page 216).

◆ J' ye peüð §bDc3 T2u3 !

Vous êtes une sorte de polymathe et avez lu à peu près tous les livres qui vous sont tombés sous la main. Pour un point de destin, vous pouvez utiliser la Théorie à la place de **n'importe quelle autre compétence** pour un jet ou un round, tant que vous pouvez justifier avoir lu sur l'action que vous tentez.

◆ Lu w LDne

Nécessite une autorisation du Temple de l'Ankadar

Vous connaissez le Livre de la Loi d'Ankadar, dont les édits maintiennent la cohésion du monde. Vous pouvez rendre des décisions sur des questions juridiques, et pouvez être membre du temple d'Ankadar, voire juge. Utilisez Lore au lieu de Provoke, Rap- port, etc, lorsque vous prononcez des jugements.

◆ L ñjçig3

Vous avez une facilité naturelle avec les langues, humaines ou autres. Agissez avec un niveau de compétence de +2 dans les actions de Lore pour analyser ou déchiffrer une langue, ou augmentez vos jets de Langue apprise.

◆ p 2e3Dnïc

Utilisez Lore pour attaquer lors de débats et de conflits similaires, en infligeant un stress mental (ou éventuellement social).

◆ pì 3cuCg

Lancer des sorts complexes et des magies similaires plus facilement en utilisant des rituels de soutien qui prennent du temps. Agir avec un niveau de compétence de +1 dans les actions avec des compétences de pouvoir, par étape sur l'échelle de temps que vous passez à vous préparer à faire ce jet de compétence de pouvoir, au prix de 1 point de dégâts physiques de stress. Le premier échelon est une *heure*, le temps minimum requis pour l'utilisation d'un rituel magique. Les utilisateurs de magie qui disposent d'une ou plusieurs corrélations (voir page 343) peuvent les invoquer en tant qu'aspects de situation pendant la magie rituelle ; le **plafond du bonus** (page 195) s'applique.

Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

◆ S 2ieCð D/ peugDn

Utilisez Lore pour vous défendre contre Provoke, tant que vous pouvez justifier votre capacité à surmonter votre réaction émotionnelle par la connaissance et le raisonnement.

SgeciuCig3

Choisissez un domaine de spécialisation et agissez avec un niveau de compétence de +2 dans les actions d'interprétation. Il existe de nombreux domaines possibles, notamment

- **Connaissance des animaux** : Connaissance des animaux, y compris les animaux monstrueux. Ce stunt se cumule avec Chemick Lore si vous étudiez les propriétés chimiques d'ingrédients d'origine animale.
- **Connaissance de la chimie** : Connaissance générale de la chimie, y compris les propriétés de base des ingrédients trouvés dans le monde naturel.
- **Connaissance des démons** : Connaissance des nombreux démons des Civilisations du Printemps. Vous pouvez effectuer un jet pour identifier un démon de visu et évaluer ses principaux aspects et capacités.
- **Connaissance de l'entropie** : connaissance des types, des capacités et des habitats des entropiques, les hordes du chaos de Yurasha la gelée.
- **Esteri Lore** : Connaissance des questions relatives à toutes les espèces d'esteris. En faisant ce tour une deuxième fois, vous pouvez spécifier une seule espèce d'esteri ; les deux tours s'empilent.
- **Folklore** : Connaissance générale des mythes et légendes de l'Autocratie, y compris les contes locaux. Cela peut vous aider à identifier des lieux, des capacités de créatures, des pouvoirs magiques, etc. En effectuant ce tour une deuxième fois ou plus, vous pouvez vous concentrer sur une culture particulière de l'Autocratie (les deux tours s'additionnent), ou sur une culture d'un autre pays.
- **Histoire** : connaissance des annales et chronologies confuses et contradictoires qui constituent les "archives historiques" dans les civilisations du printemps.
- **Jeniri Lore** : Connaissance générale des questions relatives à toutes les espèces de jeniri. Si vous faites ce tour une deuxième fois, vous pouvez spécifier une seule espèce de jeniri ; les deux bonus s'additionnent.
- **Connaissance des lois** : connaissance des codes

juridiques d'Ankadar, le Seigneur des lois, y compris le Livre des lois de la Vénéérable Autocratie.

- **Connaissance des mécanismes** : connaissance des nombreux types de mécanismes, de leurs principes de conception et de construction, et parfois même de leur histoire.
- **Connaissance des pierres mentales** : Connaissance des principes et de l'utilisation des pierres mentales paladoi, y compris leurs types.
- **Connaissance des minéraux** : Connaissance des minéraux et des éléments, y compris les composés artificiels. Ce stunt se cumule avec Chemick Lore si vous cherchez à connaître les propriétés d'ingrédients dérivés de minéraux.
- **Lore Pereprae** : Connaissance des types, des fonctions et de la nature des anciens artefacts connus sous le nom de **pereprae** (page 365).
- **Connaissance des plantes** : Connaissance des plantes, y compris les plantes monstrueuses, comestibles et vénéneuses. Ce stunt se cumule avec Chemick Lore si vous cherchez à connaître les propriétés

d'ingrédients dérivés de plantes.

- **Psionics Lore** : Connaissance des pouvoirs mystérieux de la psionique (page 352), y compris les disciplines, les talents et ceux qui les utilisent.
- **Connaissance des ruines** : connaissance des ruines anciennes, notamment de leur âge, de leurs bâtisseurs, de leur fonction, des dangers typiques et de leurs habitants.
- **Connaissance sacrée** : connaissance des temples et des dieux, de leurs mythologies, de leurs prêtrises et de leurs pouvoirs. Le fait d'effectuer ce tour une deuxième fois vous permet de vous concentrer sur les doctrines d'un temple spécifique ; les bonus s'additionnent.
- **Lore zoïque** : Connaissance des zoans et des créations d'hsuntach. Voir page 350.

Tuc3icg

Utilisez votre connaissance des batailles et des combats pour créer un plan tactique pour un combat de n'importe quelle échelle, d'un simple duel à un affrontement d'armées. Faites un jet de manœuvre de Lore ; l'aspect qui en résulte peut être utilisé pendant le conflit suivant par n'importe quel membre de votre camp.

Chapitre 8 : Compétences et cascades

MeCee CDm bu3

Le combat de mêlée représente votre capacité à vous battre au corps à corps (dans la même **zone** - voir page 209) à l'aide d'armes. Le simple fait de posséder cette compétence signifie que vous disposez d'une arme de base comme une lame, une hache à main, un gourdin, etc. L'arme ne vous donne pas de bonus ou d'avantages particuliers, mais vous permet simplement d'utiliser cette compétence pour infliger des dégâts de stress physique à vos ennemis. Si vous voulez une arme plus importante, vous devez l'acquérir en tant qu'**équipement** (page 170).

O Vaincre : Montrez vos prouesses en matière d'armes de mêlée lors d'un concours ou d'une démonstration ; participez à un combat d'*oloriade* réglementé, à une séance d'entraînement de la légion ou à un combat rituel.

C Manœuvre : Exécuter des frappes pour étourdir, des coups sournois, des tentatives pour faire trébucher ; créer une forme d'attaque ou de défense ; évaluer le style de combat d'un autre combattant, repérer les forces et les faiblesses que vous pouvez exploiter, y compris les zones non protégées par l'armure. Voir page 220 pour plus d'informations.

A Attaque : Effectuez des actions d'attaque physique (page 218) avec des armes de mêlée. Vous devez être dans la même **zone** que votre adversaire.

d Défendre : Défendre contre les actions d'attaque et les manœuvres effectuées avec les compétences de combat en mêlée ou de combat à mains nues, ou empêcher une action en s'interposant violemment. Vous ne pouvez pas utiliser le combat de mêlée pour vous défendre contre les attaques de combat à distance, à moins que vous ne possédiez un stunt tel que Arrow Strike (ci-dessous).

S3cn3g

◆ § nnDw S3nike

Votre attaque de mêlée, d'une rapidité aveuglante, peut frapper des ar- riers en vol ; vous pouvez utiliser le combat de mêlée pour vous défendre contre les attaques d'armes à distance. Vous ne pouvez frapper que les missiles qui vous visent ou qui visent une autre cible dans votre zone. Vous pouvez vous défendre contre les attaques d'armes comme les flamelanc- es (page 183)

mais, si vous utilisez une arme d'alagin, elle est détruite en déviant l'attaque.

Buckog WeugDn

Chaque fois qu'un adversaire est sur le point de réussir une manœuvre de *type Dis-arm* contre vous, dépensez un point de destin pour déclarer que vous avez une arme de secours. Au lieu que vous subissiez un aspect de condition, votre adversaire obtient un bonus à la place, représentant la distraction momentanée que vous subissez en devant changer d'arme.

◆ B ygugg §nmDcn

Lors d'une réussite spéciale, vous pouvez payer un point de destin pour contourner l'armure que porte la cible lors de votre attaque en cours. Les dégâts que vous infligez ne sont pas affectés par la réduction de stress (page 174) de l'armure de la cible, et cette armure ne peut pas être utilisée pour absorber les conséquences. Vous ne pouvez pas l'utiliser pour contourner l'armure naturelle ou magique d'une cible (peau épaisse, carapace, sort de bouclier, etc.).

◆ CC euye

Lorsque votre attaque élimine votre adversaire, vous pouvez immédiatement appliquer les

décalages non utilisés à une attaque contre une cible secondaire, qui bénéficie d'un jet de défense. Ainsi, si vous obtenez 9 décalages et que 4 décalages éliminent votre adversaire, vous attaquez immédiatement une autre cible disponible avec un résultat de +5.

◆ F Dnmu3iDn Fij23iNj

Agissez avec un niveau de compétence de +2 dans les actions de défense en combat de mêlée lorsque vous combattez en formation avec d'autres combattants, qui doivent tous avoir ce stunt et utiliser les armes de votre style de combat, ce qui détermine également le nombre de mini-mum nécessaires pour que votre formation soit efficace, et peut fournir des avantages supplémentaires. Pour en savoir plus, consultez l'article sur la Légion du Seigneur Regos, Indomptable, page 98, et le chapitre Organisations militaires, guildes et sociétés secrètes du *Guide de la Terre future*.

◆ H euyy Hi33en

Réduisez les décalages de 1 sur une réussite spéciale de combat de mêlée et gagnez un aspect de situation complet supplémentaire avec in-voke gratuit. Sur une réussite critique, vous pouvez également infliger une conséquence automatique au lieu de calculer les dégâts, si vous le souhaitez.

Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

◆ H cnCeð WeugDn

Lancez une arme de mêlée pour attaquer une cible dans une zone adjacente. Vous subissez un aspect de condition *Désarmé*, mais personne ne peut l'invoquer gratuitement.

◆ K iCCiNJ S3nDke

Une fois par scène, lorsque vous infligez une conséquence à un adversaire, vous pouvez dépenser un point de destin pour augmenter la gravité de cette conséquence d'un cran. Si l'adversaire devait déjà subir une conséquence grave, il doit alors subir une conséquence grave **et** une autre conséquence, ou être **éliminé** (page 216).

◆ p igDg3e

Sur une action de défense de combat de mêlée avec succès spécial, vous pouvez choisir d'infliger immédiatement un coup de 2 à votre adversaire au lieu de recevoir un coup de pouce (page 202). L'armure de l'adversaire peut absorber les dégâts.

◆ T wD WeugDng

Requiert 2 compétences de combat de mêlée sur votre feuille de personnage (page 229)

Vous pouvez manier une arme dans chaque main. En supposant que vous ayez deux bras, cela signifie deux armes à une main. Vous augmentez vos dégâts de votre deuxième niveau de combat de mêlée, jusqu'à l'augmentation de stress maximale (IS) de votre deuxième arme. Comme vous avez au moins deux compétences de combat de mêlée, vous pouvez également répartir votre attaque sur plusieurs cibles (page 229).

ND3ice

Remarquer est la compétence de perception générale, repr esentant votre capacité à repérer les détails d'un coup d'œil, en entendant, en voyant ou en utilisant vos sens d'une autre manière. Elle est beaucoup plus rapide que l'Investigation et demande moins d'efforts, mais fournit des informations plus superficielles. C'est la compétence qui vous permet de repérer des choses lorsque vous ne cherchez pas spécifiquement, et elle est également utilisée pour l'**initiative** en combat physique (page 212).

○ **Surmonter** : Remarquer quelque chose d'inhabituel, entendre un léger son, repérer un

mouvement du coin de l'œil. Souvent utilisé de manière réactive, le Chroniqueur peut demander un jet d'attention lorsque la réussite ou l'échec entraînerait quelque chose de cool, plutôt que d'avoir à essayer spécifiquement de remarquer les choses à gauche, à droite et au centre.

Manœuvre C : Repérer les détails qui ressortent dans une foule, trouver une *échappatoire pratique* dans une bataille chaotique dans les rues de la ville, remarquer les détails externes des gens (utiliser l'Empathie pour les détails internes), soit comme des aspects existants, soit comme de nouveaux aspects. Un jet d'attention peut vous permettre de repérer une touffe d'*herbes grasses* sur le chemin, ce qui pourrait faire paniquer les compagnons de vos poursuivants et les faire dévier de leur route.

d Defend : Défense contre les tentatives de furtivité visant à vous am- busher ou à découvrir que vous êtes observé.

S3cn3g

◆ B Döy Lunjcuje

Utilisez Notice au lieu d'Empathie pour apprendre les aspects d'une cible par l'observation. Les tentatives d'observation subissent une difficulté de +2 pour la lecture du *jeniri* et de +4 pour la lecture de l'*esteri* ; les stunts appropriés de Jeniri Lore et d'Esteri Lore, etc.

◆ C ye FDn De3uiC

Grâce à vos fantastiques pouvoirs de concentration et à votre mémoire prodigieuse, vous pouvez vous souvenir en détail de n'importe quel endroit que vous avez visité, et parfois remarquer des choses que vous n'aviez pas remarquées auparavant. Pour un point de destin, faites un jet d'observation (ou parfois d'investigation) pour examiner un lieu, même si vous l'avez quitté il y a longtemps.

◆ K EEN HEUNINJ

Agir avec un niveau de compétence +2 dans les actions de notification pour détecter les sons.

◆ p euð T2e CnDwð

Exige un langage corporel

Utilisez l'Avis pour effectuer les manœuvres d'Assimilation lorsque vous faites d'une partie d'une communauté une sous-communauté. Vous subissez les pénalités d'échelle habituelles (page 236) pour interagir avec la communauté cible. Voir le **Guide du Chroniqueur** pour plus d'informations sur les communautés.

◆ Senge Dunjen

Vous avez l'étrange capacité de savoir quand vous êtes en danger. Vos jets de compétence de Perception ignorent tous les obstacles ou autres conditions gênantes, comme l'obscurité, les distractions, la dissimulation, etc, lorsque quelqu'un ou quelque chose a l'intention de vous faire du mal.

Chapitre 8 : Compétences et cascades

◆ TNUG-FINĐINJ

Vous avez le don de savoir quand un piège se trouve devant vous. Agissez avec un niveau de compétence +2 dans les actions d'Avis pour tomber accidentellement sur des pièges. Pour chercher délibérément des pièges, utilisez la compétence Investigation.

P2ygiqce

Le Physique est la compétence de puissance physique brute ; votre force, votre résistance et votre endurance. Il vous fournit également des cases de stress physique supplémentaires (page 48) et même des conséquences supplémentaires.

O Surmonter : Prendre des mesures nécessitant une force brute, souvent pour surmonter une situation, des obstacles physiques ou des barrières telles que des portes verrouillées, des herses, etc. Vous pouvez avoir besoin d'un concours pour briser ou contourner un obstacle renforcé. Résister aux poisons ou aux maladies ; participer dans les bras de fer et les épreuves de force, les marathons, les tests d'endurance ou d'autres concours ou défis basés sur l'endurance.

C Manœuvre : Effectuer des manœuvres dans les conflits physiques, souvent liés à la lutte et au grappling, pour créer des aspects conditionnels tels que *Pinned* ou *Arm-Lock* ou pour découvrir les faiblesses physiques d'une cible telles que *Wrenched Shoulder*, etc.

A Attaque : Le physique n'est pas utilisé pour les actions d'attaque - voir plutôt Combat à mains nues (page 168).

d Défendre : défendre contre le mouvement d'un adversaire si vous en bloquez l'accès. Le Physique n'est pas utilisé pour se défendre contre les actions d'attaque - voir Combat à mains nues (page 168).

Spécial : Le Physique vous donne des cases de stress physique et des emplacements de conséquences supplémentaires (page 48). Physique 1 ou 2 vous donne une case de stress à 3 points ; Physique 3 ou 4 vous donne une case de stress à 3 points et une case de stress à 4 points ; et Physique 5 ou plus vous donne un emplacement de conséquence légère supplémentaire en plus des cases de stress à 3 points et à 4 points.

S3cn3g

BciC3 ◆ Like u Bnick Oc32Dcge

Vous êtes terriblement musclé et incroyablement intimidant. Vous pouvez utiliser Physique au lieu de



◆ GNUGGCiNJ

Agir avec un niveau de compétence +2 dans les manœuvres physiques de lutte ou d'agrippement.

◆ HencCceun S3nenj32


Vous êtes incroyablement fort ; agissez avec un niveau de compétence +2 dans les actions de Physique pour réaliser des tours de force, soulever des poids lourds, et ainsi de suite. Vous pouvez porter 3 charges supplémentaires (page 192).

◆ PiCeđniyen

Nécessite une force herculéenne

Votre force étonnante force vous aide à vous battre ! Faites un **jet de compétence combiné** (page 194) de Physique et de Combat de mêlée ou de Combat à mains nues lorsque vous vous tenez simplement devant votre adversaire et que vous vous battez à mains nues.

Si vous réussissez, vous gagnez une **augmentation de stress de +1** (page 178) sur les dégâts que vous infligez. En cas de réussite spéciale, vous



gagnez une augmentation de stress de +2, et en cas de réussite critique, vous gagnez une augmentation de stress de +3 !

◆Tuke 32e BCDw

Utilisez votre Physique pour vous défendre contre les attaques de combat de mêlée ou de combat non armé effectuées avec des coups de poing, des coups de pied ou des armes de frappe. Vous subissez toujours 1 point de dégâts de stress physique en cas d'égalité.



Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

◆ T Dcj2 §g NuìCg

Une fois par session, payez un point de destin pour réduire une conséquence physique modérée à légère, ou pour effacer complètement une conséquence physique légère. L'effet est immédiat.

◆ U nkìCCubCe !

Les poisons, quels qu'ils soient, semblent n'avoir aucun effet sur vous ! Agissez avec un niveau de compétence +2 dans les actions de Physique pour résister aux poisons, gaz, toxines, venins, etc.

PìCCun

Le Pilier est une compétence d'influence sociale spécifique à la Vénérable Autocratie. Votre Pilier est comme une caste, bien qu'il ne soit pas aussi fixe ou immobile. Il y a cinq "piliers" qui soutiennent la société Sakari : les Seigneurs, la Prêtrise, les Guildes, les Légions et la Paysannerie. Chaque Sakari appartient à l'un de ces piliers en vertu de sa profession (ou de la profession de son parent ou partenaire s'il est dépendant). Le pilier est distinct de la classe sociale, mais il existe une forte corrélation : une personne née dans une famille de fermiers ruraux peut être considérée comme appartenant à la classe inférieure et naturellement au pilier de la paysannerie, mais en rejoignant une légion, elle peut devenir membre du pilier des légions, même si sa naissance reste humble.

Votre compétence Pilier représente votre capacité à tirer parti de l'influence, de l'autorité et des réseaux de vos pairs professionnels. La guilde, les légions et la paysannerie sont censées s'en remettre à la prêtrise et aux seigneurs, par exemple, quelle que soit leur naissance, bien qu'un prêtre de basse naissance tentant de prendre le dessus sur un riche membre de la guilde de la classe moyenne puisse se retrouver dans un cauchemar d'embrouilles sociales !

O Surmonter : Établir sa préséance dans une situation sociale axée sur la profession ; dépasser les gardes ou les gardiens sociaux.

Manœuvre C : Donnez un ton à une réunion sociale, comme *Un port militaire rigide qui gêne le style de tout le monde* ou *La taverne 7is est pour le sel de la terre*.

A Attaque : Rendre quelqu'un sérieusement déplacé en soulignant ses déficiences par rapport à son appartenance à votre Pilier ("Cette danse est une

vieille salle de caserne préférée, vous la reprendrez, Maître Prêtre !") dans les conflits sociaux, mentaux ou patrimoniaux.



d Défendre : rire d'un faux pas social ; repousser les attaques sociales, mentales ou financières d'une personne qui tente de vous snober ou de vous humilier, ou d'attaquer l'intégrité ou l'honneur de votre pilier.

Spécial : Votre pilier vous donne des cases de stress et des emplacements de conséquences supplémentaires (page 48). La paysannerie 1 et les légions 2 vous donnent une case de stress à 3 points ; les guildes 3 et la prêtrise 4 vous donnent une case de stress à 3 points et une autre à 4 points ; et les seigneurs 5 vous donnent un emplacement de conséquence légère supplémentaire en plus des cases de stress à 3 points et à 4 points.

S3cn3g

◆ Gi /3 D/ CnyDy

Nécessite d'être un touche-à-tout et d'avoir un aspect ou une autorisation professionnelle.

Vous connaissez les conventions sociales des autres cultures et pouvez utiliser votre compétence pilier dans les interactions sociales de ces sociétés.

Ju ck-D/-§CC-Tnuðeg

Vous êtes un caméléon social, familier avec les valeurs, le jargon et les comportements des différents piliers. Vous ne rencontrez pas d'obstacle dans les piliers surmontés ou les rouleaux de manœuvre pour exploiter votre connaissance d'un pilier différent.

◆ T 2e Tieg T2u3 Bìnð

Utilisez votre compétence Pilier au lieu de Ressources lorsque vous essayez d'obtenir des objets, des faveurs ou d'autres avantages basés sur les ressources de la part des membres du Pilier.

◆ W i32ENiNJ §cnu

Vous pouvez découper quelqu'un d'un simple regard ; gagnez un dé de héros supplémentaire sur les attaques de statut utilisant votre compétence Pilier.



Chapitre 8 : Compétences et cascades

Que se passe-t-il sur si je n'ai pas de compétence pilier ?

Les étrangers, les marginaux et les exclus de la société Sakari ne sont considérés comme appartenant à aucun pilier. Dans de tels cas, vous agissez comme si vous aviez une compétence de Pilier de 0. Il se peut même que vous ne soyez pas considéré comme pertinent dans les interactions orientées vers les Piliers. Selon la situation, le Chroniqueur peut vous donner une compétence Pilier temporaire associée à votre occupation perçue ; un seigneur de guerre de Hagya peut être traité comme un légionnaire, un marchand Ing Shu d'au-delà de la mer du Milieu comme un membre de guilde, et ainsi de suite.

PiCD3

Cette compétence rare n'est généralement pas accessible aux personnages débutants sur . Dans certaines circonstances, vous pouvez obtenir une autorisation pour l'apprendre en cours de jeu. Elle ressemble à la compétence Voile, mais sert à manier des montures et des véhicules exotiques, en particulier les élénisors, les volants, les juggernauts, les rampants, etc. Elle implique un ensemble de principes complètement distincts de ceux de la compétence Voile, bien que dans certaines circonstances le Chroniqueur puisse autoriser l'utilisation des stunts de Voile avec cette compétence, et même permettre aux personnages de gagner des bonus de travail d'équipe grâce à leur compétence Voile lorsqu'ils tentent d'utiliser Pilote.

Comme la compétence Voile, Pilote ne représente pas spécifiquement la connaissance du commandement, mais plutôt les aspects pratiques de la navigation aérienne et des véhicules exotiques, y compris la connaissance du terrain et des conditions météorologiques, l'assiette et l'orientation, et le positionnement à l'aide de sextants, d'étoiles et de rutters de pilotage. Posséder cette compétence signifie que vous avez accès à un véhicule ou à une monture exotique - généralement quelque chose d'assez petit, à moins que votre patrie, votre parenté ou une autre communauté n'en décide autrement.

O Surmonter : Utiliser le pilotage comme l'athlétisme pour guider une monture ou un vaisseau aérien ou tout autre véhicule exotique dans des conditions difficiles (conditions météorologiques défavorables, terrain difficile comme des gorges, des

canyons, des forêts denses, etc.), ainsi que pour échapper à une poursuite ou rattraper des vaisseaux poursuivis (ce qui peut constituer un défi ou un concours).

C Manœuvre : Déterminer la meilleure trajectoire entre deux points, en tenant compte des caractéristiques du terrain ; déclarer que l'on connaît un *raccourci pratique* ou une *route sûre, le cas échéant* ; effectuer des manœuvres fantaisistes avec son bateau ("En avant toute et maintenez la position de vol stationnaire !").

A Attaque : Éperonnez une autre cible, qu'elle soit au sol, sur l'eau ou dans les airs. Votre navire ou votre monture subit également les dégâts de stress que vous lui infligez.

d Défendre : éviter d'endommager son navire ou sa monture en cas de conflit physique, empêcher ses adversaires de manœuvrer contre soi ou empêcher quelqu'un de passer devant soi avec un navire de taille similaire ou inférieure.

S3cn3g

◆ § eniuc CuyuCny C2unje

Nécessite une charge aérienne

Lorsque vous effectuez une charge, utilisez

Pilote au lieu de Pro-voke pour terrifier votre cible ; tous les membres de votre formation possédant ce stunt peuvent apporter des bonus de travail d'équipe.

◆ § eniuc C2unje

Sur un jet de pilotage réussi, foncez sur une cible située à 2-3 zones de distance **et** effectuez une action de combat en mêlée, de combat à distance ou d'attaque de pilote **au cours du même round**.

◆ § eniuc MDcn3 HunðCen

Utilisez Pilote à la place d'Empathie, d'Apprentissage ou de Rapport lorsque vous avez affaire à des montures aériennes.

◆ B eCuy T2u3 Onðen !

Une fois par session, pour un point de destin, relancez n'importe quelle action entreprise par votre vaisseau, en agissant avec un niveau de compétence de +2 lors du nouveau jet. Cela doit être fait immédiatement après que la première action a été lancée, mais avant que la réaction d'une cible n'ait été déterminée.

◆ D umuje CDn3nDC

Pendant les scènes où votre vaisseau subit activement des dommages, vous pouvez utiliser Pilote pour les jets de stress et de traitement des conséquences légères (page 233).

Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

◆ H eCC FDn Leu32en

Obtenez plus de vitesse de votre monture ou de votre vaisseau qu'il n'est normalement possible de le faire. Dans un concours où la vitesse est le facteur principal (comme une poursuite ou une course), une égalité sur votre jet de pilotage est considérée comme un succès.

O n YDcn TuiC

Agir à un niveau de compétence +2 dans les actions pilotes pour poursuivre une autre cible, ou en essayant de se défaire d'une poursuite.

◆ p UMMiNJ Sgeeð !

Ignorez 2 points de dégâts de stress lorsque vous éperonnez une autre cible. Si vous éperonnez pour 4 points de dégâts de stress, votre navire n'en subit que 2.

Senge LDcu3iDn

Votre sens de l'orientation dans le monde frise le surnaturel. Vous avez probablement beaucoup voyagé, suivant les anciennes routes commerciales et vous aventurant parfois dans la nature. Agissez avec un niveau de compétence +2 dans les manœuvres de pilotage pour savoir (à cinquante kilomètres près) où vous vous trouvez dans votre propre patrie (probablement la Vénérable Autocratie). Si vous êtes ailleurs, un succès spécial vous permet de tirer des conclusions utiles sur votre position, même si vous ne pouvez pas dire exactement où vous êtes. La nuit, vous pouvez invoquer la *7e Mer d'étoiles* pour obtenir un bonus, et vous pouvez même tirer des conclusions utiles sur votre position lorsque vous êtes hors des sentiers battus.

◆ S 2e'CC HDCð TDJE32EN !

Nécessité de limiter les dégâts

Une fois par session, pour un point de destin, vous pouvez réduire d'un cran la gravité d'une conséquence subie par votre navire. Cela prend une action.

PnDyDke

La provocation représente votre capacité à susciter des réponses émotionnelles négatives de la part des autres - en les intimidant, en les poussant ou en les amenant à ressentir de la peur, de la colère ou de la honte. Vous devez vous trouver dans une situation où ce genre de provocation a du sens, où vous savez sur quels boutons appuyer - peut-être un environnement social tendu (une audition à fort enjeu avec un grand prêtre ou un autarque), ou un face-à-face à couteaux tirés entre des parties antagonistes. La situation peut s'être développée pendant le jeu, ou résulter de l'utilisation d'un aspect de la situation, d'un aspect que vous avez créé (par exemple avec une compétence comme Rapport ou Tromperie), ou d'un aspect que vous avez appris en utilisant l'Empathie. Les cibles doivent être capables de ressentir des émotions, et résistent généralement avec de la Volonté.

O Vaincre : Amener quelqu'un à faire ce que vous voulez d'une manière émotionnellement incontrôlée ; intimider quelqu'un pour obtenir des informations, l'agacer pour qu'il s'emporte, l'effrayer pour qu'il s'enfuie (souvent utilisé contre des PNJ mineurs ou lorsqu'il ne vaut pas la peine de jouer un conflit complet). Contre des PC ou des PNJ importants, vous utiliserez probablement les règles du concours.

Manœuvre C : Impose à votre cible des aspects de condition représentant des états émotionnels momentanés tels que la *Maîtrise*, l'*Enragement*, le *Déséquilibre*.

A Attaque : Infliger un stress mental représentant un préjudice émotionnel, intimider ou mettre en colère votre cible et lui faire perdre son sang-froid.

S3cn3g

◆ § nmDcn D/ Feun

Utilisez la provocation pour vous défendre contre les attaques de mêlée et de combat à mains nues jusqu'à la première fois que vous subissez des dégâts. Vous pouvez forcer votre adversaire à hésiter, mais dès qu'il devient clair que vous n'êtes pas invulnérable, vous perdez l'avantage.

O kuy Fine !

Utilisez la provocation au lieu de l'empathie pour apprendre les aspects d'une cible en l'intimidant jusqu'à



ce qu'elle se trahisse. Si le Chroniqueur pense que vous pourriez apprendre un aspect

particulier de cette façon, vous agissez également à un niveau de compétence +2.



◆ PNEGGJUNJ

Forcer une communauté ciblée à se séparer d'une sous-communauté, en utilisant la provocation pour faire surmonter les actions d'assimilation. Vous subissez les pénalités d'échelle habituelles (page 236) pour inter-agir avec la communauté ciblée. Voir le *Guide du Chroniqueur* pour les règles complètes concernant les communautés.

PnDyDke ◆ ViDCence

Lors d'une manœuvre de provocation réussie contre un adversaire, vous devenez la cible de la prochaine action pertinente de cet adversaire, en détournant son attention d'une autre cible.

Sgneuð ◆ Hu3e Sgeec2

Utilisez Provoke pour effectuer les actions de manœuvre Assimilate lorsque vous ciblez une partie d'une communauté en tant que sous-communauté. Vous subissez les pénalités d'échelle habituelles (page 236) pour interagir avec la communauté ciblée. Voir le *Guide du Chroniqueur* pour les règles complètes concernant les communautés.

Nécessite l'armure de la peur

Sur un at- tack de stress mental réussi avec Provoke (hurler au visage d'un ennemi est toujours populaire...), vous créez également un **obstacle** (page 202) à toute action de mouvement pour vous approcher ou à toute action d'attaque contre vous. Ce stunt peut être utilisé même après avoir subi des dégâts.

◆ TDn3cnen

Agissez avec un niveau de compétence +2 dans les manœuvres ou attaques de provocation tant que vous utilisez des instruments de torture efficaces contre une cible physiquement immobilisée.

punjeð C Dmbu3

Combat à distance représente votre compétence avec les **armes** qui projettent des projectiles, comme les arcs, les arbalètes et les lance-flammes. Cette compétence vous donne automatiquement une arme à projectiles simple, comme une fronde ou un arc automatique.

O Vaincre : Montrez vos talents de tireur lors d'une épreuve ou d'une démonstration ; participez à un combat réglementé dans un *olo-riad*, à une séance d'entraînement de la légion ou à un combat rituel.



C Manœuvre : Exécutez des tirs de précision, forcez quelqu'un à garder la tête baissée pendant que vous lui envoyez des missiles en rafale, désarmez une cible ou affaiblissez un véhicule ou un animal de selle. Vous pouvez également créer des aspects conditionnés basés sur votre évaluation des faiblesses d'un adversaire, comme des mouvements défensifs prévisibles ou des zones non protégées par une armure, ou sur votre connaissance de l'état de l'adversaire. des armes à distance, comme placer un aspect *corde d'arc sensible à l'humidité* sur l'arc d'un adversaire.

Attaque A : Attaquer physiquement avec des armes à distance **jusqu'à une ou plusieurs zones de distance** (voir page 209).

d Défense : En général, vous n'utilisez pas le combat à distance pour les actions de défense - au lieu de cela, vous utilisez l'athlétisme pour vous écarter des attaques d'armes à distance. Comment...

Enfin, avec certaines armes à distance, il est possible d'effectuer une sorte de tir de couverture, qui peut constituer une action de défense pour vos alliés ou opposer l'action de mouvement de quelqu'un d'autre (bien qu'il puisse facilement s'agir d'une manœuvre comme la *Grêle de flèches* ou le *Barrage de flammes*).

Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

S3cn3g

Cni3icuC ♦S2D3

Vous pouvez atteindre des cibles de petite taille ou des zones vitales avec une ac- curité surprenante. Si vous prenez 1 round pour viser, vous gagnez un Dé de Héros supplémentaire sur votre attaque ou manœuvre d'arme à distance.

♦ F Dnmu3iDn FiJ23iNJ

Agissez avec un niveau de compétence de +2 dans les actions de défense de combat à distance lorsque vous combattez en formation avec vos compagnons de combat, qui doivent avoir cette cascade et utiliser les armes de votre style de combat. Votre style de combat détermine également le nombre minimum nécessaire pour que votre formation soit efficace, et peut fournir des avantages supplémentaires. Pour en savoir plus, consultez l'article sur la Légion du Seigneur Regos, Indomptable, page 98, et le chapitre Organisations militaires, guildes et sociétés secrètes du *Guide de la Terre future*.

♦ L DNJ S2D3

Vous pouvez toucher des cibles à une distance bien plus grande que ce qui devrait être possible. Augmentez la portée maximale de toute arme à distance que vous utilisez de +1.

♦ p ugið Fine

Vous décochez des flèches ou d'autres projectiles à partir d'armes à distance avec une rapidité étonnante, ciblant un nombre d'adversaires égal à votre niveau de compétence en combat à distance avec une seule attaque, selon les règles de cibles multiples (page 229). Vous bénéficiez également d'un niveau de compétence +2 pour toute manœuvre de tir de couverture ou de suppression en combat à distance. Ce stunt ne peut pas être utilisé avec des arbalètes, à moins que l'arbalète n'ait été spécialement conçue pour le tir rapide.

puggDn3

Le rapport consiste à établir des liens positifs avec les gens et à susciter des réactions positives, à gagner les gens, à les persuader, à les impressionner et même à les séduire. nnexes et à susciter des réactions positives. Il s'agit de l'aptitude à être apprécié et à inspirer confiance,

○ **Surmonter** : Charmer ou inspirer les autres, ou établir une bonne relation ; faire en sorte que quelqu'un ignore les subtilités sociales du pilier et de la classe sociale, et se contente de vous considérer comme un camarade ; charmer un garde pour lui barrer la route, c'est-à-dire le charisme et l'aptitude à être proche des gens. Le rapport peut être une compétence intime, mais il peut également être utilisé dans des situations sociales plus formelles, où il peut être influencé par la classe sociale (page 236) et le pilier (page 158) des participants.

convaincre le serviteur du palais de t'emmenner dans son bureau.

Les PNJ de moindre importance ont la possibilité de surmonter cette action, mais les PNJ de grande importance et les PJ peuvent participer à un concours. Pour les PNJ mineurs, il s'agit d'une action directe de dépassement, mais pour les PNJ majeurs et les PJ, il peut s'agir d'un concours.

C Manœuvre : Créez une ambiance positive sur une cible ou une scène, ou donnez l'impression d'être affable, sympathique et sympathique, ce qui peut être utile pour les jets de compétences des piliers suivants (page 158) ; obtenez que quelqu'un se confie à vous par confiance sincère ; ou encouragez quelqu'un à avoir une *Confiance Élevée*, suscitez une *ferveur joyeuse* dans une foule, ou rendez quelqu'un *bavard* ou *serviable*.

d Défendre : se défendre contre les tentatives de vous faire mal voir, de salir votre réputation ou d'altérer l'ambiance que vous avez créée.

S3cn3g

◆ B eg3 FDD3 FDnwunö

Deux fois par session, vous pouvez transformer un boost reçu sur un jet de Rapport en un aspect de situation ou de condition avec une invocation gratuite à la place.

◆ B nDken

Utilisez le rapport pour mener des négociations commerciales, acheter et vendre des cargaisons, etc., y compris à l'échelle des constructions et des communautés (voir le *Guide du Chroniqueur*) sans encourir de pénalités d'échelle.

◆ CUNDCGİNJ

Vous êtes sociable et affable, la vie et l'âme de tout rassemblement social de votre Pilier ou de votre classe sociale. Agissez avec un niveau de compétence de +2 dans les actions surmontant le Rapport lorsque vous mêlez à des gens de votre espèce. Voir page 226 pour des idées sur la façon d'éviter les tentatives d'amusement dans des milieux sociaux peu familiers.

◆ C Dmmunöen-in-C2ie/

Vous êtes un leader naturel, capable de commander des milliers de personnes. Utilisez le Rapport pour les actions de communauté et de construction (voir le *Guide du Chroniqueur* pour plus de détails) concernant les armées, les flottes et les batailles de masse.

Chapitre 8 : Compétences et cascades

◆ DemujDjce

Agissez avec un niveau de compétence +2 dans les actions de Rapport pour communiquer avec un large public. Il s'agit d'un effet de zone (page 230).

◆ D nìkg FDn §CC My Fniendğ !

Nécessité d'un carrousel

Sur une action réussie de Rapport overcome dans des situations sociales détendues, vous créez également un aspect de situation décrivant comment l'attitude générale tourne en votre faveur, utilisable pour le reste de la scène.

◆ H ujjCe

Si votre compétence Ressources n'est pas inférieure de plus de 2 niveaux à celle de l'adversaire, utilisez les Rapports au lieu des Ressources pour acquérir des objets auprès des points de vente et des marchands individuels.

◆ H Dney-TDnjceđ

Nécessité d'un carrousel

L'affabilité confine parfois à la tromperie onctueuse. Avec ce coup d'éclat, vous restez authentique et amical, mais vous êtes si diplomate que vous ne vous trompez presque jamais. La plupart des gens vous aiment, mais parfois (comme lorsque vous vous trompez), ils peuvent penser que vous êtes si gentil que ce n'est pas possible. Vous pouvez ajouter un Dé de Héros supplémentaire lorsque vous persuadez ou négociez avec d'autres personnes de votre milieu social.

J Din Ug !

Requiert Carousing, Demagogue, ou Performer

Vous pouvez persuader les membres d'une communauté de se joindre à votre entreprise en tant que sous-communauté, en utilisant le Rapport pour faire surmonter les actions d'Assimilation. Vous subissez les pénalités d'échelle habituelles (page 236) pour interagir avec la communauté target. Voir le **Guide du Chroniqueur** pour les règles complètes concernant les communautés.

◆ M inìDng

Une fois par session, lorsque vous utilisez le Rapport pour commander un groupe de PNJ mineurs, vous pouvez les "attacher" à vous pour le reste de la scène, de sorte qu'ils se tiennent entre vous et les dégâts. Tous

les coups qui vous sont portés remplissent d'abord leurs cases de stress, et vos attaques bénéficient d'un bonus de travail d'équipe basé sur le nombre de serveurs attachés (page 202).

◆ N ejD3iu3Dn

Vous êtes doué pour le commerce et les négociations diplomatiques, et vous pouvez utiliser votre compétence Rapport pour les actions de la communauté. Voir le *Guide du Chroniqueur* pour les règles complètes concernant les communautés.

◆ O yengeen

Vous commandez des groupes pour accomplir des tâches, qu'elles soient militaires, diplomatiques, rituelles ou qu'elles concernent des projets à grande échelle. Une fois par scène, faites une action de dépassement contre la difficulté de la situation de commandement, et convertissez tout décalage en une réserve de points de bonus que ceux que vous commandez peuvent utiliser pour les actions que vous leur avez ordonnées (attaquer, se déplacer, utiliser la magie, etc.).

Il s'agit généralement d'une action de difficulté 1, mais celle-ci peut augmenter si la situation de commandement est difficile ; l'action peut également être confrontée à une difficulté roulée de la Volonté d'un groupe réticent. Si vous possédez également le stunt Commandant en chef, vous pouvez l'utiliser dans les conflits

d'armée et de flotte.

Il est à noter que cette cascade est également affectée par les différences de classe sociale et de pilier.

◆ P en/Dnmen

Vous êtes un artiste du spectacle comme un musicien, un acteur ou un danseur. Utilisez le Rapport dans les actions à effet de zone affectant toutes les personnes de votre zone, plus 1 zone par niveau de compétence supérieur à 1.

◆ Seöccen

Vous êtes sexuellement attirant(e) à un degré ridicule ; vous agissez à un niveau de vie très élevé et vous vous sentez à l'aise.

+2 niveau de compétence en Rapport surmontent les actions pour séduire la cible de votre choix. Plus important encore, vous pouvez ignorer les différences de pilier ou de classe sociale qui se dressent sur votre chemin.

◆ Senyi3Dng

Vous pouvez faire un jet de Rapport pour approcher votre communauté et demander l'aide d'un AP pour des travaux de groupe, des invocations, etc (page 313), sans subir d'effets d'échelle. Une simple réussite vous permet d'obtenir le nombre maximum de serviteurs que vous pouvez gérer (page 314).

Compétences interpersonnelles et milieu social

Les interactions sociales dans les Civilisations du Printemps sont influencées par la classe sociale (page 38) et le Pilier (page 158) de ceux qui interagissent. Parfois, des personnes issues de couches sociales différentes ne peuvent pas être amies, ou ne peuvent pas interagir de manière ouverte et sincère, sans que le poids de la tradition et de la bienséance ne leur dicte comment et même s'ils doivent le faire.

*Soyez conscient des différences de classes sociales et de piliers lorsque les personnages utilisent des compétences interpersonnelles comme Tromper, Empathie et surtout Rapport. Parfois, ce qui ressemble à un jet de Rapport doit être joué comme un jet de compétence de Pilier, peut-être avec une manœuvre générée par le Rapport qui fournit un aspect de situation ou de condition. D'autres fois, des classes sociales différentes peuvent imposer des **effets d'échelle** si importants que l'interaction est pratiquement impossible (page 236).*

Selon le contexte, si vous voulez utiliser le Rapport pur, vous devez probablement mettre votre cible à l'écart, loin de son milieu social, où vous pouvez essayer d'entrer en relation avec elle comme avec une autre personne. En effet, les jets de rapport sont parfois précisément le moyen de briser cette barrière de formalité et d'interaction ritualisée.

Concept

La Vénérable Autocratie est une société complexe, et votre capacité à mener une vie matériellement confortable ne se mesure pas simplement à la quantité d'or ou de trésor que vous possédez. Une grande prêtresse de Regos dans la capitale impériale peut posséder très peu, mais son mode de vie est d'une opulence presque inimaginable, ses moindres besoins matériels étant satisfaits par un vaste réseau de serviteurs et de fournisseurs. Même un humble agriculteur des propriétés timosiennes ne verra peut-être jamais plus que quelques pièces d'argent par an, mais sa lignée, sa maison et sa communauté subviennent à ses besoins.

C'est ce que mesure la compétence Ressources. Elle mesure l'opacité de votre mode de vie et la capacité de votre communauté à vous soutenir matériellement. Elle

affecte votre piste de stress de richesse (voir ci-dessous) et est parallèle à votre piste de stress de richesse et à tout trésor ou pièce que vous possédez. Pour en savoir plus, consultez la page 170 du **chapitre 9 : Équipement**.

○ **Surmonter** : Éviter ou contourner un problème alors qu'il serait utile d'y consacrer de l'argent, y compris la corruption, les ventes aux enchères et les guerres d'enchères (qui peuvent être des défis ou des tests). Vous pouvez également prendre *quelques heures* (ou plus, selon le contexte) pour dépenser ou réaffecter vos ressources afin d'aider les autres à se remettre de **conséquences sociales** légères (page 235) ; les conséquences plus graves nécessitent des interventions plus importantes (voir l'astuce Bail Out ci-dessous).

Manœuvre C : Lancez des ressources contre le prix d'un objet pour l'acheter, en mettant à contribution votre argent, le soutien de la communauté, votre solvabilité et votre accès aux ressources matérielles pour échanger ce qui est nécessaire contre l'objet que vous désirez. Vous obtenez ainsi un aspect représentant l'objet. Les manœuvres de ressources permettent également de graisser les rouages et de rendre les gens plus amicaux, qu'il s'agisse de pots-de-vin ou simplement d'acheter des boissons.

A Attaque : Effectuer des attaques dans les conflits de richesse (page 227).

d Défendre : Défendre dans les conflits de richesse

(page 227).

Spécial : Votre compétence Ressources vous donne des cases de stress et des emplacements de conséquences supplémentaires (page 48). Ressources 1 ou 2 vous donne une case de stress à 3 points ; Ressources 3 ou 4 vous donne une case de stress à 3 points et une case de stress à 4 points ; et Ressources 5 vous donne un emplacement de conséquence légère supplémentaire en plus des cases de stress à 3 points et 4 points.

S3cn3g

◆ BuiC Oc3

Utiliser les ressources pour aider une autre personne à se remettre de conséquences sociales modérées ou graves.

◆ M Dney TuCkg

Utilisez les ressources plutôt que le rapport lorsque vous essayez d'influencer les gens. Les contraintes liées au pilier et à la classe sociale s'appliquent probablement encore.

◆ T nuøe šnø TnunggDn3

Vous avez accès à une caravane ou à un navire de commerce capable de transporter des marchandises. Vous comprenez les tenants et les aboutissants du commerce et pouvez utiliser votre compétence Ressources pour les actions de commerce (voir le *Guide du Chroniqueur*).

W e'ne Hininj !

Nécessité de parler d'argent

Vos largesses peuvent inciter les membres d'une communauté à se joindre à votre entreprise en tant que sous-communauté tant que vous continuez à les payer. Chaque PA que vous gagnez vous coûte 1 point de stress de richesse ou 1 point de trésor. Le recrutement dure aussi longtemps que "l'entreprise en cours", puis doit être refait ou la sous-communauté retourne à ses origines. Vous subissez les pénalités d'échelle habituelles (page 236) pour interagir avec la communauté cible. Voir le **Guide du Chroni- cler** pour les règles complètes concernant les communautés.

Acheter des objets à l'adresse

*L'achat d'objets est décrit en détail dans le **chapitre 9 : Équipement**. Pour acheter un objet, faites une manœuvre de Ressources contre son prix ; si vous réussissez, vous acquérez cet objet (s'il est important, vous gagnez en fait l'objet en tant qu'aspect, avec une invocation gratuite comme d'habitude, mais souvent ce n'est pas pertinent en jeu). Vous pouvez brûler le stress de richesse (page 171) et utiliser des trésors ou des pièces de monnaie pour obtenir des bonus sur ce jet. En effet, si vous avez acquis suffisamment de trésor ou de monnaie, vous pouvez simplement l'échanger contre l'objet - mais vous n'êtes pas obligé de le faire, vous avez toujours la possibilité d'effectuer le jet (sauf dans des circonstances très inhabituelles, déterminées par votre Chroniqueur).*



piõe

Vous pouvez monter l'une des bêtes terrestres des civilisations printanières. Posséder cette compétence signifie que vous avez déjà une monture appropriée, généralement un cheval, à moins que votre patrie, votre parenté ou une autre communauté ne vous fournisse quelque chose de différent. En gros, cette compétence fonctionne comme l'Athlétisme, sauf que ses capacités sont celles de votre monture plutôt que les vôtres.

O Vaincre : Faites faire à votre monture des actions de mouvement physique comme courir, sauter, grimper, etc. ou déplacez-vous entre les **zones** (page 209) d'un conflit si vous êtes confronté à l'opposition d'un aspect, d'un obstacle, d'un bloc, d'une barrière ou d'autres personnages. Participez à des épreuves ou à des défis impliquant de telles activités, comme des chassons et des courses.

C Manœuvre : Faites sauter votre monture en hauteur, courez plus vite qu'un adversaire ou (pour autant que la monture en soit capable) effectuez des mouvements surprenants ou désorientants pour confondre ou éviter les adversaires.

Attaque A : Demandez à votre monture d'éperonner, d'écraser ou de piétiner une cible. Si la cible est de la même **taille** (page 235) que votre monture, vous subissez le même nombre de dégâts que vous infligez, que vous pouvez partager entre vous et votre monture. Si la cible est plus petite que votre monture, vous ne subissez aucun dégât. Vous ne pouvez pas éperonner, tamponner ou piétiner des cibles plus grandes que votre monture. Voir aussi "Combat à cheval" à la page 257.

d Défendre : éviter les attaques au corps à corps ou à l'arme à distance dirigées contre vous ou votre monture dans un conflit physique ; empêcher les autres de manœuvrer contre vous ; empêcher quelqu'un de vous dépasser, vous et votre monture, si vous pouvez physiquement le faire.

Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

S3cn3g

◆ § nïmuC-Dnuwn Ve2icCeg

Vous êtes doué pour manipuler les véhicules tirés par des animaux de trait, y compris les chariots de guerre et les chars (page 248). Sans cette compétence, vous pouvez vous contenter d'effectuer des mouvements simples, par exemple guider un véhicule sur un terrain simple jusqu'à sa destination. Avec ce stunt, vous connaissez les capacités des différents véhicules, vous pouvez effectuer des manœuvres pour évaluer les points faibles et les points forts, exploiter ces capacités en combat physique et, de manière générale, effectuer toutes les actions de la Chevauchée avec un véhicule.

◆ § nïmuC HunðCen

Vous pouvez utiliser Chevauchée à la place d'Empathie, Connaissance ou Rapport lorsque vous traitez avec des animaux de trait.

◆ Cu yuCny C2unje

Nécessite une charge montée

Il s'agit d'un type d'attaque en formation ; bien que vous puissiez le faire seul, vous pouvez également effectuer une charge de cavalerie avec d'autres cavaliers, qui doivent tous posséder ce stunt. Lorsque vous effectuez une attaque de charge montée (ci-dessous), vous pouvez également utiliser votre compétence Chevauchée au lieu de la provocation pour terrifier votre ou vos cible(s). Utilisez la plus élevée de vos compétences de chevauchée ; d'autres cavaliers peuvent fournir des bonus pour le travail d'équipe (page 202). Les cibles résistent avec la Volonté si elles sont à pied, ou avec un jet combiné de la compétence Chevauchée et de la Volonté principale (page 194) si elles sont montées.

◆ H eCC FDn Leu32en

Obtenez plus de vitesse de votre monture que ce qui est normalement possible. Dans un concours où la vitesse est le facteur principal (comme une poursuite ou une course), une égalité sur votre jet de chevauchée est considérée comme un succès.

◆ M Dcn3eð C2unje

Faites un jet de chevauchée pour foncer sur une cible non adjacente et l'attaquer avec une attaque de mêlée ou de chevauchée dans la même action, selon que c'est vous ou votre monture qui portez l'attaque. La cible doit se trouver à 2 ou 3 **zones** (page 209). Vous conservez tous les bonus liés aux armes. Votre monture ne peut

effectuer une charge montée que si son mouvement est libre.

O n YDcn TuìC

Agir à un niveau de compétence +2 dans les actions de chevauchée pour poursuivre un autre cavalier ou se défaire de la poursuite.

SuicInJ

La voile est l'art de manœuvrer des v essels nautiques, qu'il s'agisse d'un simple esquif pour une personne ou d'un énorme voilier à plusieurs ponts avec un équipage d'une centaine de personnes ou plus. Il ne s'agit pas spécifiquement de connaissances en matière de commandement, mais des aspects pratiques de la navigation sur l'eau, de la connaissance des marées et des courants aux méthodes de détermination de la profondeur, de l'utilisation et de l'entretien des voiles et du gréement, et de la détermination de la position à l'aide de sextants, d'étoiles et en pilotant des rutters. Posséder cette compétence signifie que vous avez accès à un bateau ou à un navire - généralement quelque chose d'assez petit, à moins que votre patrie, votre parenté ou une autre communauté n'en décide autrement. Consultez le *Guide du Chroniqueur* pour en savoir plus sur les navires à voile.

○ **Surmonter** : Utiliser la voile comme l'athlétisme pour guider un navire dans des conditions difficiles (mer agitée, marée, courants forts, conditions météorologiques défavorables, récifs et rochers), ainsi que pour semer la poursuite ou rattraper les

navires poursuivis (ce qui peut constituer un défi ou un concours).

C Manœuvre : Déterminer la meilleure route entre deux points, en apprenant les caractéristiques de la mer et de la côte, déclarer connaître un *raccourci commode* ou une *route sûre*, le cas échéant, effectuer des manœuvres fantaisistes avec son bateau ("Virez de bord et enrroulez la grand-voile !").

A Attaque : Eperonnez une autre cible flottante, mais votre navire subit également les dégâts de stress que vous lui infligez.

d Défendre : éviter d'endommager votre navire lors de conflits physiques, empêcher vos adversaires de manœuvrer contre vous ou empêcher quelqu'un de vous dépasser à bord d'un navire de taille similaire ou inférieure.

S3cn3g

◆ B eCuy T2u3 Onðen !

Une fois par session, pour un point de destin, relancez n'importe quel jet de navigation effectué par votre navire, en agissant avec un niveau de compétence de +2 sur le nouveau jet. Cela doit être fait immédiatement après que la première action a été lancée, mais avant que la réaction d'une cible n'ait été déterminée.

◆ D umuje CDn3nDC

Pendant les scènes où votre navire subit activement des dommages, vous pouvez utiliser Voile pour les jets de stress et de traitement des conséquences légères.

◆ p UMMiNJ Sgeed !

Ignorez 2 points de dégâts de stress lorsque vous éperonnez un autre véhicule. Si vous éperonnez pour 4 points de dégâts de stress, votre vaisseau n'en subit que 2.

Senge LDcu3iDn

Votre sens de l'orientation dans le monde frise le surnaturel. Vous avez probablement beaucoup voyagé sur les mers et les voies navigables des Civilisations du Printemps, longeant le plus souvent les côtes mais vous dirigeant parfois vers le grand bleu. Agissez avec un niveau de compétence +2 en manœuvres de voile pour savoir à cent kilomètres près où vous vous trouvez, n'importe où dans la mer du Milieu ou le long des côtes de la Vénérable Autocratie. Si vous êtes ailleurs, un succès spécial vous permet de tirer des conclusions utiles sur votre position, même si vous ne savez pas exactement où vous êtes. La nuit, vous pouvez invoquer la *7e Mer d'étoiles* pour un bonus supplémentaire, et même tirer des conclusions utiles sur votre position lorsque vous êtes à l'intérieur des terres.

◆ S 2e'CC HDCö TDJE32EN !

Nécessité de limiter les dégâts

Une fois par session, pour un point de destin, réduisez d'un ~~cran la gravité d'une conséquence subie par votre~~ navire. Cela prend une action.

S3euC32

La furtivité est la capacité d'opérer sans être vu, creeping around and avoiding detection, hiding, sneaking, and leaving no trace. C'est la compétence des voleurs, des embusqués, des espions et des assassins. Il s'agit d'une capacité physique ; la furtivité sociale et interpersonnelle, etc. est mieux gérée à l'aide de la compétence Tromperie.

O Surmonter : **Surmontez** une situation dans laquelle vous ne devez pas être détecté, par exemple en vous faufilant entre les gardes, en vous cachant ou en évitant de laisser des traces lorsque vous fouillez une pièce, une bibliothèque ou une série d'objets.

Manœuvre C : Positionnez-vous pour les embuscades ou évitez-les ; soyez *comme une ombre* lorsque vous vous faufillez à travers les postes de garde et les guérites ; ou *laissez une carte d'appel* lorsque vous vous êtes introduit dans un lieu sécurisé et que vous en êtes ressorti.

d Défendre : déjoue les tentatives d'avis ou d'enquête visant à vous rechercher ou à vous traquer.

S 3cn3g

◆ §mbcg2

Utilisez la furtivité pour effectuer des attaques physiques, tant que votre adversaire n'est pas conscient de votre présence ; son résultat de défense est considéré comme égal à 0.

◆ Fu ce in 32e CnDwö

Agissez avec un niveau de compétence de +2 dans les actions de furtivité pour vous perdre dans une grande foule.



Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

tornades, etc.

◆ F DCCDw My Leuð

La furtivité n'est pas vraiment une compétence de travail en équipe, mais cette astuce permet à votre jet de furtivité d'inclure 1 personne supplémentaire par niveau de compétence.

◆ S Cìggeny Tunje3

Tant que vous restez dans l'obscurité ou l'ombre, qu'elle soit naturelle ou magique, utilisez la furtivité pour vous défendre contre les attaques à distance d'au moins 1 zone.

◆ V unig2

Une fois par scène, dépensez un point de destin pour disparaître à la vue de tous, en vous attribuant l'aspect *Disparu*. Tant que vous êtes *disparu*, vos adversaires ne peuvent pas effectuer d'action d'attaque ou de manœuvre contre vous, à moins qu'ils ne réussissent d'abord un jet de surpassement (ce qui signifie qu'ils doivent utiliser leur action dans un round pour essayer). L'aspect disparaît dès que vous l'invoquez ou que quelqu'un réussit le jet de victoire.

ScnyiyuC

La survie est l'aptitude à vivre de la terre, savoir comment survivre et se déplacer dans des environnements naturels, quels sont les principaux dangers de cet environnement, ainsi qu'établir un camp, ne pas se perdre, chasser, etc. Il s'agit avant tout d'une compétence de connaissance, mais elle implique également l'application pratique de cette connaissance. La survie est fréquemment utilisée lors de **voyages dans la nature** : voir le *Guide du Chroniqueur*.

O Surmonter : Effectuez des jets de camping pour savoir si vous avez bien installé votre camp et passé la nuit, etc. ; traversez une zone sauvage périlleuse sans encombre.

C Manœuvre : Effectuez des jets de ravitaillement pour savoir si vous vivez bien de la terre ; déclarez des détails sur l'environnement local comme les *oasis cachées*, les *sources secrètes d'eau non polluée*, etc. ; posez des pièges et des collets à animaux, des alarmes et des excursions autour du campement.

d Défendre : se défendre contre les risques environnementaux activement dommageables tels que les incendies de forêt, les éruptions volcaniques, les tempêtes, les crues soudaines, les

S3cn3g

◆ [C nyinDnmen3] Cxgen3

Choisissez un environnement spécifique, et agissez avec un niveau de compétence +2 dans toutes les actions de Survie liées à cet environnement. Vous pouvez être expert en désert, expert en jungle, expert en forêt, expert en montagne, etc.

◆ K nDw Dinec3iDn

Vous avez un sens inouï pour savoir où se trouve le soleil par rapport à l'heure de la journée et à la saison, et pour en déduire la direction vers laquelle vous êtes orienté ou dans laquelle vous vous déplacez. Agissez à un niveau de compétence +2 lors de vos jets de navigation lorsque le fait de savoir où aller dans la bonne direction est un facteur important.

◆ T NUCKiNJ

Utilisez la Survie au lieu de l'Investigation ou de la Notification lorsque vous êtes tenté de suivre une cible que vous ne pouvez pas voir en suivant sa trace.

Ununmeð CDmbu3

Votre capacité à vous battre au corps à corps (dans la même **zone** - voir page 209) en utilisant vos armes naturelles : coups de poings et de pieds, projections, arts martiaux, etc. Cette compétence couvre également les attaques naturelles (dents, griffes, etc.) des animaux.

O Vaincre : Les arts martiaux, c'est un concours ou une démonstration ; c'est un combat sportif ou rituel réglementé.

C Manœuvre : Effectuer des mouvements spéciaux comme des coups bas, des tentatives de désarmement, pour évaluer le style de combat d'un adversaire, pour repérer les faiblesses que vous pouvez exploiter, comme les faiblesses physiques ou les zones non protégées par une armure. Voir page 220 pour plus d'exemples.

A Attaque : Effectuez des actions d'attaque physique au corps à corps sans arme à portée R0 ou R-1 (page 232) ; vous devez vous trouver dans la même **zone** (page 209) que votre adversaire.

cl Défendre : Défendre contre les attaques ou manœuvres effectuées en combat à mains nues ou en combat de mêlée, et contre toute action où l'interposition pourrait l'empêcher de se produire. Vous ne pouvez pas utiliser le combat à mains nues pour vous défendre contre les attaques de combat à distance.

Chapitre 8 : Compétences et cascades

S3cn3g

◆ H euyy

Hi33en

Sur un jet de combat à mains nues avec une réussite spéciale, réduisez vos déplacements de 1 pour gagner un aspect de condition complet supplémentaire avec 1 invocation gratuite, au lieu de l'augmentation habituelle.

◆ KiCCiNJ S3nDke

Une fois par scène, lorsque vous forcez un adversaire à subir une conséquence d'une attaque de combat à mains nues, payez 1 point de destin pour augmenter la gravité de cette conséquence d'un cran. Si votre adversaire devait déjà subir une conséquence grave, il doit soit subir cette conséquence grave et une autre conséquence, soit être éliminé (page 216).

◆ M un3iuC §n3g

Vous êtes l'élève d'un style d'art martial de combat à mains nues - choisissez un nom pour celui-ci, comme le célèbre art martial Tung Mai de Tiridat (page 352). Agissez avec un niveau de compétence de +2 dans les manœuvres de combat (page 220) en utilisant le combat à mains nues.

WiCCgDwen

La Volonté représente votre état mental pour titude, et est utilisée pour résister aux tentatives de vous forcer à changer votre état mental, qu'elles soient mondaines (par Provoke, etc.) ou magiques. La volonté est une compétence clé pour la **psionique** (page 352). Elle affecte également votre piste de stress mental.

O Surmonter : Résoudre des puzzles et des énigmes ou déchiffrer des codes qui ne requièrent aucune connaissance spécifique mais seulement la volonté de se battre ; surmonter des obstacles qui sont une question de temps, de volonté et de force brute, y compris les jeux de concentration mentale.

C Manœuvre : Se mettre dans des états de profonde concentration ou d'attention pour aider à accomplir d'autres tâches.

A Attaque : En général, vous ne pouvez pas utiliser la Volonté pour effectuer des attaques. Cependant,

Spécial : Votre compétence de Volonté vous donne des cases de stress et des emplacements de conséquences supplémentaires (page 48). Volonté 1 ou 2 vous donne une case de stress à 3 points ; Volonté 3 ou 4 vous donne une case de stress à 3 points et une case de stress à 4 points ; et Volonté 3 ou 4 vous donne une case de stress à 3 points et une case de stress à 4 points.

certaines capacités, comme la psionique (page 352), vous permettent précisément de le faire.

d Défense : Défense contre les attaques mentales de Provoke, et potentiellement d'autres sources si vous êtes psionique (page 352).

Une force de volonté de 5 vous permet de bénéficier d'une conséquence légère supplémentaire ainsi que les boîtes de contrainte à 3 et 4 points.

S3cn3g

◆ F Dn3negg D/ 32e WiCC

Agir avec un niveau de compétence de +2 en Volonté pour défendre les actions contre les attaques de provocation et de Volonté visant à causer des dommages mentaux ou à contrôler.

◆ H unō-BDiCeō

Une fois par session, ignorez une conséquence légère ou modérée pour le reste de la scène ; elle ne peut pas être utilisée contre vous ou invoquée par vos adversaires. A la fin de la scène, la conséquence revient, mais en pire ; une conséquence légère devient une conséquence modérée, et une conséquence modérée devient

sévère.

◆ J nōDmī3ubCe

Agir avec un niveau de compétence +2 en Volonté pour défendre les actions contre les attaques Provoque liées à l'intimidation et à la peur.

◆ p uje §juing3 32e Nij23

Nécessité d'une cuisson à l'eau

Une fois par session, ignorez une conséquence grave ou un résultat d'élimination pour le reste de la scène. A la fin de la scène, votre conséquence grave devient une séquence extrême (page 216) ; si vous étiez déjà sur le point d'être éliminé, vous êtes éliminé et subissez une conséquence extrême (juste au cas où vous survivriez...).

SC eeg W2en YDc'ne Deuō !

Utilisez la Volonté au lieu du Physique pour résister à la fatigue, à l'épuisement ou au manque de sommeil.



Équipement

Votre personnage peut posséder et utiliser de l'**équipement** pour l'aider à accomplir ses tâches : armes, armures et autres choses comme l'hébergement, la nourriture et les vêtements.

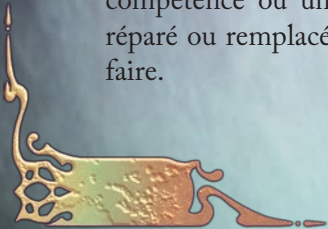
Vous commencez à jouer avec tout l'équipement dont vous avez besoin pour utiliser vos compétences et vos cascades, ainsi que tout équipement supplémentaire indiqué dans les constructions de votre patrie, de votre parenté et de votre profession. Notez votre équipement sur votre feuille de personnage, et croisez les éléments dans les tableaux ci-dessous pour voir comment ils fonctionnent en jeu.

Parfois, vous aurez besoin d'autres équipements : des provisions pour les randonnées dans la nature, une meilleure arme, une armure de remplacement lorsque la vôtre est abîmée au combat. Si vous perdez un élément clé, vous ne pourrez peut-être pas utiliser pleinement une compétence ou un stunt tant que vous ne l'aurez pas réparé ou remplacé. Ce chapitre vous montre comment faire.

eQUIPMeNT d'ACQUIrING

Acquérir de l'équipement peut signifier simplement remettre une pile de pièces à votre emporium local, mais cela peut également signifier demander des faveurs, exercer une influence, demander à des amis, à la famille, au temple, à la légion, ou même à votre village ou à votre communauté locale de vous donner ou de vous prêter les choses dont vous avez besoin.

Ces activités sont régies par la compétence Ressources (page 164) : vous pouvez faire un jet de Ressources pour acquérir un objet. Vous pouvez **brûler des stress de statut ou de richesse** (page 215) pour obtenir des bonus, représentant des faveurs demandées, des économies ponctionnées, des actifs liquidés, etc. Dans les Civilisations du Printemps, les relations économiques sont ritualisées et les gens peuvent passer toute leur vie sans avoir recours à l'argent.



Chapitre 9 : Équipement

Pourtant, le commerce existe, les légions sont payées et les pilliers de tombes quittent les souterrains chargés de trésors. La plus haute dénomination de la Vénérable Autocratie est le **templier d'or** (ou **T**), également appelé **tharius**. Un templar est une énorme somme d'argent - on peut acheter une flamelance pour 32 templars. C'est aussi l'unité de mesure des "trésors", où l'on parle de **point de trésor** (également abrégé **T**). Pour en savoir plus, consultez l'encadré "Monnaie" ci-dessous.

l'argent si vous obtenez un bon résultat, et vous n'en perdez pas non plus si vous obtenez un très mauvais résultat ; mais vous pouvez dépenser des trésors pour compenser la différence et transformer un échec en succès.

AVAILABILITÉ DE EQUIPEMENT

Tous les équipements ne sont pas disponibles partout. Si vous vous trouvez dans un village de montagne isolé avec une poignée d'habitants, vous ne pourrez probablement pas obtenir trois épées larges, sept hauberts à écailles et un élénisor, même si vous êtes très riche ou si vous avez de bonnes relations. L'équipement a une cote de **rareté** qui va de Commun à Unique, en passant par Peu commun, Rare, Extrêmement rare et Unique.

Vous pouvez généralement trouver tout l'équipement que vous voulez dans une **archéopolis**, le plus grand type de ville de la Vénérable Autocratie. Même dans ce cas, un objet rare ou supérieur nécessitera une recherche - vérifiez auprès de votre Chroniqueur. Dans les petits villages, vous aurez peut-être du mal à trouver des objets peu communs. Un jet de Ressources raté peut signifier que l'objet que vous voulez n'est disponible à aucun prix. La plupart des objets de ce chapitre sont communs.

B PLATEAU D'ENTRAÎNEMENT DE L'EQUIPEMENT

Si vous voulez un nouvel équipement pendant le jeu, et que l'objet est disponible, vous pouvez l'acheter en lançant des Ressources contre la **valeur en points de trésor de** l'objet comme difficulté. Si vous le souhaitez, la valeur en points de trésor représente le prix d'un objet en templiers d'or. Vous pouvez brûler du stress de richesse pour obtenir des bonus (page 215), et aussi dépenser n'importe quel trésor que vous avez pour un bonus de +1 pour chaque templier que ce trésor vaut. Ainsi, vous pouvez dépenser 20 boucliers d'argent (équivalant à 2 templiers) pour obtenir un bonus de +2 à votre jet de Ressources. Vous faites cela **après avoir lancé les dés** : vous n'avez pas besoin d'utiliser de

En fait, vous pouvez dépenser vos points de trésor directement pour acheter un objet, au lieu de faire un jet de ressources. Cela évite les risques d'échecs ou (pire !) de maladresses. Si vous avez accumulé un trésor d'une valeur de 32 templiers, vous pouvez le dépenser directement pour acheter une flamelance (à condition qu'il y en ait une de disponible). En général, cependant, vous lancerez des ressources et dépenserez les trésors nécessaires pour combler la différence.

Entre les sessions de jeu, votre Chroniqueur peut vous demander de dépenser des points de trésor pour acheter de l'équipement, à condition que cela ait un sens narratif ; cela vous permet de commencer le jeu en disant que vous avez un nouvel équipement !

Monnaie

*Il existe de nombreuses dénominations de pièces de monnaie sur la Vénérable Autocratie. Parmi elles, le **templier d'or (T)**, également appelé **tharius**, d'après **7ar**, un aspect du dieu Vareltias, le seigneur commerçant, qui vaut 10 **boucliers***

*d'argent (S), une grosse pièce dont deux vous permettront d'acheter une belle dague. Un bouclier d'argent vaut 10 **dinars d'argent (D)**, une pièce de la taille d'un ongle qui représente le salaire d'une journée de travail pour un ouvrier. Un dinar vaut 10 **minimes de cuivre (M)**, dont un vous permettra d'acheter une mesure de vin bon marché ou une miche de pain. C'est à peu près la plus petite dénomination (il y a des pièces d'un demi-minime et d'un quart de minime, si vous êtes vraiment difficile...).*

Cela signifie donc que :

1 templier = 10 boucliers = 100 dinars = 1000 minims

Dans la vie quotidienne, la plupart des gens utilisent rarement des pièces de monnaie : elles sont plutôt destinées aux commerçants, aux voyageurs, aux légionnaires et aux temples. Pour la plupart d'entre eux, les ressources sont partagées par la communauté, selon d'anciens privilèges et traditions. Pour les voyageurs, cependant, l'argent est un moyen fragile de faire face à l'éloignement de leur réseau de soutien.

La plupart des équipements présentés dans ce chapitre sont évalués en écus d'argent (abrévés "S"). Il suffit de diviser par 10 et d'arrondir pour trouver la valeur équivalente en templiers ou en points de trésor.

h Les travaux d'eQUIPMeNT du propriétaire

L'équipement vous **permet** d'agir d'une certaine manière. Parfois, vous l'avez automatiquement ; parfois, il est suffisamment important pour être mentionné sur votre feuille de personnage ; et parfois, il est important, car il vous permet de faire des choses que vous ne pourriez pas faire normalement.

L'équipement est également **temporaire**, ce qui signifie qu'il peut être perdu, endommagé, ou simplement épuisé. Votre chroniqueur peut parfois...

Il arrive que vous déclariez avoir perdu un équipement ou que celui-ci soit endommagé, ce qui réduit votre capacité d'action jusqu'à ce que vous le répariez ou le remplaciez. Cela peut se produire, par exemple, lorsque vous engagez des **frais importants** (page 200).

D eFAUIT eQUIPMeNT

La première chose que fait l'équipement est de vous permettre d'utiliser votre et les cascades de **façon normale**. Si vous avez la compétence Mêlée

Si vous utilisez la compétence Combat, vous disposez automatiquement d'une seule petite arme (un couteau, un bâton ou une branche d'arbre que vous utilisez comme gourdin). Elle ne vous donne aucun bonus, vous pouvez simplement utiliser votre compétence. De même, si vous avez la compétence Combat à distance, vous disposez automatiquement d'un arc personnel ou d'un ensemble de couteaux de lancer, ou peut-être simplement d'un morceau de pierre que vous avez ramassé et que vous êtes prêt à lancer sur quelqu'un. Dans certaines circonstances, vous pouvez perdre ces objets à la suite d'un combat ou d'une autre action, ou ils peuvent être endommagés, ce qui vous donne une pénalité de conséquence jusqu'à ce que vous fassiez un **jet de soin** (page 233) pour les réparer ou les remplacer (trouvez vite un autre rocher !).

eQUIPMeNT comme ASPeCTS

La deuxième chose que fait l'équipement est de vous permettre de décrire vos actions d'**une manière particulière**. Vous ne pouvez probablement pas utiliser votre Athlétisme pour escalader le mur d'un château ;

En termes de règles, un jet de Ressources pour acquérir un objet est une **manœuvre** (page 200), ce qui signifie que l'objet que vous obtenez est en fait un **aspect**. Ne vous en préoccupez pas trop, cela n'a souvent pas d'importance. Mais l'aspect est implicite dans l'objet, et vous pouvez l'invoquer, tout en décrivant vos actions en utilisant cet objet de manière appropriée (parce que **les aspects sont tous vrais - voir** page 125). Ainsi, cette corde vous permet d'essayer d'escalader le mur du château (en utilisant l'Athlétisme d'une manière spéciale), et pour un point de destin, elle peut aussi vous donner une relance ou un bonus. Si vous avez une arme autre que celle par défaut, vous pouvez l'invoquer pour obtenir un bonus à l'attaque, et ainsi de suite.

Par exemple, vous avez besoin d'un set de crochetage pour crocheter les serrures. Si vous êtes pressé par le temps, vous pouvez payer un point de destin pour invoquer cet objet et bénéficier d'un bonus ou d'une relance sur un jet de compétence de cambriolage pour crocheter une serrure. Si vous disposez de beaucoup de temps, vous pouvez tenter une autre manœuvre de cambriolage en utilisant le set de crochetage, afin de créer un aspect de la situation que vous pourrez invoquer gratuitement lors de votre prochain jet de cambriolage pour crocheter la serrure.

mais si vous avez de la corde, vous pouvez peut-être le faire. Ce type d'équipement influence les actions que vous pouvez décrire. Vous ne disposez pas automatiquement de ce type d'équipement ; vous devez faire des efforts pour l'acquérir. Votre profession, votre terre natale, votre parenté ou un aspect peuvent vous le donner comme équipement de départ ; sinon, vous aurez besoin d'argent ou d'un jet de Ressources.

e QUIPMENT AVEC CAPABIIITÉS

Troisièmement, l'équipement peut avoir des **capacités**, en particulier les armes et les armures. Les capacités sont comme des aptitudes spéciales, mais leur portée et leur puissance sont limitées ; elles sont décrites dans les sections correspondantes ci-dessous. Les capacités peuvent être des aspects, des bonus ou d'autres avantages. Si un objet possède des capacités, vous pouvez les utiliser automatiquement lorsque vous possédez cet objet - vous n'avez pas besoin de dépenser de

PA pour les acquérir. Les capacités comprennent les **augmentations de contrainte** (ou SI) pour les armes et les **réductions de contrainte** (ou SR) pour les armures. Sauf indication contraire, les capacités de l'équipement sont soumises au **plafond des bonus** (page 195).

Cqcigmen3 Wi32 CDng3nuin3g

Certains éléments sont assortis de **contraintes**. Celles-ci peuvent agir comme des aspects (souvent comme des obstacles), ou peuvent imposer d'autres pénalités. Vous êtes soumis aux contraintes d'un objet lorsque vous l'utilisez. Par exemple, les contraintes sont : *Deux mains*, *Maladroit* et *Difficile à manœuvrer*.

DURATION DE L'ÉQUIPEMENT

L'équipement peut avoir une **durée** de vie ; les armures subissent des dégâts, les armes peuvent avoir des munitions. Un objet peut même être à usage unique : une fois qu'il a été utilisé, il est épuisé et vous devez le remplacer ou le réparer. Si un objet a été acquis grâce à un jet de Ressources, il reste dans les parages aussi longtemps qu'il est raisonnable de le faire. Si vous avez couru dans le marché, jeté de l'argent à un marchand et sauté sur un ornithorynque de course pour poursuivre le cambrioleur en fuite, alors vous avez un ornithorynque ; mais peut-être que ce n'est pas quelque chose que vous avez vraiment envie d'inclure dans votre aventure suivante dans la ville souterraine, alors il ne reste que pour cette scène. Ou bien, après des années de recherche, vous avez enfin acquis votre propre flamelance, vous l'avez fait ranger avec amour par les artificiers du temple de Khosht, et vous ne voulez plus la perdre de vue. Dans ce cas, elle peut rester sur votre feuille de personnage de façon plus ou moins permanente (bien qu'elle puisse toujours être utilisée pour l'intrigue Chroniqueur et endommagée si nécessaire).

Équipement de cimentation

De par sa nature, l'équipement peut être une denrée volatile, et peut être perdu au cours d'une aventure. Parfois, cependant, vous pouvez considérer qu'un objet est particulièrement important pour votre personnage - il fait peut-être partie de sa personnalité et vous ne voulez pas en perdre l'accès à cause d'un mauvais jet de dés ou d'un autre caprice du destin.

Si c'est le cas, pensez à incorporer une mention de cet objet dans l'un de vos aspects. Par exemple, si vous êtes Habren le Brave, Porteur de l'Épée de Feu, il est clair que l'Épée de Feu est spéciale pour votre personnage et qu'elle ne devrait pas se briser en deux lorsque vous marchez accidentellement dessus en descendant de votre chélateur. Incorporer un objet d'équipement dans un aspect permet à votre Chroniqueur de savoir que cet objet ne peut pas être jeté n'importe comment - elle pourra toujours le mettre en péril de temps en temps, et il ne sera pas complètement immunisé, mais c'est une façon de le protéger sur le plan narratif.

MATÉRIALS

La Terre est vieille et la plupart des minerais accessibles ont été exploités depuis longtemps. Les objets en métal sont rares et coûteux, et loin d'être la norme ; les peuples des Civilisations du Printemps ont plutôt trouvé d'autres choses pour fabriquer des équipements.

§Cujin

Heureusement, il existe un substitut au métal. Le site Hsun Spider Folk fait "pousser" une forme de fibre de verre naturelle, un matériau organique ressemblant à une corne ou à une coquille, appelé **alagin**, qui peut être transformé en outils, y compris en armes et en armures.

L'alagin n'est pas aussi dur ou durable que le fer et l'acier, et il se dégrade rapidement ; les armes perdent leur tranchant ou se cassent, les armures sèchent, se fissurent et deviennent inutilisables. Mais il est très malléable, et prend souvent des formes fantaisistes. Commun, léger et réparable par les **bricoleurs hsuntach** (page 117), la plupart des objets que l'on imagine être en fer ou en acier sont en fait de l'alagin.

Me3uC

Alors que les Magigi fournissent des quantités limitées de lingots de laiton et de cuivre provenant de leurs mines chaudes et profondes, et que les artificiers de Khosht récupèrent magiquement le métal des strates corrodées des villes souterraines, il existe une autre source de métal disponible pour la Vénérable Autocratie : le monde mystérieux du Ladabran, accessible uniquement par raboutage sous le Palais de l'Autocrate, dans le Glorieux Kados. C'est très cher, mais si vous pouvez vous le permettre, vous pouvez vous procurer une lame en acier Ladabran d'une valeur inestimable, ou même, comble de la richesse, une armure en plaques d'acier !

Dans la Vénérable Autocratie, les objets en métal sont **au moins** dix fois plus chers que leurs équivalents en alagine, et souvent entourés de sortilèges protecteurs. Ils sont également plus durables et infligent ou absorbent généralement plus de dégâts, ou offrent d'autres avantages (y compris sociaux - l'acier ladabran est voyant !). Il vous faudra d'excellents contacts pour être autorisé à faire une offre sur les armes et armures en acier Ladabran.

O32en Mu3enùCg

Le bois, la pierre, l'os et le cuir sont également utilisés pour fabriquer des équipements. La peau de *talasp*, à la fois souple et résistante, est très prisée, de même que d'autres matériaux exotiques ; les Kesh aux os creux fabriquent des armures à partir de la carapace du gigantesque insectoïde *tamagant* ! Ces matériaux peuvent avoir des capacités ou des contraintes (voir ci-dessous).

Note sur la tarification

Les prix 7e de ce chapitre sont indicatifs, calculés à l'aide des formules du chapitre artefacts du *Guide du Chroniqueur*.

A rMOUr

La plupart des armures Sakari sont finement matelassées, en lin ou parfois en soie, ou en plaques d'alagin ou en écailles. Le cuir est celui du mouton *bayuri*, du bœuf *kenek* ou du *talasp*. Les armures d'alagin se dégradent à l'usage, mais la sorcellerie ou les bricoleurs *hsun* peuvent y remédier.

Lorsque vous acquérez une armure, vous pouvez choisir un casque pour l'accompagner. Vous pouvez également porter un casque sans armure.

§nmDcn Punume3eng

Nume

Nous avons (un peu arbitrairement) organisé les armures en "costumes", représentant les ensembles que la plupart des gens choisissent probablement. Vous pouvez les personnaliser - vérifiez auprès de votre Chroniqueur.

S3negg peðcc3iDn (Sp)

L'armure réduit ou "absorbe" une partie ou la totalité du stress que vous auriez subi en subissant des dégâts (voir page 214) : une **réduction de stress** (RS) de -1 ramène un coup de 3 décalages à 2 décalages. L'armure peut réduire le stress de plusieurs attaques au cours d'un même round. La RS n'est pas affectée par le plafond du bonus (page 195).

CDngeqcenceg

Parfois, les armures peuvent absorber plus que le stress ; certaines peuvent subir des **conséquences** (voir pages 215 et 219) en votre nom, ce qui représente des dommages à votre armure. Lorsqu'une armure subit des conséquences, celles-ci peuvent être invoquées pour représenter des choses comme des lacunes béantes dans votre protection, des plaques mal fixées qui vous font trébucher ou vous désavantagent, etc. Les conséquences de l'armure ne s'améliorent pas d'elles-mêmes ; vous devez **réparer** l'armure pour vous en débarrasser (page 146).

Dans le tableau 9-1 : Armure, notez que "1" signifie que l'armure peut supporter 1 conséquence légère, "2" signifie 1 conséquence légère et 1 conséquence modérée, et "3" signifie 1 conséquence légère, 1 conséquence modérée et 1 conséquence sévère.

ND3eg

Informations utiles sur l'armure, y compris les **capacités et les contraintes** (voir ci-dessous).

Pnice

Le prix de vente de base de l'armure, en écus d'argent (S). Diviser par 10 et arrondir pour obtenir la **valeur en points de trésor** (page 171).

Cnc

L'**indice d'encombrement** de l'armure lorsqu'elle est portée. Voir page 192.

§nmDcn CugubìCi3ieg unð CDng3nuìn3g

Nous avons présenté les capacités et les contraintes des armures ensemble ; certaines fournissent des bonus, d'autres agissent comme des aspects ou des contraintes pour ceux qui portent l'armure.

⊙CUNNYÌNJ u S2ìeCð

Offre une **demi-couverture** (page 221) contre le combat à distance ou une **couverture complète** si vous effectuez une **défense complète**. (page 213).

Chapitre 9 : Équipement

✘CCcmgy unđ DifficcC3 3D MunDecyne

Vous ne pouvez pas vous déplacer beaucoup et vous avez du mal à parer. Incurner +1 dé du destin sur les jets nécessitant de l'agilité et sur les jets de défense en combat de mêlée.

✘DifficcC3 3D Sgnìn3

Avec cette armure, vous ne pouvez pas vous déplacer plus vite qu'un jogging rapide, et subissent un dé de malheur de +1 à tous les jets nécessitant de l'agilité.

©CxceCCen3 PnD3ec3iDn

Votre armure présente peu de lacunes et dévie facilement les attaques. Vous êtes peut l'invoquer comme un aspect de vos actions de défense.

✘FCimgy

Votre armure est particulièrement sensible à l'**arme de rupture...**

Les manœuvres de combat du **bouclier** et de l'**armure déchirante** (page 222), et vous rencontrez un **obstacle** lorsque vous utilisez le combat de mêlée pour vous défendre contre eux.

©GDDđ PnD3ec3iDn §juing3 BCCĐJEDNìNJ §33uckg

Vous pouvez augmenter la RS de votre armure de 1 lorsque vous réduisez le stress causé par les attaques de matraquage.

✘Heuđ Pun3iuCCy PnD3ec3eđ

Un adversaire qui cible votre tête lors d'une **attaque de précision**

(page 223), ou paie un point de destin sur une attaque réussie, ne fait face qu'à un SR -1, ou un SR de 0 si votre SR d'origine était de

-1, et vous ne pouvez utiliser aucune des conséquences de votre armure pour compenser les dégâts.

✘Heuyy unđ NDìgy

Vous devez faire face à un **obstacle** (page 201) sur tous les jets de dés impliquant un **obstacle** (page 201) sur tous les jets de dés impliquant un **obstacle**. de la furtivité ou de l'agilité.

©Hij2Cy DecDnu3eđ

Ton armure est polie, ciselée avec des pierres précieuses. Les objets en métal, incrustés de pierres précieuses, etc., vous confèrent un bonus de +1 aux jets de dés pour l'appât du gain ou l'impression.

×HD3 unđ Heuyy

Cette armure est épuisante à porter. Vous pouvez vous battre avec ou entreprendre une activité similaire extrêmement intense (course, etc.) pendant un nombre de rounds égal à votre compétence Physique, après quoi vous subissez 1 point de dégâts de stress physique par round en raison de la surchauffe et de la fatigue. Vous pouvez regagner le stress perdu à raison de 1 point par round de repos.

⊙Luđubnun S3eeC

Votre armure absorbe automatiquement 1 conséquence supplémentaire...
quence. De plus, toutes les conséquences non critiques qu'il subit de la part d'armes en alagine, en pierre ou en bois, ou d'attaques à mains nues, peuvent être réparées immédiatement après le combat sur un jet de Devise réussi. Voir page 146.

×Lij23 PnD3ec3iDn

Ce blindage est inefficace contre les armes à missiles, zone les attaques à effet, et les attaques avec des armes à deux mains ou des adversaires de taille 1 (grand) ou plus.

⊙LDwen BDöy PnD3ec3iDn

Vos pieds et vos jambes bénéficient de la protection SR-3 et vous pouvez marcher sans problème sur des surfaces tranchantes ou dangereuses.

×Limì3eđ VigìDn unđ HEUNìNJ

Agit comme un aspect ; tout rouleau pour voir ou entendre les choses en face un **obstacle**.

×Scgceg3ibCe 3D BCCĐJEDNìNJ WeugDng

Toute attaque réussie avec une arme de matraquage contre Une armure réduite à une SR de 0 est irrémédiablement brisée.

×UnunmDcneđ

Il s'agit d'un aspect, qui peut être invoqué ou contraint. par votre adversaire.

×UngnD3ec3eđ šnmg, Heuđ, LEJG, Dn TDngD

Un adversaire qui cible vos bras, votre tête, vos jambes ou votre torse (en tant que approprié), ou paie un point de destin pour invoquer cette contrainte, peut ignorer la RS de son armure et ses conséquences.

TABLEAU 9-1 : ARMURES (1/2)

ARMURE	RÉDUCTION DU STRESS	CONS	NOTES	PRIX (S)	ENC
Armures complètes et partielles					
<p>Les armures partielles vous obligent à porter des vambraces, des grègues, des bottes, etc., pour éviter les contraintes liées aux <i>bras</i> et aux <i>jambes non protégés</i> ; le fait de ne pas porter d'armure au moins partielle entraîne la contrainte liée au <i>torse non protégé</i>. Le port d'une armure complète permet d'éviter les deux contraintes. Vous devez toujours porter un masque, un casque ou un autre couvre-chef pour éviter la contrainte de la <i>tête non protégée</i>.</p>					
Doublet	s/o		Armure partielle.	4.5	0.5
Peaux ou robes lourdes	s/o		Armure intégrale. <i>Chaud et lourd.</i>	5	1
Armure d'os	-1	1	Armure complète du corps, incluant éventuellement la tête. <i>Sensible à la contrainte des armes contondantes.</i>	11	2
Armure en cuir ou en lin	-1		Armure complète du corps. Contrainte de la <i>tête sans protection.</i>	10	1
Armure en bois	-1		Blindage intégral du corps, à l'exception des <i>bras non protégés</i> contrainte. Utilisé par les Che Kwa. Peu commun.	22*	2
Cuirasse lamellaire	-2		Armure partielle. Des centaines de plaques de cuir bouilli reliées entre elles, souvent laquées.	23.5	1.5
Cuirasse Linothorax	-2	1	Armure partielle. Plaques avant et arrière en lin collé et raidi ou en cuir cuit dans la cire.	40.5	1.5
Armure à coquille Tamagant	-2	2	Armure complète. Habituellement portée par les cavaliers Kesh elenisor (page 68). Peu commun.	138*	1
Hauberk à écailles	-3		Armure complète du corps à l'exception des <i>jambes non protégées</i> . <i>Bonne protection contre les attaques par matraquage.</i> Des centaines de plaques d'alagin solides, reliées entre elles et fixées à l'aide d'un support.	55	2
Hauberk en chaîne	-3	1	Armure complète du corps, à l'exception des <i>jambes non protégées</i> . Maillons solides en forme d'anneau tissés pour former une longue chemise. Très souple, mais aussi <i>lourde et bruyante</i> .	68	3
Courrier en plaque	-3	2	Armure partielle. Plaques pleines en forme de disque et de carré, lacées ensemble et fixées sur un support. <i>Hautement décorée.</i>	107	3
Cuirasse de plaque	-3	3	Armure partielle. Plaques avant et arrière solides reliées par des lanières de cuir. Elle est généralement moulée en forme de torse humain idéalisé. <i>Très décorée</i> . Contrainte de <i>l'empreinte difficile à respecter</i> .	138	3

* ½ prix si acheté à la source.

TABLEAU 9-1 : ARMURES (2/2)

ARMURE	RÉDUCTION DU STRESS	CONS	NOTES	PRIX (S)	ENC
Masques, casques et coiffures					
Vous devez porter un masque, un casque ou une coiffe pour éviter la contrainte de la <i>tête non protégée</i> .					
Casque conique			Contrainte de la <i>tête partiellement protégée</i> . Casque pointu souvent décoré de panaches et de plumes.	5.5	0.5
Casque complet			<i>Excellente protection</i> , mais <i>vision et audition limitées</i> et contraintes de <i>chaleur et de lourdeur</i> . Casque bien ajusté avec des joues allongées, une protection de la gorge et un protège-nez.	10.5	0.5
Casque ouvert			Identique au casque conique, mais avec des plaques de joues supplémentaires. Il offre une protection complète de la tête.	6.3	0.75
Masque en bois			Souvent porté par les Che Kwa. <i>Vision limitée</i> contrainte. <i>Intimidant</i> .	19*	0.5
Boucliers					
Bouclier à bouclier	-1		<i>Protection légère</i> et contraintes <i>légères</i> .	9.75	0.25
Bouclier rond	-2		Porter un bouclier.	31.5	0.5
Bouclier de la tour	-3		Utilisé dans les combats en formation ; <i>Portant un bouclier</i> , mais la contrainte " <i>maladroit et difficile à manœuvrer</i> ".	52	1
Pas d'armure	s/o	s/o	Si vous ne portez pas d'armure du tout, vous subissez un Contrainte d' <i>absence d'armure</i> .	s/o	s/o
Protection des bras et des jambes					
Si vos bras et vos jambes ne sont pas protégés, vous subissez respectivement des contraintes de <i>bras non protégés</i> et de <i>jambes non protégées</i> .					
Bottes blindées	s/o		<i>Protection du bas du corps</i> . Bottes solides en cuir épais, renforcées par des plaques d'alagin, des crampons et des semelles épaisses.	10.5	0.5
Vambraces en cuir	s/o		Des b... en cuir bouilli protégeant l'avant-bras renforcés par des bandes d...	4	0
Plaque G			D... primer. Cuir bouilli o...		0.5



* ½ prix si acheté à la source.

lorsqu'elle est portée.

w eAPONS

Presque tout peut devenir une arme si vous y réfléchissez bien, mais les objets présentés ici ont été conçus pour tuer. Vous pouvez commencer avec une arme en raison de vos compétences, de vos cascades, de votre patrie, de votre parenté ou de votre profession ; choisissez-en une dans le tableau ci-dessous. Vous pouvez également dépenser des trésors ou faire des jets de ressources pour acquérir d'autres armes.

WeugDn Punume3eng

Nume

Un descripteur général pour un type particulier d'arme. Il existe de nombreuses variantes, surtout si vous voulez que votre arme ait des **capacités** supplémentaires (voir ci-dessous).

S3negg Jncneuge (SJ)

La plupart des armes vous aident à infliger plus de dégâts, représentés par une augmentation du stress que vous infligez à **une attaque déjà réussie**, c'est-à-dire que vous devez avoir obtenu au moins 1 décalage sur votre jet d'attaque pour appliquer l'augmentation de stress (IS) de votre arme. Le SI n'est pas affecté par le plafond du bonus.

punje

Pour les armes à distance, cela décrit la distance en **zones** (page 209) à laquelle une cible potentielle peut se trouver de l'attaquant et être prise pour cible avec la compétence de combat à distance. Voir page 161.

ND3eg

Informations utiles sur l'arme, y compris les **capacités et les contraintes** (voir ci-dessous). Peut inclure la **taille de l'arme** : par défaut, la plupart des armes sont de taille -2 (très petite) ; dans le cas contraire, elle sera mentionnée ici.

Pnice

Prix de vente de base de l'arme en écus d'argent (S). Divisez par 10 et arrondissez à l'unité supérieure pour obtenir la **valeur en points de trésor** (page 171).

Cnc

La **valeur d'encombrement** de l'arme (page 192)

WeugDn CugubìCì3ieg unđ CDng3nuìn3g

L'alagin est cultivé par les Hsun et peut prendre des formes complexes, ce qui lui confère des capacités intéressantes en matière d'armement. Vous pouvez vous amuser à inventer les vôtres ; voici quelques exemples, accompagnés d'autres capacités et d'une ou deux contraintes.

⊙\$nmDcn Cu3c2en

Votre arme est munie de crochets, d'ergots, de dents de scie, etc.

pour s'accrocher aux vêtements ou à l'armure et permettre de les arracher, ou pour déséquilibrer ou immobiliser la cible. Gagnez un bonus de +1 aux manœuvres de combat telles que **Knockdown**, **Tear Away Armour**, etc (page 222). Vous pouvez ajouter cette capacité à une arme de mêlée pour +18SS.

⊙Bugìc WeugDn

Vous obtenez automatiquement l'une de ces armes en vertu de avoir la compétence Combat de mêlée ou Combat à distance. Si vous la perdez, vous devrez la remplacer, mais c'est généralement assez facile.

⊙CN3UNJCìNJ

Vous pouvez enchevêtrer une cible, limitant ainsi ses mouvements, en utilisant une manœuvre de combat de mêlée. En cas de succès, vous créez un aspect conditionnel de *type enchevêtré* sur le goudron qui agit comme un obstacle à toutes les actions physiques jusqu'à ce qu'il soit retiré. Vous pouvez également créer une conséquence de *type enchevêtré* sur toute attaque avec cette arme.

⊙Cx3D3ic S2uge

Crée des vibrations gênantes dans les armes de votre adversaire... sur lorsque vous parez. Sur une réussite spéciale au jet de défense, votre adversaire fait face à un **obstacle** (page 201) lors de son prochain jet d'attaque. Vous pouvez ajouter cette capacité à une arme blanche pour +18SS.

⊙Cx3neme peuc2 WeugDn

Votre arme est très longue, et attaque à R1 (page 209), comme ainsi qu'un **obstacle** aux tentatives de rapprochement de la cible à portée de HTH (page 232). Si vous utilisez cette arme dans une zone confinée ou à R0, vous rencontrez un obstacle sur vos jets d'attaque. Elle ne peut pas être utilisée pour attaquer des cibles à R-1.

⊙Fiény BDC3

Lors d'une action d'attaque réussie, ou lors d'une action d'attaque réussie. oeuvre, vous pouvez placer un aspect de condition *En feu sur votre* cible. Le cas échéant, il s'agit d'un danger incrémental commençant à l'Intensité 2 (page 238).

⊙Gnuce/cC WeugDn

Léger et conçu pour être utilisé avec agilité plus que la force pure. Il peut être invoqué comme un aspect, mais vous donne un bonus automatique de +2 à votre jet d'attaque si vous avez la contrainte Extrêmement Gracile (page 69).

⊙Hu/3-Bun Pneyen3g CCDGìNJ

Si vous touchez une cible avec une réussite spéciale, votre cible peut ne pas tenter de se rapprocher tant qu'il n'a pas effectué un jet de manœuvre athlétique pour se dégager du manche de l'arme. Pendant ce temps, vous ne pouvez pas attaquer une autre cible, mais votre attaque sur votre cible actuelle réussit toujours avec au moins 1 décalage.

⊙HTH WeugDn

À l'opposé d'une *arme de portée*, cette arme est conçue pour à utiliser de près. Il peut attaquer à R0 ou R-1 (page 211).

⊙Luđubnun S3eeC

Votre arme est brillante, tranchante, mortelle - et d'une valeur inestimable. au moins 10 fois son équivalent en alagine ! Invoquer cet aspect permet d'**ignorer l'alagin**, de ne subir aucun dégât des armes en alagin, de trancher net les armures en alagin ou de bénéficier d'un bonus aux manœuvres de combat **Break Weapon** et **Tear Off Armour** contre les armes et armures en alagin. En règle générale, les armes en acier ne se dégradent ou ne se brisent qu'en combat contre d'autres armes en métal.

×Limì3eđ §mmcnì3ìDn

Votre arme nécessite des munitions séparées pour être utilisée, et vous n'avez qu'une quantité limitée à transporter. Vos attaques utilisent les règles d'**am- munition de** la page 221.

⊙MDcn3eđ WeugDn

Votre arme est conçue pour être utilisée en **combat**

monté
(page 257).

⊙ND Unđenwu3en PenuC3y

Votre arme peut être utilisée sous l'eau sans pénalité.



⊙PunuCCeC BCuðeg

Votre arme est dotée de deux lames parallèles, infligeant de terribles

blessures avec un aspect *Difficile à soigner*, quelle qu'en soit la conséquence. Vous pouvez ajouter cette capacité à une lame ou une hache pour +18SS par enc.

⊙pugið Fine

L'arme à distance peut attaquer plus d'une fois au cours d'un

au cours d'un tour donné. Il s'agit de deux capacités :
premièrement, gagner un
+Deuxièmement, vous pouvez attaquer jusqu'à 3 cibles adjacentes au cours d'un même round (mais vous subissez alors un aspect de condition *hors d'état de nuire* - voir page 221).

⊙peuc2 WeugDn

Votre arme est longue, représentant un **obstacle** au goudron...

Les tentatives de get de se rapprocher de la portée HTH (R-1-voir page 211). Les attaques contre les cibles à R-1 se heurtent à un obstacle.

×peCDuð

Lorsqu'une arme à missiles est à court de munitions, **et vous en avez sur vous**, votre prochaine attaque se heurte à un **obstacle** (page 201) car vous rechargez votre arme avant d'attaquer. Voir aussi page 221.

⊙pDbcg3 WeugDn

Lourd et massif, conçu pour être utilisé avec force plus que la dextérité. Elle peut être invoquée en tant qu'aspect ou avec une manœuvre de Physique, sauf si vous avez la contrainte *Extremely Gracile* (page 69), auquel cas vos attaques se heurtent à un **obstacle**.

×SCDw unð Heuyy

Cette arme attaque toujours en dernier dans l'ordre d'initiative.

Peut également être invoqué en tant qu'aspect.

⊙S3euðy MiggiCe

Le projectile de votre arme se déplace en ligne droite vers sa cible, ce qui vous donne un bonus de +1 aux jets d'attaque et un bonus de +2 aux manœuvres de visée.

⊙S3nike §nDcnð S2ieCð

Vous pouvez l'invoquer comme un aspect pour ignorer le sur votre attaque.

TABLEAU 9-2 : ARMES DE MÊLÉE (1/2)

ARME	AUGMENTATION DU STRESS	NOTES	PRIX (S)	ENC
Poignard	+0	<i>Arme HTH, Arme gracieuse.</i> Comprend l' <i>agnath</i> sacrificiel de Dafuri.	7	0
Couteau	+0	<i>Arme HTH.</i> Inclut le <i>gugri</i> p'tekien. Arme de base.	2	0
Hache à main	+0	Peut également être lancé. Arme de base.	2.75	0.25
Lasso	s/o	<i>Enchevêtrement</i> uniquement ; n'inflige aucun dégât. Peut affecter les cibles dans une zone adjacente.	5.5	0.5
Filet, barbelé	Spécial	<i>Enchevêtrement</i> seulement ; n'inflige pas de dégâts d'attaque, mais un filet barbelé inflige 1 point de dégâts de stress physique par round à toute cible qui tente de se libérer.	19	1
Filet, non barbelé	Spécial	<i>Enchevêtrement</i> seulement.	3	1
Bâton singulier	+0	Massue ou matraque de base. Arme de base.	0.1 ou gratuit	
Couteau en pierre	+0	Che Kwa, <i>arme HTH.</i> Peu commun.	4*	0
Fouet	+0	Fait des dégâts ; <i>Enchevêtrement.</i> Les fouets de Tung Mai ont des barbes d'obsidienne (SI+1, Prix 39s*).	2.5	0.5
Couteau de quart	+1	Alagin-shod. Pour un prix plus élevé, il peut s'agir d'une <i>arme gracieuse. A deux mains.</i>	7 (12)	1
Épée courte	+1	Arme d'empalement.	5.5	0.5
Hache de jet	+1	Arme à distance, mais peut être utilisée en mêlée.	4.75	0.25
Hache de guerre	+2	Arme tranchante. Celles du Tung Mai ont des tranchants en obsidienne (prix 41s*).	10.5	0.5
Coupe	+2	Arme tranchante.	10.5	0.5

* ½ prix si acheté à la source.

⊙SwDnǎ-bneuken HDDkg

Votre lame est munie de coins, d'encoches et de crochets conçus pour attraper une lame d'attaque et la tordre et la briser, ou désarmer la cible. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux manœuvres de **rupture d'arme** ou de **désarmement** (page 222). Vous pouvez ajouter cette capacité à une lame, une hache ou une arme à manche pour +18SS.



×TwD-Hunǎeǎ

Cette contrainte vous oblige à utiliser les deux mains pour manier les objets de cette arme.



Chapitre 9 : Équipement

TABLEAU 9-2 : ARMES DE MÊLÉE (2/2)

ARME	AUGMENTATION DU STRESS	NOTES	PRIX (S)	ENC
Masse	+2	Arme de matraquage.	10.5	0.5
Rapière	+2	<i>Arme gracieuse.</i>	16.5	0.5
Lance courte	+2	Peut être lancée comme un javelot (voir ci-dessous). Arme d'empalement.	10.5	0.5
Dafuri Flamberge	+3	Une "épée à lame de flamme". <i>Forme exotique.</i>	23.5	0.5
Broadsword	+3	Comprend les cimeterres. Arme tranchante.	16.5	0.5
Marteau	+3	Poignée en bois. Arme d'estoc.	16.5	0.5
Longue lance	+3	<i>Arme d'estoc.</i> Arme d'empalement.	25	1
Morningstar / Masse à pointes	+3	<i>Arme de portée.</i> Arme de matraquage.	25	1
Aiforian Kaitesh	+4	<i>Arme de portée, à deux mains.</i> Une arme semblable à une hallebarde, personnalisée avec des <i>crochets attrape-armure</i> et des <i>crochets brise-épée</i> .	104*	1
Masse lourde	+4	<i>Lent et lourd.</i> Arme matraquante. <i>A deux mains.</i>	26.5	1.5
Fléau militaire	+4	Frappe autour du bouclier. <i>A deux mains.</i>	33	1
Lance de la garde protéenne	+4	<i>La barre de fer empêche la fermeture ; arme montée ; arme de portée ; deux mains.</i> Peu commun.	107*	1.5
Scythe	+4	<i>Arme de portée, à deux mains.</i> Arme tranchante. Les versions agricoles <i>encombrantes</i> sont à moitié prix.	33	1
Deux dents	+4	<i>Arme de portée, à deux mains.</i> La hallebarde florissante à deux lames en obsidienne des Tung Mai.	120*	1.5
Épée bâtarde	+4 / +5	Peut être utilisée à <i>deux mains</i> , auquel cas elle a un IS+5. Arme tranchante.	32.25	0.75
Lance de cavalerie	+5	<i>Arme montée.</i> Arme d'empalme.	45	2
Maul / Grand marteau	+5	<i>A deux mains.</i> Arme matraquante.	34.5	1.5
Brochet	+5	<i>Difficile à manœuvrer, portée extrême</i> Arme. Arme d'empalement.	45	2
Grande hache	+6	<i>Lent et lourd.</i> <i>À deux mains.</i> Arme tranchante.	43.5	1.5
Grande épée	+6	<i>Arme de portée, lente et lourde, à deux mains.</i> Arme tranchante.	53.5	1.5

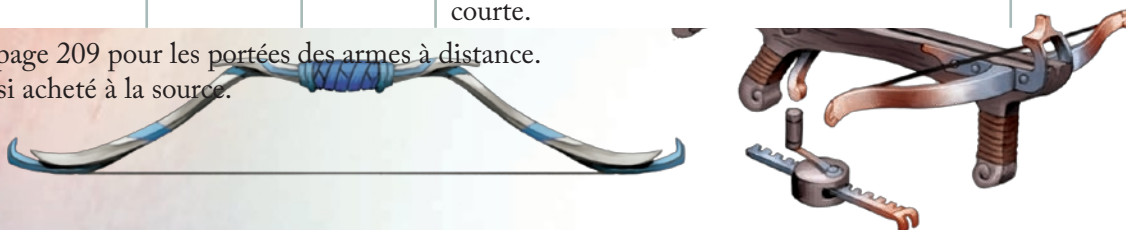
* ½ prix si acheté à la source.

TABLEAU 9-3 : ARMES À DISTANCE (1/2)

ARME	AUGMENTATION DU STRESS	GAMME ¹	NOTES	PRIX (S)	ENC
Armes de jet					
Une arme lancée ne peut être utilisée qu'une seule fois avant que vous ne deviez effectuer une action de manœuvre, si possible, pour la récupérer.					
Bolas	s/o	2	<i>Enchevêtrement</i> seulement ; n'inflige aucun dégât.	3.5	0.5
Hache à main	+0	1	Peut également être une arme de mêlée.	2.75	0.25
Couteau à lancer	+0	1	Arme gracieuse.	2.3	0.1
Hache de jet	+1	1	Arme d'empalement.	4.75	0.25
Étoile à lancer / Fléchette	+1	1	La plupart des étoiles de lancer sont des Tung Mai <i>dati</i> en obsidienne. Une demi-douzaine. Peu communes. Souvent empoisonnées.	60*	0.3
Javelot	+2	2	Peut être manié à pied comme une lance courte.	10.5	0.5

1 : Voir page 209 pour les portées des armes à distance.

* ½ prix si acheté à la source.



armes lourdes

Comprend les armes de guerre de siège et les armes de plus grande taille en général, y compris les **pereprae** montés sur tourelles (page 365). Les armes lourdes agissent à l'**échelle** (page 236) et ont plus de mal à cibler les individus mais font plus de dégâts si elles touchent. Certaines sont des **constructions** (page 248) et nécessitent un équipage.



TABLEAU 9-3 : ARMES À DISTANCE (2/2)

ARME	AUGMENTATION DU STRESS	GAMME ¹	NOTES	PRIX (S)	ENC
Armes à missiles					
Toutes les armes à projectiles ont la contrainte de <i>munitions limitées</i> , à l'exception de l'arc Hsun. Toutes les armes ont la contrainte " <i>à deux mains</i> ", à l'exception du pistolet au radium.					
Self Bow	+0	2	Arme d'empalement.	2.3	0.3
Élingue	+1	2	Livré avec une pochette de balles.	4.1	0.1
Kesh Hornbow	+2	3	Peu commun. Arme d'empalement. <i>Arme gracieuse.</i>	36*	0.3
Arc court	+2	2	Arme d'empalement.	9.5	0.5
Hsun Bow	+3	2	<i>Tir rapide.</i> Une arbalète à répétition et un mécanisme. Arme d'empalement. Peu courante. Voir page 78.	120*	1
Arbalète légère	+3	2	Attaque tous les rounds avec un obstacle au <i>rechargement</i> , ou tous les 2 rounds sans obstacle. Arme d'empalement. Un mécanisme.	31	0.5
Arc long	+3	3	Arme d'empalement.	16	1
Pistolet au radium	+3	3	<i>Missile régulier.</i> Un mécanisme. Peu courant.	154*	0.1
Fusil à radium	+3	4	<i>Missile régulier.</i> Un mécanisme. Peu courant.	260*	0.5
Arc en composite	+4	3	Arme d'empalement.	22.5	0.5
Flamelance	+4	2	<i>Bouillon ardent, missile régulier.</i> Un mécanisme. Peu courant.	314*	1
Harpon	+4	1	Attaquez tous les rounds avec un obstacle de <i>rechargement</i> , ou tous les deux rounds sans obstacle de <i>rechargement</i> . <i>Pas de pénalité sous l'eau.</i> Arme d'empalement. Un mécanisme. Peu commun.	83*	0.5
Arbalète lourde	+5	3	Attaquer tous les deux rounds avec une <i>recharge</i> obstacle, ou tous les 2 rounds sans. Arme d'empalmeage. Un mécanisme.	43	1
Arbalest	+6	3	Attaquer tous les deux rounds avec une <i>recharge</i> obstacle ; ou tous les 2 rounds sans. Arme d'empalmeage. Un mécanisme.	55.5	1.5

1 : Voir page 209 pour les portées des armes à distance.

* ½ prix si acheté à la source.

Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

TABLEAU 9-4 : ARMES LOURDES

ARME	TAILLE	AUGMENTATION DU STRESS	GAMME	NONES	PRIX (S)
Baliste	1	+3	5	<i>Munitions limitées.</i> Mécanisme d'arbalète géant, tirant à chaque coup. 2 membres d'équipage.	127
Béliers	2	+6	0	6-10 Equipage <i>vulnérable.</i>	263
Catapulte	1	+4	4	Un engin de siège. 2 membres d'équipage.	124
Projecteur de feu Chemick	1	+6	4	2 ou 4 membres d'équipage. Peut tirer à chaque tour. Rare. <i>Munitions limitées.</i>	3150
Dragonel	2	+6	2	Correction de l'emplacement tirant de l'énergie de flamme dans un effet de zone. 3 membres d'équipage.	s/o
Canon à gravité	3	+6	3	Emplacement fixe. Effectue une attaque à effet de zone SI+6 contre une zone de 3 zones de large. 3 membres d'équipage. Tire tous les 3 rounds.	s/o
Canon au radium	1	+5	2	<i>Munitions limitées.</i> Tire des obus au radium. Peu commun. Équipage 2.	1755
Trébuchet	2	+6	3	<i>Munitions limitées.</i> Tire une cartouche sur deux. Généralement propulsé par un contrepoids. 4 membres d'équipage.	263

POISONS

Les poisons et autres préparations similaires peuvent être achetés dans les boutiques des **chimistes** de l'Autocratie. Pour en savoir plus sur les poisons et les préparations chimiques, y compris sur la fabrication de vos propres préparations, consultez le *Guide du Chroniqueur*.

Remarque sur les doses : si vous obtenez des ressources pour acheter une préparation chimique en cours de partie, vous obtenez normalement 1 "dose". Cependant, une réussite spéciale vous permet d'obtenir 3 doses, et une réussite critique vous permet d'en obtenir 6.

ND3eg Dn PDigDng

Philtre paralysant : Le philtre est projeté sur une cible dans votre zone, qui doit réussir un jet de compétence comme Athlétisme, Physique, ou une compétence de pouvoir comme Tourmente (pour souffler la fumée !) pour se défendre contre une attaque d'Intensité 3 (page 237) causant un stress physique ; les conséquences éventuelles mesurent la paralysie croissante. Vous

pouvez attaquer avec le philtre pendant 5 rounds avant qu'il ne s'épuise.

Gaz de sommeil : Prenez une action pour briser la fiole de verre, remplissant ainsi une zone de gaz de sommeil. **Tous les** sujets dans la zone doivent réussir un jet de compétence comme Athlétisme, Physique, ou une compétence de pouvoir comme Tourmente (pour souffler le gaz !) pour se défendre contre une attaque d'Intensité 4 (page 237) causant un stress physique ; les conséquences éventuelles mesurent l'augmentation de la somnolence. Le gaz reste dans la zone

pendant 3 rounds à moins d'être dispersé.

Poison systémique : En cas d'ingestion ou d'injection, ce poison devient un **danger incrémental** (page 238) infligeant des dégâts de stress physique. Vous vous défendez avec votre compétence Physique. C'est un poison mortel, mais qui agit lentement.

Venin de lame Talasp : S'il est introduit dans une blessure, il devient un **danger progressif** (page 238), infligeant rapidement des dégâts de stress physique. Vous vous défendez avec votre compétence Physique.



Chapitre 9 : Équipement

TABLEAU 9-5 : POISONS

NOM	INTENSITÉ ET TYPE	DÉLAI	DURÉE DE L'ACCORD	PREMIÈRE CONSÉQUENCE	COÛT (S)
Philtre paralysant	3, poison paralysant	Immédiate	5 tours	<i>Maladroit</i>	80
Gaz de nuit	4, gaz	<i>Quelques secondes</i>	3 tours	<i>Groggy</i>	80
Poison systémique	1, léthal, ingéré	<i>Plusieurs minutes</i>	Toutes les <i>demi-heures</i> jusqu'à ce qu'il soit traité ou que vous réussissiez un jet de défense critique.	<i>Lèvres noircies, crampes d'estomac</i>	60
Talasp Lame Venom	1, poison mortel, injecté	Aucun	1/ronde jusqu'à ce qu'il soit traité ou que vous réussissiez un jet de défense critique.	<i>Douleur lancinante</i>	40

II VeSTOCK, STeeDS ET TRANSPORT

Cette section fournit des exemples de destriers et de moyens de transport ; l'accès à ces derniers nécessite généralement une autorisation. Souvent, vous obtiendrez une permission en appartenant à une profession ou en ayant une construction appropriée. A défaut, vous pouvez utiliser des ressources et des trésors pour en acheter un ; cela remplace la nécessité d'une permission, mais le résultat est identique : vous avez un aspect représentant le destrier ou le véhicule. A proprement parler, un destrier ainsi obtenu est un **PNJ** ; et un véhicule est une **construction**, avec éventuellement un **équipage** (voir le *Guide du Chroniqueur*).

Si vous voulez simplement décrire des actions avec ce destrier ou ce véhicule, c'est tout ce dont vous avez besoin, en invoquant parfois l'aspect pour un bonus ou une relance. Cependant, vous pouvez également cimenter l'équipage du destrier ou du véhicule en tant que **relation** (page 248) et utiliser ses capacités plus directement.

F OOD ET DrINK

Cette section présente le type de nourriture et de

boisson que l'on trouve dans la Vénérable Autocratie. Elle peut être un élément clé des interactions sociales et des tentatives d'influence, et vous aide à vous soigner et à survivre, en particulier dans la nature (voir la page 168 et le *Guide du Chroniqueur* pour en savoir plus).

Quelques aliments Sakari

Asari : grain de Kesh ressemblant à du riz, utilisé pour la fabrication du pain yesel. Vous pouvez également le manger.

Bayuri : Animal de troupeau laineux de la taille d'une vache, à mi-chemin entre la chèvre géante et le mouton. Utilisé dans la cuisine Sakari partout au nord des Heartlands.

Jeniri Havas : Les liqueurs de jeniri distillées sont populaires dans toute l'Autocratie. La version 7e Virikki vous donne une clarté mentale et des yeux fixes et sauvages ; la version Magigi brûle !

Khalub : Blé bouilli mélangé à des raisins secs, des graines de grenade, des herbes et un

peu de farine grillée et de sucre. **7e** Nourriture de rue Sakari.

Ketel : grain semblable au blé, aliment de base de l'Hivernage.

Lamas : Un plat traditionnel des Hivernats : du chou conservé dans du vinaigre et de la saumure.

Man Shu : De l'eau-de-vie d'abricot. L'Hivernium est trop froid pour en produire, c'est donc un luxe là-bas.

Pelati : Riz à grains longs, un aliment de base au sud des Heartlands.

Tenafa : Pain plat Mukhari foncé et grossier.

Yesel : Pain au goût prononcé, fabriqué à l'origine par les Kesh, mais aujourd'hui populaire partout.

Yokarat / Okarat : Boisson chaude, infusion de poivre, de cumin et d'anis.

TABLEAU 9-6 : BÉTAIL, SEMENCES S ET TRANSPORT

NOM	NOTES	CAPACITÉ D'ENCODAGE	COÛT (S)
Cheval	Un cheval d'équitation. Par défaut, vous ne pouvez pas l'utiliser pour le combat monté.	6	18
Bantoor	Une énorme bête de somme ressemblant à un croisement entre un styracosure et un éléphant. Elle est couramment utilisée pour tirer les chariots de commerce Virikki.	18	150
Chelother	Une bête ressemblant à un cheval griffu et pourvu de crocs (page 245). Vous pouvez l'utiliser en combat monté (page 257) avec SI+3.	9	590*
Cambriother	Une bête de monte reptilienne bipède (page 246). Vous pouvez l'utiliser en combat monté (page 257) avec un SI+3.	8	350*
Elenisor	Il vole, ce qui signifie que vous pouvez l'utiliser en combat monté - dans les airs ! Elle a un SI+4. Voir page 247.	7	1100*
Léviathan mamelouk	La bête de guerre gargantuesque des Laigasi.	23	1000*
Ornither	Un oiseau incapable de voler et au plumage irisé (page 246). Élégant et à la mode !	6	54
Galère commerciale de Tharoconter	Une construction pouvant accueillir jusqu'à 32 personnes.	s/o**	852* + 160 / semaine.
Wagon de guerre	Un bâtiment et un transport de troupes armé et blindé avec 3 à 10 membres d'équipage.	s/o**	810* + 160 / semaine.

* demi-tarif en cas d'achat à la source.

** voir "Une note sur la tarification" à la page 174.

TOOLS

En général, vous rencontrez un obstacle si vous tentez les tâches pour lesquelles les outils suivants sont conçus sans outils ; dans certains cas, votre Chroniqueur peut vous interdire d'at- tenter la tâche. Heureusement, vous obtenez généralement les outils appropriés lorsque vous appartenez à la profession correspondante ou que vous prenez une compétence pertinente ; cette table fournit le prix des outils de remplacement.

ACCOMMODATION

L'hébergement remplace le **rouleau de camping** (voir le *Guide du Chroniqueur*), et vous guérissez normalement.

TABLEAU 9-7 : OUTILS

NOM	NOTES	COÛT (S)
Outils d'artificier	Loupe, limes, pinces, tenailles, serre-joints, tournevis, etc.	80
Outils du cambrioleur	Jimmies, crochets à serrure, pinces, coupe-verre, etc.	30

Kit du guérisseur	Bourres, onguents, attelles, bandages, etc.	5
Boîte à outils du mécanicien	Limes, pinces, câbles, graisse, etc.	15
Outils du pilleur de tombes	Corde, perche, crochets, jimmys, Codex des inscriptions infâmes, etc.	40

Chapitre 9 : Équipement


TABLEAU 9-8 : ALIMENTATION ET BOISSONS

NOM	NOTES	COÛT
Aiforian Fireamber, tir	Seulement 5 minimales pour la bouteille complète, si vous pensez que vous êtes assez fort !	½ m
Amadoradi Vidaka, bouteille	L'eau de vie ! Elle empêche le froid de pénétrer. Il s'agit d'un mélange - si vous voulez la distillation pure, elle est deux fois plus chère.	5 m
Vin Heartlander, bouteille		1 m
Ale hivernale, chope		¼ m
Cidre hivernal, bouteille		½ m
Ing Shu Chow Gum, chow	Il suffit de le mâcher et de le mâcher pour ne plus avoir faim. Vous ne mangerez pas pendant une semaine !	1 d
Jeniri Havas, flacon	Il existe de nombreuses variantes de ces distillations puissantes, dont certaines sont hautement hallucinogènes. Le prix commence ici et va en augmentant.	5 m
Keshite Icewine, verre	Importation spéciale ! Ce produit ne gèle pas, mais il fait froid...	2 m
Paladoi Brilliants, ligne	Un assortiment d'éclats de pierre psychique, finement broyés pour être inhalés. Cela vous permettra de tenir toute la nuit.	10 S
Yurazi Pyranta Weed, pipe	Détente et convivialité. Remplissez votre pipe !	¼ m
Repas maigre	Un bol de riz <i>asari</i> non décortiqué, ou une croûte de pain <i>yesei</i> et du gruau.	1 m
Repas bon marché	Khalub, lamas, pelati, etc.	5 m
Repas standard	Assiette de plats cuisinés, y compris de la viande, généralement des recettes locales, avec du pain, du riz ou des pâtes, et de la bière ou du vin.	5 d
Repas supérieur	Un repas de deux ou trois plats, avec beaucoup de viande, comprenant éventuellement au moins une spécialité locale, avec plusieurs sucreries et types de boissons ou de poudres.	2 S
Banquet	Minimum 10 personnes, et non disponible dans les communautés plus petites qu'une grande ville. Le "banquet impérial" complet comprend au moins 20 plats sur la table, un pour chacun des dieux de l'Empire. Le Grand Compact - qui contient des délices provenant de toute la Vénérable Autocratie, et comprend des boissons, des pilules et des poudres enivrantes. Il vous faudra un jour ou deux pour vous en remettre !	20 S+
Dispositions relatives aux sentiers	Suffisamment pour une semaine. Enc 2.	5 S
Le fourrage des sentiers	Votre monture a aussi besoin de manger ! Enc 4.	5 S

CLOTHING ET LIFESTYLE

Les vêtements indiquent non seulement le pilier auquel vous appartenez, mais aussi votre classe sociale, par les matières, les styles, les décors autorisés et même les

couleurs. On attend de vous que vous mainteniez un certain style de vie en fonction de votre classe sociale et de votre pilier.



se rendre à certains événements, dépenser du temps et des ressources pour se divertir, faire en sorte que son logement soit décoré *avec goût*, etc., comme l'indique le tableau 9-10 :

Habillement et style de vie. Le tableau indique également combien cela coûte. Pour chaque période où vous ne parvenez pas à "sauver les apparences", vous subissez un point de stress de statut, qui ne peut être récupéré tant que vous n'avez pas remédié à la situation.

TABLEAU 9-9: HÉBERGEMENT

NOM	NOTES	COÛT
Étage de la salle commune, par nuit	La plupart des auberges et des tavernes en ont une, même s'il ne s'agit que d'une salle de bal.	1 m ou gratuit
Dortoir, par nuit	Il se peut que vous partagiez l'espace avec 12 personnes ou plus. Faites attention à vos affaires !	5 m
Chambre partagée, par personne et par nuit	Généralement 2 ou 4 par chambre.	2 d
Chambre privée, par nuit		5 d
Chambre supérieure, par nuit		5 S
Suite de luxe, par nuit	Peut généralement accueillir deux personnes dans le confort, plus une pièce annexe pour deux serviteurs du corps.	50 S+
Stabulation, par nuit	Par animal. Fournissez votre propre nourriture. Suffisamment pour que votre monture se rétablisse normalement.	2 m
Nourriture et stabulation, par nuit	Par animal.	1 d
Alimentation supérieure, toilettage et stabulation, par nuit	Par animal. Comprend les guérisseurs qui peuvent soigner votre monture si nécessaire.	2 S

TABLEAU 9-10: VÊTEMENTS ET LIFESTYLE

CLASSE SOCIALE*	RESTRICTIONS SOMPTUAIRES	REPLACER	PRIX DE BASE (S, X PILIER)
-3 (Outcast)	Vous vous habillez avec des vêtements d'intérieur, voire des haillons, et vous vivez dans la rue ou dans une cabane ou un appentis dans la nature. Vous mendiez, empruntez ou volez ce dont vous avez besoin, ou vous le fabriquez vous-même.	Annuel	1
0 (inférieur)	Vous fabriquez la plupart de vos vêtements, mais vous pouvez aussi les échanger contre du tissu. Vous vivez dans une ferme simple à la campagne ou dans un immeuble en ville, et vous mangez des aliments simples. Les divertissements sont faits à la maison ou à l'auberge locale. Vous adorez les fêtes publiques et les <i>oloriades</i> !	Annuel	10
1 (milieu)	Vous vivez dans votre propre maison ou appartement, décoré avec goût, sans ostentation. Vous assistez à des événements sociaux prestigieux, mais vous aimez parfois vous encailler. Vos vêtements sont faits pour vous ou parfois achetés dans le commerce. Vous avez peut-être deux ou trois esclaves qui s'occupent de la cuisine et du ménage.	Annuel	20
2 (supérieur)	Vous pouvez avoir quelques maisons bien décorées - une ville, un pays - chacune avec son lot d'esclaves. Vos vêtements sont faits sur mesure, vous évitez la racaille et fréquentez vos supérieurs. Vous avez un banc familial dans l'arène locale de l' <i>oloriad</i> .	Mensuel	30
3 (Noble)	Vous possédez plusieurs beaux appartements dans une ou plusieurs villes, ainsi qu'une maison de famille à la campagne, tous occupés par des esclaves et des locataires. Vous vous habillez de soieries	Mensuel	40

	fines, mais vous veillez à ne pas tomber dans l'excès !		
4 (Aristocrate)	Vous disposez de logements somptueux, de multiples propriétés dans les villes, de domaines à la campagne, etc. Vous recevez avec faste et participez aux meilleures fêtes. Vos vêtements sont en soie fine et vous vous changez plusieurs fois par jour.	Mensuel	50

*La classe sociale générale est indiquée entre parenthèses. Votre patrie ou votre parenté peut redéfinir cette classe.

INSTRUMENTS MUSICAUX

Certains stunts (comme le stunt Rapport "Performer", page 163) et certaines professions (comme la construction "Musician", page 95) signifient automatiquement que vous avez un instrument de musique, sinon vous devrez en acquérir un. Dans tous les cas, choisissez-en un dans la Table 9-11 : Instruments de musique, ou inventez-en un. Vous pouvez probablement jouer dans un ou plusieurs modes musicaux de l'Autocratie, ce qui vous ouvre des portes vers des contextes sociaux intéressants. Jouer dans le mauvais mode vous vaudra des regards étranges, voire pire !

Les instruments suivants sont des objets standards fabriqués par des artisans "hors normes" - nous les avons nommés d'après leurs équivalents modernes les plus proches. Les artisans experts peuvent fabriquer des instruments dotés de **capacités** (page 172), et certains musiciens (en particulier les Harpistes de Payorian - voir le *Guide de la Terre future*) lient des démons à leurs instruments, ce qui leur confère des pouvoirs extraordinaires !

Modes musicaux

7e Les nombreux modes musicaux sakari sont chacun une combinaison de notes, d'intervalles et de styles, chacun ayant une saveur sociale distincte - courtoise, populaire, folklorique, paysanne ou prolétaire, voire martiale ou sacrée. Certains instruments de musique sont utilisés dans tous les modes, d'autres sont spécifiques à l'un d'entre eux, d'autres encore ont des formes différentes. En tant qu'interprète (page 163), vous connaissez un mode pour chaque niveau de compétence Rapport que vous possédez - choisissez dans la liste ci-dessous.

Payorian revendique tous les instruments et modes de musique, bien qu'il préfère le folklore campagnard de Chatram, le folklore urbain de Hidack, la musique de chambre de Lyda et la musique aquatique de Shanshi. Il déteste le Plainchant Kiyō, qu'il considère comme l'antithèse de la musique.

Trade goods

Si vous êtes un commerçant (page 101), vous pouvez acheter des objets en gros à un prix inférieur à leur prix de vente normal et les revendre ailleurs en réalisant un bénéfice. Les objets sont échangés en **unités** ; le prix indiqué dans le Tableau 9-13 : Exemple de marchandises échangées est un prix de vente généralisé pour l'hivernium, ajusté en fonction de la rareté et de l'éloignement du point d'origine. Les règles détaillées du commerce se trouvent dans le *Guide du Chroniqueur*.

Zoans

Il existe un autre type d'équipement dans les Civilisations du Printemps : les zoans, des prothèses vivantes créées par les bricoleurs hsuntach (page 117). En raison de la façon dont vous acquérez et utilisez les zoans, ils sont décrits dans le chapitre 11 : Relations - voir page 248.



TABLEAU 9-11 : INSTRUMENTS MUSICAUX

INSTRUMENT	MODES	NOTES	COÛT	ENC
Tuyaux d'os	Alu, Banishez, Chatram, Famul, Hidack	Le désert de la pièce de Khadizi se lamente à ce sujet.	1 d	s/o
Os	Chatram, Dambu, Famul, Hidack		5 m	s/o
Trompe-l'œil	Kiyo, Thamish, Vellor		1 d	s/o
Cymbales	Banishez, Daragai, Filaun, Thamish		5 S	0.5
Didgeridoo	Kiyo, Vellor	"Le drone du cosmos".	5 S	1.5
Batterie	Banishez, Chatram, Dambu, Famul, Filaun, Hidack, Thamish	Comprend les "pierres à tambour" des P'Tek.	10 S	3
Violon	Chatram, Hidack, Shanshi		20 S	0.5
Cymbales à doigts	Banishez, Daragai, Vellor		1 S	s/o
Guitare	Chatram, Hidack		20 S	1
Harpe	Chatram, Hidack, Lyda, Shanshi		10 S	1.5
Vielle à roue	Chatram, Hidack, Kiyo, Vellor		30 S	1
Lyre	Chatram, Lyda, Shanshi		5 S	0.5
Oud	Banishez, Lyda		20 S	1
Piano	Lyda	Souvent décorés de scènes peintes.	50 S	12
Plainchant	Kiyo	Pas un instrument !	s/o	s/o
Qanoun	Shanshi	Un croisement entre une harpe et un shamisen.	40 S	1
Tuyaux en roseau	Alu		5 m	s/o
Sitar	Banishez		100 S	1.5
Hautbois Sorna	Lyda		40 S	0.5
Trompette	Filaun	En laiton, parfois ciselé d'or.	50 S+	0.25
Voix	Alu, Chatram, Dambu, Daragai, Filaun, Hidack, Kiyo, Shanshi, Thamish, Vellor	Pas un instrument !		s/o

TABLEAU 9-12 : MODES MUSICAUX

MODE	DESCRIPTION	TEMPLES	PRINCIPAUX INSTRUMENTS
Alu	Musique d'ambiance	Belorias, Bel	Cornemuse en os, cornemuse en roseau, voix
Baniszhez	Musique courtoise		Cornemuse en os, cymbales, tambours, cymbales à doigts, Oud, Sitar
Chatram	Musique country folklorique	Payorian, Qal	Cornemuse, os, tambour, violon, guitare, harpe, vielle à roue, Lyre, voix
Dambu	Musique des ténèbres	Babisiya, Bab	Os, batterie, voix
Daragai	Musique de feu	Dafur, Agni	Cymbales, Cymbales à doigts, Voix
Famul	Musique de mort funèbre	Belom, Babisiya	Os, cornemuses, tambours
Filaun	Musique d'éther, musique martiale pour les batailles et orliades	Regos, Dafur, Madiz	Cymbales, trompette, batterie, voix
Hidack	Musique urbaine de rue et de bar	Payorien	Os, cornemuse, tambour, violon, guitare, harpe, vielle à roue, voix
Kiyo	Musique du vide, musique de l'éternité	Pline, Staros, Vile	Trompette, vielle à roue, plain-chant, didgeridoo, voix
Lyda	Musique de chambre noble	Minisia, Payorian, Staros	Harpe, Lyre, Oud, Piano, Hautbois Sorna
Shanshi	Musique de l'eau	Nimur, Payorian	Violon, harpe, lyre, oud, qanoun, voix
Thamish	Musique de la terre	Emeldias, Dafur	Trompette, Cymbales, Batterie, Voix
Vellor	Musique magique, mystique, sorcière ; Beyond the Veil	Qal, Pline, Unthar	Trompette, Cymbales à doigts, Vielle à roue, Didgeridoo, Voix



Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

TABLEAU 9-13 : EXEMPLE D'ÉCHANGES BIENS

COMMERCE DE MARCHANDISES	UNITÉ	ORIGINE	RARETÉ	NOTES	PRIX
Riz Asari	Boisseau	Locale	Communs	3 enc.	1 S
Laine Bayuri	Bale	Locale	Communs	3 enc.	5 d
Laiton	Lingot	Monts Hagya	Rare	Environ 1 enc.	50 S
L'or	Lingot	Monts Hagya	Rare	3 enc.	4000 S
Hessois	Rouleau	Locale	Communs	2 enc. Tissu prêt à être taillé. Environ 1 x 50 mètres.	10 S
Havas	Petit tonneau	Le plus proche Communauté de Jeniri	Communs	5 enc.	10 S
Vin de glace	Fût	Province de Kesh	Peu courant	3 enc.	20 S
Acier Ladabran	Lingot	Kados	Rare	1 enc.	100 S
Pyranta Weed	Boisseau	Provinces de Yurazi	Peu courant	3 enc.	30 S
Soie	Rouleau	Les terres de cœur de Sakari	Rare	1 enc. Environ 1 x 5 mètres.	50 S

C geAr d'arrYinG

En général, vous ne vous souciez pas de la quantité de matériel que porte votre personnage - si cela semble raisonnable, alors vous pouvez le porter. Parfois, cependant, il est important d'aller plus loin. Par exemple, si vous êtes en pleine nature ou dans un sous-sol hostile et que vous devez extraire un trésor ancien mais encombrant, ce que vous pouvez transporter et pour combien de temps peut être crucial.

Dans ce chapitre, nous avons donné des **indices d'encombrement** (ab- breviated **ER** ou **enc**) pour les articles d'équipement. L'encombrement n'est pas strictement un poids - il s'agit de l'encombrement d'un objet. Lorsque vous équipez votre personnage, faites le total des indices d'encombrement de tout votre équipement.

Un personnage de taille 0 (taille humaine) peut porter 3 enc sans difficulté, +1 enc pour chaque niveau de la compétence Physique. C'est votre encombrement maximum (**max enc**). Cela augmente de +3 par point de Taille au-dessus de 0, et vous pouvez aussi obtenir des bonus de travail d'équipe de la part de relations comme les démons liés, etc, qui peuvent porter de l'équipement pour vous (page 202).

Si vous êtes en dessous de la Taille 0 (taille humaine), réduisez votre encombrement maximum de -3 par point de Taille. Cela signifie que les personnages de taille -1 (petit) ne peuvent pas porter d'objets encombrants à moins d'avoir la compétence Physique.

Chaque enc que vous portez au-delà de votre enc max est un **obstacle** (page 201) à vos actions physiques, et vous subissez également une conséquence d'*encombrement* (**pas** un aspect de condition). Si vous dépassez votre enc max de 3 points, cela devient une conséquence de *Sur-encombrement*, et vous ne pouvez entreprendre aucune action physique autre que de trébucher, faisant face à des obstacles à **toutes vos** actions (physiques, mentales et autres). Si vous souhaitez soulever plus que cela, vous devez faire un jet de Physique contre la valeur totale de l'enc ; le fait de trébucher ou de réussir au prix d'un effort entraîne des conséquences physiques.

Fabriquer et réparer des objets

Vos personnages peuvent fabriquer et concevoir leur propre équipement dans Les Chroniques de la Terre Future, y compris des objets puissants comme des mécanismes, des zoans et des préparations chimiques. Consultez le Guide du Chroniqueur pour en savoir plus !



Comment faire les choses

Nous avons présenté les règles de base du jeu au **chapitre 3 : Les bases**. Examinons-les maintenant plus en détail.

Le COre DICE MeChANIC

La mécanique de base des dés de *Chronicles of Future Earth 7e* est simple : vous lancez des **dés** et ajoutez des **modificateurs** pour obtenir un **résultat**, que vous comparez ensuite à un nombre cible appelé **difficulté**. Vous devez obtenir un résultat supérieur à la difficulté pour réussir pleinement ; une égalité est un succès marginal. Un résultat inférieur à la difficulté signifie que vous avez échoué dans votre tentative.

HDw 3D pDCC 32e
CDgmïc Fu3e Dice

Le mécanisme de base des dés utilise deux dés à six faces, de préférence de tailles ou de couleurs différentes. L'un est appelé le **dé du héros** (nous recommandons une couleur orange-or ardente) et l'autre est appelé le **dé de la mort** (nous recommandons une teinte violette mystérieuse). Lancez les deux dés et soustrayez le Dé du Destin du Dé du Héros, ce qui donne un résultat compris entre -5 et +5. C'est ce qu'on appelle lancer les **dés du Destin Cosmique** ou **faire un jet de Destin Cosmique**. Vous pouvez parfois lancer plus d'un dé de héros ou de malheur - voir pages 236 et 310.

MDõifieng

Vous ajoutez des **modificateurs** à votre jet de Destinée Cosmique avant de le comparer à la difficulté. Le plus souvent, vous ajoutez votre niveau dans une compétence pertinente ; pour cette raison, les jets de Destinée



SkiCC LeyeC MDöifieng

Les descriptions du **chapitre 8 : Compétences et cascades** indiquent les circonstances dans lesquelles chaque compétence peut être utilisée. Choisissez la compétence qui vous semble appropriée (votre Chroniqueur doit être d'accord), et ajoutez son niveau à votre jet de dé.

Parfois, vous aurez un **stunt qui sera** approprié à votre jet. Par exemple, si vous lancez votre compétence Lore 1 pour savoir si vous connaissez les capacités d'un animal bizarre que vous avez rencontré, et que vous avez également le stunt "Animal Lore", alors vous pouvez utiliser ce stunt dans votre jet. En général, les cascades de spécialisation comme celle-ci vous permettent d'agir comme si votre compétence était supérieure de +2 niveaux ; dans ce cas, vous feriez votre jet comme si vous aviez la compétence Lore 3.

CDmbineö SkiCC pDCCg

Parfois, vous devez effectuer deux compétences différentes pratiquement en même temps. C'est ce qu'on appelle un **jet de compétence combinée**. Dans un jet de compétence combinée, une compétence est essentielle à l'utilisation réussie de l'autre, et est appelée la **compétence principale**. Un bon exemple est l'attaque d'une personne à cheval ; votre capacité à monter à cheval est essentielle à la réussite de l'attaque. Dans ce cas, si vous ne réussissez pas votre compétence de chevauchée, vous ne pouvez pas utiliser votre compétence de combat (généralement le combat de mêlée dans ce cas, mais pas toujours), et c'est donc la chevauchée qui est désignée comme la **compétence principale**. Voir "Combattre en selle" (page 257) pour en savoir plus.

Lors d'un jet de compétence combiné, lancez les dés **une seule fois**, en abaissant votre niveau de compétence principal de 1 point pour les **besoins de ce jet uniquement**. Chaque compétence du jet combiné peut tenter de vaincre des difficultés différentes ; vérifiez si le jet de dé unique permet à chaque compétence de réussir contre les difficultés respectives, et jugez en conséquence.

.....
*Vous vous souvenez du combat de Zabet Karja contre les entropiques au **chapitre 7 : Aspects et points de destin** (page 123) ? Elle est en combat monté (page 257) sur sa hélicère, faisant un jet de compétence combiné de chevauchée et de combat de mêlée, avec la chevauchée en premier. Elle lance le dé du Destin Cosmique une seule fois, et ajoute le même résultat à sa compétence de combat en mêlée 4 pour son jet d'attaque, et à sa compétence de chevauchée, ajustée de 3 à 2, pour garder le contrôle de son chevalier pendant qu'elle attaque. La difficulté 7e du jet de Mêlée est le jet de défense de l'entropique qu'elle attaque, tandis que le jet de Chevauchée est de difficulté 2 (modifié par l'obstacle que représente le Gaggle of Shrieking Entropics dans lequel elle chevauche, soit un total de 4). Elle doit réussir son jet de chevauchée pour que l'attaque en mêlée soit possible.*

Vous ne devez utiliser les jets de compétences combinés que lorsqu'il y a une dépendance simultanée entre les deux compétences. Si vous devez réussir une compétence **avant** la seconde, il s'agit d'une utilisation normale de deux compétences, nécessitant deux jets. C'est la différence entre grimper à un arbre pour tirer une flèche (deux jets consécutifs) et se balancer sur un chandelier tout en attaquant avec une épée (un jet combiné d'Athlétisme et de Combat de Mêlée).

UngkiCCeö pDCCg

La plupart des PJ ont un niveau par défaut de 0 dans les compétences mondaines, et ne sont donc pas considérés comme non qualifiés. Ce n'est pas le cas des **personnages non joueurs** (ou **PNJ** - voir le **Guide du Chroniqueur** pour plus d'informations) qui essaient d'utiliser des compétences qu'ils n'ont pas, ni des PC qui utilisent des **compétences de pouvoir** (page 279). Dans ces cas-là, votre Chroniqueur peut refuser la tentative ou autoriser un **jet de compétence non qualifié**.

Lors d'un jet sans compétence, vous lancez 2 dés de malheur au lieu de 1, et vous traitez votre compétence comme si elle était de niveau 0.

Chapitre 10 : Comment faire les choses

O32en MDøifieng

D'autres modificateurs peuvent être ajoutés à votre jet de dé, notamment

- **Bonus de capacité** : Certaines capacités (comme l'équipement) peuvent vous donner un bonus à un jet de dé (voir page 172).
- **Bonus d'aspect** : Un aspect peut vous donner un bonus de +2 lorsqu'il est invoqué. Voir page 126.
- **Bonus de travail d'équipe** : Les autres personnages qui vous aident dans une tâche peuvent vous donner des bonus. Voir page 202.
- **Brûler du stress** : Vous pouvez brûler des **points de stress** (page 215) pour indiquer que vous faites un effort extraordinaire et gagner des points de bonus en retour.

T2e BDncg Cug

Le bonus total maximum que vous pouvez ajouter à un jet de compétence est égal à votre propre niveau de compétence applicable +1. Cela inclut les invocations d'aspect, ce qui signifie que si vous ne possédez pas une compétence donnée, votre bonus d'aspect n'est que de +1, au lieu des +2 habituels.

Notez que le niveau de compétence effectif de +2 que vous obtenez lorsque vous utilisez un stunt de type spécialisation **n'est pas** inclus dans le plafond du bonus. En effet, un stunt utilisé de la sorte vous permet d'agir **comme si vous aviez un niveau de compétence plus élevé dans un domaine d'action limité**. Si vous possédez le niveau 1 et le stunt Animal Lore, vous avez effectivement un niveau de compétence de Lore 3 lorsque vous lancez un dé pour connaître les animaux. Et, oui, dans ce cas, cela signifie que votre plafond de bonus sur les jets de connaissance des animaux est de +4, et non de +2 comme c'est le cas pour les autres jets de Lore.

La logique qui sous-tend le plafonnement des primes est que votre niveau de compétence limite l'aide extérieure dont vous pouvez bénéficier. Si vous ne savez pas jouer d'un instrument de musique au-delà de quelques accords, les encouragements et les conseils d'experts sur place ne vous transformeront pas instantanément en virtuose.

Cette logique permet également d'identifier les situations où le plafond du bonus peut ne pas s'appliquer, comme lorsqu'un **obstacle** (page 201) augmente la difficulté d'une action qu'un autre

personnage entreprend contre vous **et que vous tentez activement de contrer**. Voyons cela de plus près :

Par exemple, si vous vous battez et que vous n'avez que Melee Combat 1, même si tous vos amis vous crient des encouragements (en utilisant des manœuvres et des invocations d'aspect), le bonus maximum que vous pouvez appliquer à votre jet est de +2. 7c'est votre plafond de bonus.

*Cependant, si l'un de vos amis jette du sable dans les yeux de votre adversaire, le plafond du bonus ne s'applique pas dans ce cas, car votre ami a créé un obstacle **pour votre adversaire**, et non un bonus pour vous. 7e obstacle, c'est augmenter de +2 la difficulté du jet d'attaque de votre adversaire, même si vous ne ferez qu'ajouter ce +2 au résultat de votre jet de défense.*

Une autre exception au plafond des bonus est le bonus que vous obtenez en **brûlant une conséquence** (page 215). Cela signifie que vous vous forcez à aller bien au-delà de vos capacités physiques pour réussir une action, et ne dépend donc pas directement de votre propre niveau de compétence.

Difficultés

.....

Pour savoir si vous avez réussi un jet de compétence, comparez votre résultat à un nombre cible appelé **difficulté**. Les difficultés, comme de nombreux scores, sont mesurées sur l'**échelle** (page 196), même si elles ne descendent généralement pas en dessous de 0. Par défaut, elles ne sont pas lancées sur les dés, mais sont fixées ou déterminées par votre Chroniqueur, et sont donc parfois appelées **difficultés statiques**. Contrairement aux modificateurs, elles ne sont pas écrites avec un signe plus ou moins (un "+" ou un "-"), mais sous forme de simples nombres, comme "difficulté 1".

.....

Parfois, cependant, le résultat d'un jet de compétence peut être utilisé à la place d'une difficulté statique. C'est ce qu'on appelle parfois une **difficulté roulée**. Vous pouvez voir ceci écrit comme "Lancer contre Athlétisme 1 pour toucher la cible", indiquant que la difficulté à battre est un jet de Destinée Cosmique, avec un +1 ajouté représentant la compétence d'Athlétisme de la cible.

Dans ces règles, nous faisons la différence entre les difficultés roulées et les difficultés statiques, mais votre Chroniqueur peut toujours passer outre et choisir de rouler une difficulté statique, ou de traiter une difficulté roulée comme une difficulté statique. Dans les deux cas, pour réussir un jet de compétence, vous devez obtenir un résultat, incluant tous les bonus, **supérieur** à la difficulté. Si vous obtenez un résultat exactement égal à la difficulté, on parle d'**égalité**, ce qui a parfois des effets spéciaux : voir ci-dessous.

TABLEAU 10-1 : DIFFICULTÉS INDICATIVES

DIFFICULTÉ	DESCRIPTION
0	Une tâche très facile. Vous n'avez probablement même pas besoin de lancer le dé, à moins qu'il n'y ait quelque chose de vital qui dépende de votre réussite. <i>Attaquer une cible qui ne se doute de rien, sauter un espace de 2 mètres.</i>
1	Une tâche simple exécutée sans pression, quelque chose qu'une personne moyenne pourrait trouver difficile, mais réalisée dans des conditions optimales. Là encore, vous n'aurez peut-être pas besoin de rouler. <i>Soulever une personne sur ses épaules, sauter au-dessus d'un ruisseau aux berges abruptes.</i>
2	Une tâche quelque peu difficile ; une tâche simple exécutée sous pression. Un professionnel devrait y parvenir sans problème. <i>Tirer sur quelqu'un avec un arc au cours d'un combat, sauter un ruisseau en pente raide sous le feu de l'ennemi, déchiffrer une inscription ancienne alors que la pièce se remplit d'eau.</i>
3	Une tâche difficile. Un professionnel compétent y parvient la moitié du temps, mais les amateurs ont besoin de soutien. <i>Escalade d'une paroi à pic à l'aide de pitons et d'une corde, en intimidant un garde armé pour qu'il recule.</i>
4	Une tâche très difficile. Un professionnel compétent doit se concentrer, et les amateurs ont besoin de chance et de soutien. <i>Déchiffrer une inscription ancienne par le toucher dans l'obscurité alors que la pièce se remplit d'eau.</i>
5	Une tâche difficile. Un professionnel compétent aura besoin de beaucoup de temps, de chance ou de soutien ! <i>Escalade d'une paroi abrupte sans corde ni piton.</i>
6	Une tâche très difficile. Un expert a de bonnes chances de réussir. <i>Sauter par-dessus une rivière de lave aux berges abruptes alors que l'on est attaqué.</i>
7	Une tâche redoutable. Seuls les héros bénéficiant d'un soutien magique y parviendront de manière fiable ! <i>Escalader une paroi verticale sans corde ni pitons ; déchiffrer une inscription ancienne dans l'obscurité avant que la lave ne vous atteigne.</i>
8	Une tâche très difficile. Il y a une chance infime que vous réussissiez, mais seuls les héros qui ont de la chance et du soutien peuvent être sûrs d'eux. <i>Résister au feu du démon en se balançant sur une corde raide ; tirer dans l'œil du gargamand à cent pas de distance.</i>
9	Une tâche extrêmement difficile. Même un héros bénéficiant d'un soutien magique échouera la moitié du temps.
10	Une tâche presque impossible. Un héros bénéficiant d'un soutien magique s'en remettra davantage à la chance qu'à ses compétences !

Les difficultés peuvent être plus élevées - certaines choses sont vraiment très dures, en particulier les difficultés roulées. N'oubliez pas, cependant, que vos personnages s'efforcent de générer des changements, d'obtenir des succès spéciaux, etc., et que les difficultés plus élevées rendent cela plus difficile, et sont donc réservées aux occasions spéciales !

11	Un personnage débutant qui a de la chance et du soutien et qui utilise sa meilleure compétence peut à peu près espérer cela.
14	Le meilleur qu'un personnage débutant puisse atteindre, avec un soutien maximal et un excellent jet de dés.
18	Le mieux qu'un personnage avec un niveau de compétence de 6 puisse espérer.
19	Un exploit légendaire ! Seul un personnage avancé, doté de la compétence 7, d'un soutien maximal et d'un excellent jet de dés peut espérer l'accomplir.
20	Un exploit digne des dieux ! Même un personnage avancé y parviendra rarement - c'est plutôt l'apanage des personnages surhumains avec des compétences de 8 ou plus !

Chapitre 10 : Comment faire les choses

Tiè

En général, les jets de compétence sont de **difficulté 1**. Cela suppose que vous vous trouviez dans un environnement sûr et que vous disposiez de suffisamment de temps pour vous concentrer sur votre compétence.

tâche. Si vous vous trouvez dans un environnement plus dangereux, comme lors d'une aventure, la même tâche peut être de difficulté 2.

Votre Chroniqueur adaptera les difficultés des tâches aux circonstances de votre jeu, et le *Guide du Chroniqueur* fournit des conseils sur la façon de le faire. Le Tableau 10-1 : Difficultés indicatives vous donne une idée approximative des scores de difficulté auxquels vous pouvez vous attendre. N'oubliez pas qu'ils sont susceptibles d'être modifiés !

Si vous obtenez un résultat inférieur à la difficulté, vous échouez (). Soit vous n'obtenez pas ce que vous voulez, soit vous obtenez ce que vous voulez à un **prix élevé** (page 200), soit vous subissez des conséquences mécaniques négatives.

Les vents du hasard

Les Chroniques de la Terre Future est un jeu héroïque, où même la plus petite personne peut faire la différence. Bien que les dés de Cosmic Fate tombent généralement dans la catégorie des Dans la fourchette de -2 à +2, les résultats extrêmes de -5 et +5 sont suffisamment fréquents pour que même un personnage non qualifié puisse accomplir des exploits presque impossibles lorsque les jeux sont faits. Mais attention ! L'inverse est également vrai dans le 7e, et un jet malchanceux peut conduire même le personnage le plus habile au désastre !

S2i/3g

Vous devez dépasser la difficulté pour réussir votre jet (), et le montant de ce dépassement est appelé **décalage**. Avec un décalage de zéro, vous obtenez une réussite marginale, qui peut être une **égalité** (voir ci-dessous). Les décalages sont utilisés pour de nombreuses choses, y compris pour déterminer les dégâts dans les conflits.

Résultats de l'étude Skill

Le résultat d'un jet de dé est généralement un échec, une égalité, une réussite ou une réussite spéciale. Parfois, en fonction des dés du Destin Cosmique, vous pouvez obtenir une **réussite** ou un **échec critique**, ce qui modifie votre résultat de façon particulière (voir ci-dessous).

Si vous obtenez un résultat **exactement égal** à la difficulté, vous réussissez la tâche que vous tentez, mais à un **coût mineur** pour vous (page 200) ; ou vous réussissez mais avec une version moindre de ce que vous vouliez accomplir. Les résultats précis d'une égalité dépendent du fait que vous fassiez une action de dépassement, de manœuvre, d'attaque ou de défense ; voir page 199.

Sccegg

Si vous obtenez un résultat supérieur à la difficulté de 1 à 4 décalages, vous réussissez. Vous obtenez ce que vous voulez sans frais.

SgeciùC Sccegg

Si vous surpassez la difficulté de 5 décalages ou plus, vous avez obtenu une **réussite spéciale**. Les réussites spéciales peuvent avoir des effets spéciaux : voir "Les quatre actions" ci-dessous.

Cnì 3ìcuC Sccegg unđ Cnì 3ìcuC FuiCne

Les succès et les échecs critiques sont des formes exceptionnelles de succès et d'échec. Ils se produisent à la suite de jets spécifiques sur les dés du Destin Cosmique, plutôt qu'en totalisant les jets de dés et les bonus.

Cnì 3ìcuC Scceggeg

Un résultat de 6 sur n'importe quel dé de héros et de 1 sur tous vos dés de malheur (normalement, vous n'en lancez qu'un de chaque) est appelé **succès critique**. Les succès critiques sont toujours réussis avec au moins 1 décalage, quelle que **soit la difficulté**, et ignorent toute **réduction de stress** (page 174) utilisée par votre adversaire, telle qu'une armure en combat. Lorsque cela est approprié, une réussite critique doit être décrite comme tape-à-l'œil et spectaculaire ; en fonction de la compétence ou de la situation, elle peut également avoir d'autres effets. Si une réussite critique est également une réussite spéciale, alors la réussite spéciale s'applique également.

.....

Lors du combat contre les entropiques à la ferme en flammes (page 124), un thrall entropique attaque Zimiri Tegus le pilleur de tombes. Sarah obtient un 4, ajoute le 4 de combat à mains nues du thrall, et obtient un résultat de 8. 7e thrall attaque avec des griffes mutantes, une arme à feu.

+1 arme SI.

Zimiri obtient un 6 sur son dé de héros et un 1 sur son dé de malheur, lors de son jet de défense en combat de mêlée.

1. Le 7at devrait normalement être un résultat de 6, mais c'est aussi un succès critique. Normalement, le 7rall Entropic aurait gagné le jet avec 2 décalages, mais comme il s'agit d'une défense critique, Zimiri gagne à la place, avec 1 décalage, et l'attaque échoue complètement. Chris décrit Zimiri en train de filer à toute allure devant le thrall, évitant habilement ses griffes mutantes !

Ensuite, Zimiri contre-attaque et obtient un autre succès critique, cette fois avec Melee Combat 1 (normalement un résultat de 6) ! 7e entropic thrall se défend en obtenant un 4 avec Unarmed Combat 4, soit un résultat de 8.

Normalement, le résultat d'attaque de 6 de Zimiri serait insuffisant pour battre le résultat de défense de 8 du thrall, et l'attaque échouerait (-2 décalages). Mais comme il s'agit d'un succès critique, Zimiri gagne l'attaque avec 1 décalage, ajoute son SI d'arme de +1, et inflige 2 décalages de dégâts à l'animal, sans tenir compte de son armure. Chris décrit la pirouette défensive de Zimiri qui se termine par une fente d'une rapidité éblouissante qui pénètre les restes d'armure de la créature et sa peau écailleuse et mutante !

Jg u Cni3icuC Sccegg §Cwuyg u Sccegg ?

Un résultat critique permet toujours de réussir une tâche **tant que le succès était concevable, même s'il était improbable**. Les jets de dés ne sont pas appropriés s'il n'y a aucune chance de succès, donc lancer les dés signifie qu'il y a au moins une faible possibilité de succès. Si vous voulez que votre personnage nage dans de la lave en fusion, votre Chroniqueur ne devrait même pas demander un jet de dés - c'est tout simplement impossible. D'un autre côté, si vous voulez sauter sur un rocher flottant dans une rivière de lave en fusion et le suivre en aval, alors un succès critique devrait le permettre - ce que vous décrivez est possible, même si c'est peu probable.

Cni3icuC FuiCcneg

Un résultat de 1 sur tous vos dés de héros et de 6 sur n'importe quel dé de malheur est un **échec critique**, souvent appelé " **fumble** ". Vous ne pouvez pas **invoquer un aspect** (page 127) pour relancer les dés sur un résultat de fumble (bien que vous puissiez invoquer un bonus, sous réserve du plafond de bonus comme d'habitude). Un fumble est un échec automatique, avec un maximum de 0 décalage - si vous avez obtenu 1 ou plusieurs décalages, réduisez-les à 0. Un fumble signifie également que quelque chose de mauvais ou d'embarrassant vous arrive, généralement représenté par un **aspect de condition ou de situation** (page 124), pour lequel la première invocation est gratuite !

Avant de quitter Korudav (sous un nuage !), Zimiri tente d'utiliser Stealth 1 pour se faufiler dans la bibliothèque du temple de Khosht, après avoir réussi à faire les poches du prêtre dans une scène précédente pour obtenir les clés. Il obtient 1 sur le Dé du Héros et 6 sur le Dé de la Mort. 7C'est un résultat de -4, et un échec critique ! Les gardes du temple de 7e lancent un jet de Notice 1 pour détecter la tentative, et obtiennent un résultat de -4, et un échec critique.

+2, un succès.

Sarah décrit ce qui se passe : non seulement les gardes repèrent Zimiri en train de se faufiler jusqu'à la porte de la bibliothèque, mais Zimiri réussit à provoquer un énorme nuage de poussière sur les étagères de parchemins juste à l'entrée, provoquant un aspect d'éternuement incontrôlable et laissant tomber bruyamment les clés volées sur le sol alors que les gardes se précipitent pour enquêter !

Cni3icuC Sccegggeg yengcg Cni3icuC FuiCcneg

Lorsque deux personnages effectuent un jet l'un contre l'autre - l'un en attaque, l'autre en défense, ou l'un résistant activement à une tentative de dépassement ou à une manœuvre - il est possible pour les **deux** camps d'obtenir des réussites ou des échecs critiques. Dans ce cas, la composante descriptive du critique est maintenue, mais tous les autres éléments des règles " s'annulent ", ce qui donne deux succès normaux ou deux échecs normaux, avec des résultats calculés normalement.

.....

Reprenons l'exemple du succès critique ci-dessus, où le thrall entropique attaque Zimiri dans la ferme en flammes. Supposons que le thrall obtienne un succès critique (un jet de dé de 5), en ajoutant Combat à mains nues 4 pour obtenir un résultat de succès critique de 9. Le jet de défense critique de Zimiri avec Combat de mêlée 1 est toujours un résultat de 6.

Cette fois, les deux succès critiques "s'annulent" pour tous les éléments de règles sauf la description : le thrall entropique a fait une attaque éblouissante et impressionnante qui aurait condamné n'importe quel défenseur normal, mais Zimiri fait une défense tout aussi impressionnante. Nous nous retrouvons avec un résultat d'attaque de 9 contre un résultat de défense de 6. 7e thrall gagne toujours, et, avec le +1 SI pour ses griffes mutantes, inflige 4 points de dégâts de stress physique. Cependant, l'armure de lin et le bouclier de Zimiri les protègent encore, réduisant le stress à 2 points.

Les quatre actions

Chaque fois que vous effectuez un jet de compétence, vous effectuez en fait l'un des quatre types d'**action**. Ceux-ci sont décrits ci-dessous, avec des indications pour interpréter les résultats des jets de compétence que vous effectuez avec eux.

OyencDme

Les actions de dépassement sont l'action par défaut. Si vous n'attaquez pas quelqu'un, ne vous défendez pas, ou n'essayez pas de créer un aspect, alors vous êtes probablement en train de rouler pour **surmonter** une difficulté. Vous essayez peut-être de crocheter une serrure, de vous faufiler derrière un garde ou de distancer un poursuivant.

- **Échec critique** : Vous échouez de façon spectaculaire dans ce que vous essayez de faire. Vous pouvez également subir une condition ou un aspect de situation (*Lockpicks Jammed in the Lock, Fallen Flat on Your Face*, etc) pour lequel la première invocation est gratuite, ou même un **coût sérieux** (page 200), représentant le pétrin dans lequel vous vous êtes mis. Voir aussi page 198.
- **Échec** : Soit vous ne réussissez pas ce que vous essayez de faire, soit vous réussissez au **prix d'un lourd tribut** (*Codes coincés dans la serrure, Tombé à plat sur le visage*, etc. ou autre tribut lourd - voir page 200).
- **Egalité** : Vous réussissez ce que vous essayez de faire, mais à un **coût mineur** (*Lockpicks tordus et cassés, Muscle tordu*, etc., ou autre coût mineur - voir page 200).
- **Réussite** : Vous réussissez ce que vous essayez de faire sans frais.
- **Réussite spéciale** : Vous réussissez ce que vous essayez de faire et vous bénéficiez également d'un **coup de pouce** (comme si la porte n'était même pas là, se déplacer comme une bouffée d'air, etc... - voir page 131).
- **Succès critique** : Vous réussissez de façon spectaculaire, en ignorant tous les obstacles et de manière impossible à contrer. Si la réussite critique est également une réussite spéciale, vous bénéficiez également d'un **coup de pouce** (page 131). Voir page 198.

Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

Coûts graves et coûts mineurs

Les coûts sérieux et les coûts mineurs sont des moyens de donner un sens aux jets ratés sans interrompre brutalement l'action de votre jeu, ce que l'on appelle souvent "l'échec en avant". Votre Chroniqueur ne voudra peut-être pas toujours les utiliser – parfois un jet raté n'est qu'un échec, et parfois les choses s'arrêtent en effet brutalement – mais c'est un outil utile.

Lorsque vous envisagez un coût mineur ou grave, tenez compte des éléments suivants

*Le coût est fonction de la place que vous occupez dans le jeu et des mécanismes de jeu dont vous disposez. Un **coût important** aggrave la situation actuelle, en créant un nouveau problème ou en exacerbant un problème existant : vous pouvez rencontrer une autre source d'opposition immédiatement ou dans la scène suivante (peut-être un nouveau PNJ ou un nouvel obstacle), ou vous pouvez souffrir de une conséquence dans votre emplacement libre le plus bas, ou donnez à votre adversaire un avantage avec une invocation gratuite.*

*Un **coût mineur** ajoute un détail de l'histoire qui est problématique pour vous, mais qui ne met pas nécessairement en danger votre progression – il peut s'agir simplement d'un détail descriptif montrant comment vous avez réussi de justesse. Par ailleurs, votre Chroniqueur peut vous demander de prendre du stress, ou peut donner un **coup de pouce** à votre adversaire (page 131).*

Autres prestations et pénalités

Parfois, les circonstances suggèrent un avantage ou une pénalité différente pour le résultat d'une action. Par exemple, l'action de vaincre dit que vous obtenez un bonus (en plus de réussir) sur un succès spécial, mais si cette action de vaincre met fin à la scène, ou si vous ne pouvez pas penser à un bon bonus, alors votre Chroniqueur peut vous laisser déclarer un détail de l'histoire (page 134) comme un avantage à la place.

MunDec yne

Les manœuvres sont également appelées actions de **création d'avantage**. Lorsqu'un jet de dés semble vous donner un avantage que vous pourrez exploiter lors d'un prochain jet de dés, il peut s'agir d'une manœuvre. Faites votre jet de dés, et si vous réussissez, vous créez un aspect (généralement un **aspect de situation** ou de **condition** - voir page 124), que vous pouvez invoquer

Par exemple, lorsqu'il fait des recherches sur l'histoire de Kados dans la bibliothèque des Explorateurs Respectueux, Zimiri fait une manœuvre d'Investigation, créant un aspect de situation de Feuilles de Notes sur la Cinquième Cycliade. Plus tard, lorsque la grande prêtresse les interroge sur le tristement célèbre siège du bastion de Kados, ils invoquent cet aspect sur leur jet d'interprétation sans coût en points de destin, l'éblouissant par leurs connaissances !

Les manœuvres peuvent également exploiter des aspects existants sans avoir à dépenser un point de destin ; l'action que vous dépensez pour exploiter cet aspect remplace le besoin de dépenser un point de destin. Sinon, cela fonctionne comme l'invocation d'un aspect (page 126).

_____ une fois gratuitement (les invocations ultérieures coûtent un point de destin comme d'habitude).

La grande prêtresse de 7e interroge Zimiri sur un détail relatif au siège du bastion de Kados : un dragonnier caché qui émerge du bastion lorsqu'on l'appelle. Chris pourrait dépenser un point de destin pour déclarer que Zimiri a lu cela dans leurs recherches ; cependant, la grande prêtresse n'est pas pressée, Chris décide donc que Zimiri passera la nuit à relire les Feuilles, et fait un jet.

- **Échec critique** : Vous échouez à créer l'aspect, de manière irrévocable ; ou votre adversaire peut créer un aspect, ou profiter d'un aspect déjà existant, pour réussir automatiquement une action à votre détriment. Voir page 198.
- **Échec** : Soit vous ne créez pas l'aspect, soit

.....

vous le créez de telle manière qu'il donne l'avantage (et l'invocation gratuite !) à votre adversaire ; soit vous donnez une invocation gratuite d'un aspect existant à votre adversaire, à votre détriment.

- **Egalité** : soit vous créez un **boost** (page 131) à la place d'un aspect, soit vous bénéficiez d'une invocation gratuite d'un aspect existant.
 - **Succès** : Vous créez un aspect (page 126) avec une invocation gratuite, ou vous obtenez une invocation gratuite d'un aspect existant.
 - **Réussite spéciale** : Vous créez un aspect avec deux invocations gratuites, ou vous obtenez deux invocations gratuites d'un aspect existant.
 - **Succès critique** : Vous créez un **aspect critique** (page 132) ayant un impact plus important qu'un aspect normal. Par exemple, un aspect critique Provoque sur une manœuvre visant à effrayer une cible pourrait être *Terrified Out of His Wits*. Voir page 198.
-

Ne vous emballez pas avec les aspects créés à l'aide de manœuvres. Vous *pouvez* noter chacun d'entre eux, créant ainsi une énorme liste - qui pourrait être utile pour des *gerbes de notes sur la Cinquième Cycliade*, et vous pourriez même le noter sur votre feuille de personnage comme un élément d'équipement (probablement temporaire) (voir page 172) - mais si vous venez juste de renverser quelques *caisses et tonneaux tombés* derrière vous pour décourager les gardes qui vous poursuivent, alors vous pouvez probablement vous dispenser de le noter - tenez simplement compte de l'obstacle de difficulté 2 (voir l'encadré) que les gardes doivent surmonter pour continuer à vous poursuivre, Mais si vous venez de renverser quelques caisses et tonneaux tombés derrière vous pour décourager les gardes qui vous poursuivent, vous pouvez probablement vous dispenser de le noter - prenez simplement en compte l'**obstacle de** difficulté 2 (voir l'encadré) que les gardes doivent franchir pour continuer à vous poursuivre, et passez à autre chose.

Attaque

Vous pouvez utiliser certaines compétences pour blesser un opposant, généralement lors de **conflits** (page 207), notamment le combat en mêlée, le combat à distance et le combat à mains nues, mais aussi la provocation, parfois le physique ou la volonté, et même certaines **compétences de pouvoir** (voir page 279).

En général, lorsque vous attaquez quelqu'un, il effectue un jet de défense, qui devient la difficulté que vous devez dépasser pour réussir votre attaque. Voici les résultats possibles :

- **Échec critique** : Votre attaque échoue de façon spectaculaire, et vous gagnez un aspect de condition comme *Assommé*, *Désarmé*, *Empêtré*, etc, représentant soit votre maladresse, soit une malchance qui vous est arrivée pendant votre attaque ; votre adversaire peut même gagner une action gratuite contre vous ! Votre adversaire peut même bénéficier d'une action gratuite contre vous ! Votre Chroniqueur ou votre adversaire peut être celui qui décrit cela. Voir page 198.
- **Échec** : Vous ne parvenez pas à blesser votre cible. Cela signifie également que votre cible a réussi son jet de défense (si elle en a fait un), ce qui peut avoir d'autres effets.
- **Egalité** : Vous avez obtenu une touche marginale. Vous n'infligez pas de stress, mais vous bénéficiez d'un **boost** (page 131) sur votre prochaine action d'attaque **ou** votre prochaine action (au choix).

- **Réussite** : Infligez à votre cible un nombre de **points de stress** (page 214) égal à vos déplacements. Cela peut avoir des conséquences sur votre adversaire, voire le mettre hors-jeu.
- **Réussite spéciale** : Comme une réussite, mais vous bénéficiez également d'un **boost** (page 131) ou vous repoussez votre adversaire d'une **zone** (page 209), en plus d'infliger des dégâts normaux. S'il n'y a pas de zone dans laquelle l'adversaire peut être repoussé, il doit faire un jet d'Athlétisme de difficulté 2 ou être *mis à terre* (page 220).
- **Succès critique** : Votre attaque réussit de façon spectaculaire, infligeant au moins 1 point de stress à votre cible, quel que soit son jet de défense. Toute réduction de stress (armure, etc.) dont bénéficie la cible est ignorée. Voir page 197.

Obstacles, blocages et barrières

Un **obstacle** est l'une des façons dont les aspects fonctionnent, lorsqu'ils empêchent un personnage d'effectuer une action. Vous pouvez lancer une manœuvre pour créer un obstacle (et aussi en supprimer un), ou invoquer un aspect existant pour en faire un obstacle, ou votre Chroniqueur peut simplement déclarer qu'un aspect (en particulier un aspect de situation) **est déjà un** obstacle à une action qu'un personnage souhaite entreprendre.

Un obstacle augmente la difficulté d'une action de +2. S'il n'y avait pas de difficulté à l'origine, il crée une difficulté de 2 et oblige le personnage à faire un jet pour le franchir.

Augmenter une difficulté statique de +2 est facile, mais que se passe-t-il si un personnage entreprend une action **contre** un autre personnage et qu'un obstacle se met en travers de son chemin ? Comment un obstacle interagit-il avec une difficulté obtenue ?

Il s'agit souvent d'une question de jugement. Un obstacle peut être suffisamment gênant pour nécessiter un jet séparé pour le franchir **avant qu'un** personnage puisse entreprendre une action contre un autre personnage. Un exemple est l'éternelle pile de caisses et de boîtes qui s'effondre et qui empêche soudain un adversaire d'avancer d'une zone avant d'attaquer ; vous pouvez déclarer que l'adversaire doit faire un jet d'Athlétisme de difficulté 2 pour avancer d'une zone (à cause des caisses et des boîtes qui le gênent...) **avant de** pouvoir faire son jet d'attaque. 7e l'obstacle a retardé l'attaque d'au moins 1 round.

Par ailleurs, un obstacle peut augmenter de +2 la difficulté au jet à laquelle un personnage est confronté. Imaginez un attaquant qui tente de tirer à l'arc sur un défenseur au moment même où les caisses et les cageots s'effondrent entre eux. L'attaquant fait son jet d'attaque, le défenseur fait son jet de défense et le +2 est ajouté au jet de défense. N'oubliez pas non plus que l'augmentation de difficulté ajoutée à un jet de difficulté à cause d'un obstacle n'est pas prise en compte dans le plafond du bonus du défenseur - voir page 195.

Les blocs et les barrières sont des types d'obstacles plus puissants, dont la création nécessite plus d'efforts et fait souvent appel à la compétence Devise ou à la magie - voir page

239. Selon leur **niveau de barrière**, ils peuvent être difficiles et longs à enlever, avec une difficulté de +2. 7II y a une grande différence entre sauter par-dessus un bloc de poix enflammée (une action surmontée) et éteindre réellement cette flaque enflammée (une

De/end

Les actions de défense sont le revers des actions d'attaques. Vous les faites pour vous défendre, ou parfois pour défendre quelqu'un d'autre. Vous pouvez généralement faire des actions de défense contre toute personne qui vous attaque, à moins que vous n'en soyez physiquement empêché (vous êtes peut-être attaché ou inconscient), et vous pouvez également faire des actions de défense contre des adversaires qui tentent d'effectuer des manœuvres, soit contre vous, soit contre un autre personnage, soit contre la scène, à condition que vous puissiez décrire comment cela fonctionne. Plus vous effectuez d'actions de défense au cours d'un même **round** (page 212), plus elles deviennent difficiles : voir "Défenses multiples" page 230.

- **Échec critique** : Vous ne parvenez pas à vous défendre de manière spectaculaire. Vous pouvez aussi vous retrouver avec un aspect de condition ou de situation comme le *bouclier emmêlé dans les jambes*, la *commotion cérébrale due au plongeon au sol*, etc. ou votre adversaire peut bénéficier d'une action libre immédiate, etc. Voir page 197.
- **Échec** : Vous subissez les conséquences de ce que vous essayiez d'éviter. Vous pouvez prendre un coup ou voir une manœuvre réussir contre vous (créant un aspect de condition ou de situation).
- **Egalité** : Votre adversaire ne vous inflige pas de stress, mais vous lui donnez un **coup de pouce** (page 131).
- **Réussite** : Vous évitez l'attaque ou la manœuvre.
- **Réussite spéciale** : Vous évitez l'attaque ou la manœuvre, et bénéficiez également d'un coup de pouce (page 131) en retournant momentanément la situation contre votre cible.
- **Succès critique** : Vous réussissez de façon spectaculaire, quel que soit le jet d'attaque de votre adversaire (mais voir "Réussites critiques contre échecs critiques" à la page 198).

Note : vous pouvez également effectuer une **défense complète** au cours d'un round, sans prendre d'autres mesures, en échange d'un bonus de +2 à votre jet de défense. Voir page 213.

T eAMwOrk

Les personnages ne sont pas obligés d'agir isolément : ils peuvent travailler ensemble pour accomplir des tâches, en mettant à profit leur savoir-faire collectif. C'est ce qu'on appelle le **travail d'équipe**.

Les personnages s'engagent dans un travail d'équipe de deux manières : d'une part, tous les participants s'investissent dans le même type d'action et, d'autre part, tous les participants effectuent des actions différentes qui, séparément, aident l'"action principale" d'une seule personne.

Travailler ensemble en utilisant la même compétence

Lorsque plusieurs personnages collaborent en utilisant la même compétence, le personnage ayant le niveau de compétence le plus élevé effectue un seul jet de compétence. Il ajoute ensuite un bonus de +1 au résultat pour chaque autre personnage de l'équipe qui aide et qui possède la même compétence au moins au niveau 1. Le **plafond du bonus** (page 195) s'applique. Un tel travail d'équipe constitue toujours une action pour tous les participants, même si les participants de soutien n'effectuent pas de jet de dé.

Dans les gorges d'une rivière au-delà des propriétés timosiennes, le groupe a escaladé une falaise abrupte et tente de hisser la chélicère de Zabet à l'aide de cordes. Normalement, tout le monde devrait prendre son temps et réussir, mais Zabet vient d'apercevoir des mouvements plus bas dans la gorge - d'autres entropiques en maraude, et ils ont repris la piste !

Sarah déclare que le groupe doit faire un jet de Physique contre une difficulté de 6 pour hisser Blue-Claw en haut de la falaise. Il y a assez de corde pour que plus d'une personne puisse tirer, le groupe va donc faire appel au travail d'équipe. Deux personnages ont la compétence Physique ; Zabet a Physique 2, et Ukhta a Physique 3. En conséquence, Ukhta fait un jet, et Zabet donne un bonus de +1, pour un total de Physique de 4.

Chapitre 10 : Comment faire les choses

d'autres choses encore.

Aider quelqu'un en utilisant une compétence différente

Parfois, vous pouvez vouloir crier des encouragements à un allié lors d'un combat, ou distraire l'adversaire juste au moment où il attaque. La personne qui aide doit faire une action de **manœuvre appropriée** (page 200) ; en cas de succès, elle crée un aspect correspondant (que vous ne devez formuler que si cela a du sens), et transmet son invocation gratuite à la personne qu'elle aide. Le **plafond du bonus** (page 195) s'applique toujours.

Un jet de Physique 4 n'est pas une grande chance face à une difficulté de 6, et ces entropiques approchent à grands pas ! Varnas décide d'utiliser sa compétence Devise 3 dans une manœuvre pour improviser un levier de fortune en utilisant un rocher proche comme point d'appui, afin d'augmenter la puissance musculaire d'Ukhta et Zabet. Il réussit, et transmet l'aspect levier de fortune à Ukhta, qu'elle peut utiliser pour un bonus gratuit de +2 ou une relance sur son jet de Physique. 7Ce devrait être suffisant pour permettre à Blue-Claw d'escalader la falaise et au groupe de s'éloigner de la horde de poursuivants !

CONTeSTS, ChAlleNgeS, ET CONFIICTS

En général, un seul jet de compétence détermine le déroulement d'une situation. Vous pouvez décrire des actions dans n'importe quel délai ou niveau de détail lorsque vous effectuez un jet de compétence ; un seul jet de chevauchée peut couvrir une randonnée éreintante d'une journée à travers les déserts de Hagya, ou si vous pouvez ou non diriger votre *chélateur* pour éviter le barrage de flammes qui se dirige vers vous.

Parfois, cependant, vous ferez quelque chose de dramatique et d'excitant, comme une scène clé d'un film ou d'un livre. Dans ces situations, vous pouvez "zoomer" sur l'action et la gérer avec plusieurs jets de dés, en laissant le large éventail de résultats rendre les choses dynamiques, surprenantes et excitantes. La plupart des scènes de combat fonctionnent de cette manière, mais vous pouvez zoomer sur tout ce que vous considérez comme important : intrigues de cour, duels de sorciers, tentatives de désamorçage de pièges, et bien

Il existe trois façons de zoomer sur l'action :

- **Les concours**, lorsque deux ou plusieurs personnages s'affrontent pour atteindre un objectif.
- **Les défis**, lorsqu'un ou plusieurs personnages tentent de réaliser quelque chose de dynamique ou de compliqué.
- **Les conflits**, lorsque deux ou plusieurs personnages tentent de se nuire mutuellement.

Concours

Il y a **concours** lorsque vous luttez pendant un certain temps contre un ou plusieurs adversaires ou obstacles, parfois en gagnant du terrain, parfois en le perdant, dans la poursuite de votre objectif. Les concours peuvent durer quelques minutes, mais aussi des heures, voire des jours.

Dans un concours, chaque participant effectue un jet de compétence par **round** (par défaut, *une demi-minute* - voir page 212). Le participant qui obtient le résultat le plus élevé gagne un **point de victoire**. Si vous obtenez un succès spécial ou critique, et que personne d'autre ne le fait, vous gagnez **deux** points de victoire. Si vous obtenez un échec et que personne d'autre ne le fait, vous **perdez** un point de victoire !

Le premier participant à accumuler trois points de victoire remporte le concours.

Les concours sont un excellent moyen de déterminer les résultats de courses à pied, de poursuites, de concours de chant ou de tir à l'arc, de débats et d'autres événements similaires.

Lors de l'organisation d'un concours, posez les questions suivantes :

- Quels sont les "camps" en présence ? Chaque personnage est-il pour lui-même, ou des groupes s'opposent-ils ? Plusieurs personnages d'un même camp collaborent en utilisant les règles du "Travail d'équipe" (page 202).
- Quel est l'environnement ? Pouvez-vous définir certaines caractéristiques comme des aspects de la situation ?
- Comment les camps s'opposent-ils ? S'opposent-ils directement en utilisant des difficultés roulées (comme une course de vitesse ou une tentative de confrontation), ou s'affrontent-ils pour surmonter une difficulté statique ? dans l'environnement (comme une course d'obstacles ou un jury) ?
- Quelles sont les compétences appropriées pour le concours ? Tout le monde doit-il lancer la même compétence ou plusieurs compétences peuvent-elles s'appliquer ?

.....
7e groupe remonte les gorges de la rivière Timosia jusqu'à la Tour de Virigu, poursuivi par une horde d'entropiques. La distance 7e à parcourir est d'une douzaine de kilomètres, soit quelques heures d'une poursuite terrifiante sous une pluie battante et en terrain claustrophique et rocailleux, où l'ennemi mortel peut se trouver n'importe où ! 7e se fait en deux groupes - le groupe contre les entropiques - et en utilisant des compétences d'Athlétisme ou des compétences de mouvement similaires. Sarah n'a pas encore fixé la durée exacte de chaque round, mais le concours déterminera si le groupe atteindra Virigu avant que les entropiques ne l'attrapent !

Individuellement, les entropiques ont une compétence d'Athlétisme 1 négligeable, mais ils poursuivent dans ce qu'on appelle un **groupe de PNJ** (décrit en détail dans le **Guide du Chroniqueur**) de 10 monstres, ce qui leur donne un super bonus de groupe de +9 ! (Les bonus de groupe de PNJ, contrairement aux bonus de travail en équipe, ne sont pas soumis au plafond des bonus - voir page

195.) Sarah décrit ces créatures mutantes comme grouillant dans les gorges, grimpant le long des falaises, émergeant des eaux tumultueuses, apparemment partout. 7Ils sont presque sur le groupe quand la poursuite commence.

Dans le groupe, Zabet a Chevauchée 3 et Athlétisme 1, et Ukhta a Athlétisme 1. 7Ils vont utiliser le travail d'équipe. Comme Zabet chevauche sa chélatrice, Blue-Clarw, elle a la compétence de mouvement la plus élevée - Chevauchée 3 - et Ukhta apporte un bonus de +1. Face à la horde entropique qui fait Athlétisme 1 avec un bonus de +9, ça ne sent pas bon !



Un concours se déroule en plusieurs **tours**. Au cours d'un tour, chaque participant ou camp peut effectuer une action surmontée pour déterminer son niveau de performance à ce stade du concours. Comparez votre résultat à celui des autres.

- **Si vous obtenez le résultat le plus élevé, vous gagnez le tour.** Si vous lancez directement contre les autres participants, cela signifie que vous avez obtenu le résultat le plus élevé. Si vous lancez contre un élément de l'environnement, cela signifie que vous avez obtenu le plus grand nombre de décalages. Gagner le tour signifie que vous marquez un **point de victoire**. Vous pouvez représenter ce point par une marque de pointage ou une coche sur une feuille de papier. Décrivez comment vous prenez la tête du concours.
- **Si vous obtenez un succès spécial et que personne d'autre ne l'obtient,** vous obtenez alors deux points de victoire.
- **S'il y a égalité pour le meilleur résultat, personne n'obtient de point de victoire et un rebondissement inattendu se produit.** Cela peut signifier plusieurs choses - peut-être que le terrain ou l'environnement change, que les conditions du concours se modifient, ou que quelque chose d'inattendu se produit, affectant tous les participants. Le Chroniqueur doit créer un nouvel aspect de la situation reflétant cela.
- **Le premier participant à atteindre trois points de victoire remporte le concours.**

Au premier tour, Sharma fait un jet pour la compétence Chevauchée 3 de Zabet, et obtient un 4. Elle ajoute le bonus de travail d'équipe de +1 pour un résultat total de 8. Sarah fait un jet pour la compétence Athlétisme 1 des entropiques, et obtient un -1. Elle ajoute le bonus de +9, pour un résultat total de 9. 7C'est un succès normal pour les entropiques, leur donnant 1 point de victoire, et Sarah décrit les bêtes du chaos à une cinquantaine de mètres derrière le groupe, réclamant du sang !

7e Entropiques : 1 point de victoire.
7e Fête : 0 point de victoire.

Manœuvres du concours

Au cours d'un round, vous pouvez tenter une manœuvre **avant d'effectuer** votre jet de concours. Il **s'agit d'une exception à la règle selon laquelle vous ne pouvez effectuer qu'un seul jet d'action par round**. Si vous visez un autre participant avec cette manœuvre, il se défend normalement. Si quelqu'un peut interférer avec votre tentative, il fournit une opposition active normale.

Tenter une manœuvre lors d'un concours comporte un risque : si **vous échouez, vous perdez votre jet de concours**, ce qui signifie que vous ne pouvez pas progresser dans le round en cours. Si vous êtes au moins à égalité, vous pouvez effectuer votre jet de concours normalement.

Si vous apportez un bonus via les règles de travail en équipe (page 202), l'échec de la manœuvre signifie que le personnage principal ne bénéficie pas de votre aide ce tour-ci.

Au deuxième tour, Zabet obtient un succès critique et invoque l'aspect de la situation Driving Rain pour obtenir un succès spécial - soit 2 points de victoire - mais au troisième tour, les entropiques gagnent à nouveau, réduisant l'écart - ce bonus de groupe de +9 est un tueur ! Ils sont derrière la fête !

7e Entropiques : 2 points de victoire. 7e Fête : 2 points de victoire.

Encore un tour comme ça et ce sera une mêlée désespérée et mortelle. Sarah décrit comment Zabet aperçoit une haute flèche à peine un kilomètre plus loin : la Tour de Virigu !

Cette fois, Sarah obtient un mauvais résultat (-3), mais dépense l'un de ses 5 points de destin pour invoquer l'aspect de situation L'ennemi mortel peut être n'importe où ! pour un nouveau jet, cette fois-ci avec un 1, pour un total de 11.

7c'est un chiffre difficile à battre. Vitas déclare qu'il aimerait dépenser un point de destin pour improviser le stunt d'enhardissement pour sa compétence de pouvoir Passion (page 300). Il crie des encouragements émouvants et magiquement puissants pour accélérer le groupe dans la dernière ligne droite ! Sarah approuve, et la manœuvre de

- • • *Varnas réussit, embardissant le groupe et ajoutant un autre +2 ou relance au jet de concours.*



Chris n'aime toujours pas les chances de succès et sait que le plafond du bonus de Zabet limite désormais les manœuvres. Il décide que Zimiri va tenter une manœuvre en utilisant leur cantrip de déplacement, une capacité magique qui permet à une cible de se déplacer instantanément d'un endroit à un autre, mais, plutôt que de l'utiliser pour aider directement Zabet, ils vont le lancer sur les entropiques pour créer un obstacle à leur mouvement (page 201). 7 Ils réussissent, et Chris décrit les entropiques comme étant soudainement en train de se mélanger dans la confusion alors qu'ils commencent à entrer et sortir de l'existence un peu partout ! Comme il s'agit d'un obstacle, son bonus de +2 ne sera pas affecté par le plafond de bonus de Zabet, puisqu'il rend le jet de l'entropie plus difficile.

Sharma obtient un 4 pour la Chevauchée 3 de Zabet, ce qui donne un résultat de 10 (niveau de compétence 3, +1 bonus de travail d'équipe grâce à Ukhta, +2 bonus de manœuvre grâce à l'enhardissement). Cependant, l'obstacle de déplacement de Zimiri - les entropiques Milling About in Confusion - augmente ce 10 à 12, ce qui signifie que le groupe gagne ! Sous une pluie battante et entouré d'entropiques hurlants, le groupe arrive à la Tour de Virigu - seulement pour trouver le gué en crue et les portes barrées contre eux ! Et maintenant ?

Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

Actions d'attaque dans le cadre d'un concours

Faire une action d'attaque dans un concours signifie qu'il ne s'agit plus d'un concours, mais d'un **conflit**.

Défis

Une seule action surmontée permet de traiter un objectif ou un obstacle simple, comme l'intrusion dans un temple. Elle est utile lorsque les détails ne sont pas importants ou ne valent pas la peine qu'on y consacre trop de temps, lorsque vous avez juste besoin de savoir si votre

ne réussit pas sans revers ni coûts. Parfois, Cependant, il ne suffit pas de s'introduire par la porte d'entrée...

La transe - parce que vous devez aussi repousser les gardiens de la porte tout en crocheter la serrure et en jetant un sort pour accélérer le temps de votre tentative.

Un défi est une série d'actions à accomplir pour résoudre une situation particulièrement compliquée ou dynamique. Chaque action surmontée utilise une compétence différente pour traiter une tâche ou une partie de la situation, et vous interprétez les résultats séparés ensemble pour comprendre comment la situation se résout.

Pour déterminer si une situation se prête à un défi, posez-vous les questions suivantes :

- Chaque tâche distincte génère-t-elle une tension et un drame en soi ? Si toutes les tâches font en fait partie du même objectif - "évaluer le mécanisme de la serrure de la porte", "sélectionner le meilleur crochet pour la serrure", "crocheter la serrure" lors du crocheteage de la serrure - alors il devrait s'agir d'une seule action surmontée, dont vous pouvez utiliser les détails pour expliquer ce qui se passe si le rouleau tourne mal.
- La situation nécessite-t-elle des compétences différentes ? Repousser les gardiens de la porte (compétence Combat à distance) tout en crocheter la serrure (compétence Cambriolage), et en même temps lancer les Ailes d'Unthar pour accélérer le temps afin de terminer le crocheteage plus rapidement (compétence Puissance du temps, cascade de puissance des Ailes d'Unthar) est une bonne occasion de relever un défi.

Pour relever un défi, identifiez les différentes tâches ou objectifs qui constituent la situation, et traitez chacun

7e groupe a atteint la Tour de Virigu, poursuivi par une horde d'entropiques ! La 7e rivière est en crue, emportant le gué et s'écrasant contre l'épaisse porte en laiton de la tour. Zimiri a besoin de temps pour crocheter la serrure afin que tout le monde puisse se mettre à l'abri !

Sarah déclare qu'il s'agit d'un défi à trois volets. Premièrement, le groupe doit tenir les entropiques à distance. Deuxièmement, le porche en pierre autour de la porte de la tour doit être étayé contre les eaux de crue, pour donner à Zimiri un endroit où travailler. Enfin, Zimiri doit crocheter la serrure.

d'entre eux comme un jet de victoire différent. Selon la situation, votre Chroniqueur peut exiger que certains jets se déroulent dans un certain ordre, ou qu'un ou plusieurs personnages tentent les différents jets.

Lors d'un défi, vous effectuez un jet pour chaque action surmontée en

L'ordre qui vous semble le plus intéressant ou le plus logique, mais vous ne **décrivez pas la suite des événements avant d'avoir recueilli tous les résultats.** Cela vous donne, à vous et à votre Chroniqueur, la liberté de décrire chaque jet de la manière la plus logique et la plus divertissante. Si vous ou un autre personnage bénéficiez d'un coup de pouce, vous pouvez le transmettre à une autre action du défi, à condition de décrire comment cela fonctionne.

Une fois que tous les jets ont été effectués, examinez les succès, les échecs et les coûts de chaque action pour évaluer le résultat global. Les résultats peuvent déboucher sur un autre défi, un concours ou même un conflit.

Vitas déclare que c'est Varnas qui lance le premier ; il utilise son cantrip Enhance Construct (un effet magique - voir page 302) pour renforcer le porche

qui s'écroule contre les flots battants. Sarah dit qu'il s'agit normalement d'un jet de difficulté 2, mais les inondations sont un obstacle, donc la difficulté est de 4. Vitas fait un jet de réalisation de la compétence Volonté 3 de Varnas, et obtient un 1 ! 7Il y a égalité, ce qui signifie que Varnas réussit mais avec un coût mineur : Sarah déclare que le porche est déjà en train de s'effondrer. Si le défi ne réussit pas, il sera complètement emporté par les eaux ! Mais pour l'instant, la magie de Varnas suffit à protéger Zimiri pendant qu'ils s'attaquent à la serrure.

Le prochain problème de 7e est de repousser la horde entropique. 7Il y a 10 bêtes du chaos qui se jettent sur le gué : même si elles n'ont que le niveau de compétence 1, elles bénéficient d'un bonus de groupe (page 204) de +9 ! Sarah fait un jet pour les entropiques, et obtient un 1, pour un résultat total de 11 ! 7trois membres du groupe - Six, Ukhtha et Zabet - sont

.....

Chapitre 10 : Comment faire les choses

Le groupe a repoussé l'assaut, utilisant la provocation pour faire fuir les chimères baveuses. Six a Provoque 2, et Ukhta et Zabet fournissent chacun un bonus de +1, pour un niveau de compétence total de 4. Six obtient 3, pour un résultat total de 7.

7C'est un échec ! Sarah explique qu'à moins que le groupe ne puisse faire quelque chose, cela va coûter cher, ce qui signifie probablement qu'au moins un personnage sera blessé par un entropique, l'exposant ainsi au Don mutant de Gumazhdu. Zabet décide d'invoquer son aspect We Stand to the Last Against the Entropic Horde ! ce qui lui donne un bonus de +4 et l'oblige à subir une conséquence (voir page 132 pour invoquer votre Fatalité). Dans ce cas, elle a déjà une conséquence légère, donc subit une conséquence modérée - Poumons pleins d'eau - et s'effondre en toussant à cause de sa chélicère. Ukhta déclare qu'elle invoque son aspect Sauvage Amant du Feu et Sang de Flamme, terrifiant l'entropie alors qu'elle s'enflamme avec une sauvagerie ardente, pour un autre bonus de +2. Malheureusement, même si l'invoque de l'aspect +4 Doom ne compte pas dans le plafond de bonus de +3 de Six, l'invoque d'Ukhta compte, ce qui signifie qu'elle ne peut donner à Six qu'un bonus de +1 (ajouté au bonus de travail d'équipe de +2). C'est suffisant, cependant, pour porter le résultat Provoque du groupe à +12, et tenir les entropiques à distance !

C'est maintenant au tour de Zimiri de tenter d'ouvrir la porte. Elle fait un jet de Burglary 4 contre une difficulté de 4, et obtient un -1 ! Normalement, ce serait un échec, mais heureusement elle a le stunt Breaking and Entering, qui lui permet d'agir comme si son niveau de compétence était supérieur de +2 niveaux dans ces circonstances précises - elle repère les dégâts causés par l'inondation sur les charnières de la porte, et complète son crochetage de serrure avec un coup de pied soigneusement placé ! 7e La porte s'ouvre, et le groupe se précipite à l'intérieur (traînant une Zabet toussant et crachant, ainsi que sa chélicère aux yeux sauvages) !

Si vous avez des boosts inutilisés dans un défi, vous pouvez les garder pour le reste de la scène ou pour la scène de transition, si les événements du défi sont directement liés.

Défi Manœuvres

Vous pouvez tenter des manœuvres pendant un défi, soit pour vous, soit pour quelqu'un d'autre ; cela ne compte pas comme une des actions du défi. Les manœuvres peuvent aider les actions de défi, mais la tactique n'est pas sans risque ; échouer un jet de manœuvre peut entraîner un coût ou un problème qui a un impact négatif sur l'action de défi.

Actions d'attaque dans un défi

Les défis se concentrent entièrement sur les actions surmontées, généralement (mais pas toujours) contre des difficultés statiques. Si vous vous retrouvez dans une situation où il semble raisonnable de lancer une attaque, passez plutôt à un **conflit** (voir ci-dessous).

Contexte

Les conflits surviennent lorsque deux participants ou plus s'engagent dans une tentative soutenue de se nuire mutuellement en utilisant des actions d'attaque et de défense. Chaque **round** (voir ci-dessous), chaque participant peut faire une seule action d'attaque contre un target, et peut faire des actions de défense contre les attaques dont il fait l'objet. L'objectif d'un conflit est d'infliger du **stress** (page 214) et des **conséquences** (page 215) à l'autre partie jusqu'à ce qu'elle soit vaincue - ce qu'on appelle la **mise hors jeu** (page 216).

Les conflits se déroulent en **rounds** d'environ *une demi-minute*. Au cours d'un round, tous les participants peuvent effectuer une seule action d'attaque, de dépassement ou de manœuvre, et autant d'actions de défense qu'ils le souhaitent (mais voir "Défenses multiples" ci-dessous).

Les conflits sont de nature physique, mentale, sociale ou patrimoniale, selon la piste de stress (page 214) ciblée. Les conflits physiques sont souvent appelés **combats**, les participants essayant de se blesser physiquement (ou de se tuer) avec des armes ou de la magie. Les conflits mentaux entraînent une perte de confiance et d'estime de soi, de sang-froid et de stabilité mentale, ainsi que d'autres traumatismes psychologiques. Les conflits sociaux entraînent une réduction du statut social et de la réputation, ainsi que de la capacité à établir des relations avec les autres, à compter sur eux et à les influencer. Les conflits patrimoniaux entraînent une perte de ressources, la capacité de demander de l'argent et un soutien matériel à la communauté, et un endettement écrasant.



L'organisation d'un conflit est plus complexe que celle d'un concours ou d'un défi :

- Planter le décor en décrivant l'environnement, les aspects de la situation et les **zones** (page 209), en définissant les participants, leur camp et ce qu'ils veulent faire.
- En fonction de ce que les participants veulent faire, déterminez l'**ordre de l'initiative** (page 212).
- Commencez le premier tour :
 - A votre tour, effectuez votre action et résolvez-la.
 - Au tour des autres, défendre ou répondre à leurs actions si nécessaire.
 - À la fin du tour de chacun, commencez un nouveau tour.

Un conflit s'achève lorsque toutes les parties en présence ont **cédé**, ou a été **retiré** (page 216).

Mise en scène

Votre chroniqueur travaillera avec vous et vos compagnons de jeu pour répondre aux questions suivantes sur les circonstances de la scène :

- Qui participe au conflit ?
- Où se situent-ils les uns par rapport aux autres ?
- Qu'essaient-ils de faire ?
- Quand le conflit a-t-il lieu ? Est-ce important ?
- Quel est l'environnement ?

Vous n'avez pas besoin de grands détails, ni de distances ou de temps précis - juste assez pour que l'on sache clairement ce qui se passe et qui fait quoi. Votre Chroniqueur peut utiliser ces informations pour mettre en place des aspects de situation afin de définir l'arène du conflit.

.....
Le groupe 7e s'est introduit dans la Tour de Virigu, à l'abri des entropiques qui les poursuivent, pour découvrir que le Un ancien manoir apparemment abandonné. Alors qu'ils pénètrent dans la grande salle, ils remarquent deux aurivores - des créatures géantes ressemblant à des mille-pattes et mangeant de la charogne, de la taille d'un être humain - qui se précipitent vers eux avec hargne !

Aspects de la situation

Recherchez des caractéristiques environnementales pour en faire des éléments de situation intéressants pour le conflit. N'en faites pas trop, trois à cinq suffisent. Les caractéristiques prometteuses sont les suivantes :

- L'humeur, le temps ou l'éclairage - l'environnement est-il sombre ou mal éclairé, orageux, effrayant, d'une luminosité aveuglante ?
- Obstacles aux déplacements - végétation dense, terrain accidenté, boue omniprésente, etc.
- Objets derrière lesquels se cacher - statues, obstacles, murs, rochers, plantes, corps.
- Des objets que vous pouvez renverser, détruire ou utiliser comme armes improvisées : caisses, tonneaux, outils.
- Objets inflammables, corrosifs, explosifs ou autrement dangereux : dragons, canons à gravité, manatines, grosses bottes de foin, mares d'acide.

En tant que joueurs, vous devez vous sentir libres de suggérer des aspects de situation. Si votre Chroniqueur a décrit la scène comme "mal éclairée", vous devriez pouvoir invoquer un aspect de situation *Ombres* sur un jet de Furtivité, même si vous ne l'avez pas préalablement établi comme un aspect. Si une caractéristique environnementale exige de votre personnage qu'il fasse *quelque chose* pour en faire un aspect de situation utile, c'est un cas parfait pour une manœuvre. En général, un baril de poix n'expose pas une caverne de contrebandiers au *feu violent* sans que quelqu'un ne le renverse et ne l'enflamme d'abord...

Tout le monde passe rapidement en revue la description initiale de Sarah, en identifiant les bonnes opportunités pour les aspects de la situation. Ensemble, ils proposent Un enchevêtrement obsédant de toiles et d'ombres ; des étagères, des tables et des divans massifs ; un lustre imposant ; une cheminée caverneuse plus grande qu'un bœuf de Kenek et de magnifiques tapisseries des grandes croisades. Ces 7 objets ont tous l'air d'être utiles lors d'un conflit !

Portée et zones

Il est parfois utile de diviser les conflits en différentes zones d'action - imaginez un combat sur un navire, où il y a différents ponts, cabines, gréements, etc - où la portée et la distance deviennent des facteurs importants. La portée et les zones sont mesurées en **bandes de portée** et en **zones**. Les zones sont des représentations relativement abstraites de l'"espace", généralement physique, mais parfois mental ou social. Se trouver dans la même zone que quelqu'un signifie que l'on est "suffisamment proche" pour interagir directement avec lui - par exemple, pour s'approcher de quelqu'un et lui donner un coup de poing au visage en cas de conflit physique. La taille des zones varie en fonction de l'échelle (page 235) et du contexte. Les distances suivantes sont typiques du combat en mêlée et à distance à l'échelle humaine.

Votre **zone** actuelle est la zone où vous pouvez attaquer confortablement tout le monde avec une arme de mêlée.

Il s'agit d'une zone à peu près circulaire dont le diamètre ne dépasse pas 5 mètres. Chaque zone au-delà du rayon de la bande de portée correspondante. Voici à quoi cela ressemble du point de vue d'un seul personnage :

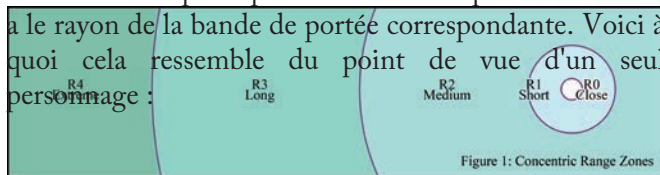


Figure 1: Concentric Range Zones

N'oubliez pas que les zones sont une abstraction - ne vous attachez pas à mesurer des distances exactes, mais utilisez les guides ci-dessus pour évaluer approximativement la distance qui sépare un personnage d'un autre personnage ou d'un objet.

Lorsque plusieurs personnages sont en jeu, on peut imaginer que chaque personnage dispose de son propre ensemble de zones de portée autour de lui. Ces zones interagissent et se chevauchent avec les autres personnages, ce qui vous permet de déterminer approximativement la distance qui sépare les personnages les uns des autres. Encore une fois, il suffit de regarder à l'œil. Voici un exemple :

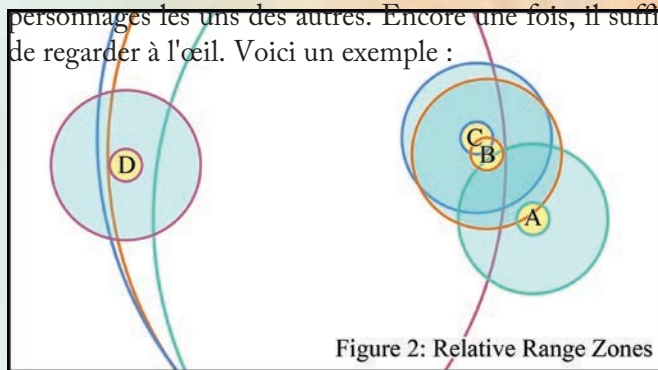


Figure 2: Relative Range Zones

Ainsi, dans la figure 2, il y a quatre caractères, A, B, C, et D. Les personnages B et C sont dans la même zone, ZO, à courte portée - ils sont en fait en combat de mêlée, et peuvent donc se donner des coups de poing au visage. Le personnage A est à 1 zone du personnage B, à courte portée, mais le personnage C est un peu plus loin, à 2 zones. Le personnage D est à une autre zone du personnage A-Z3, soit 3 zones, mais il n'est qu'à deux zones des personnages B et C.

Lors d'un conflit, ce genre de choses peut être important. Par exemple, tout personnage peut se déplacer d'une zone par round tout en effectuant une action ; cela signifie que le personnage A pourrait se déplacer et frapper le personnage B au corps à corps en un round, mais qu'il devrait utiliser le combat à distance pour toucher les personnages C ou D.

TABLEAU 10-2 : ZONES DE COMBAT À DISTANCE ET À DISTANCE M ET BANDES DE PORTÉE

GAMME	NOM	COMMENTAIRES
R-1	De main à main	A une distance de 0 à 1 mètre. Dans la même zone. Grappins, combats au couteau, attaques d'animaux, etc.
R0	Portée rapprochée	A 1-2 mètres. Dans la même zone. Portée de mêlée normale.
R1	Courte portée	3-10 mètres de distance. 1 zone de distance. Les armes de mêlée à portée extrême peuvent effectuer des attaques de mêlée à cette distance.
R2	Moyenne portée	10-50 mètres de distance. 2 zones de distance. Portée de combat à distance.
R3	Longue portée	51-100 mètres. 3 zones de distance. Le combat à distance devient délicat.
R4	Gamme extrême	101-500 mètres. 4 zones de distance. Même le combat à distance est improbable !

Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

Lorsque vous plantez le décor, vous pouvez décrire les objets et les autres personnages comme étant à plusieurs zones de distance, ou vous pouvez donner des distances approximatives, ou un mélange des deux. Il est également intéressant de noter où se trouvent certains de ces aspects de la situation, car ils peuvent constituer des **obstacles** lorsque les personnages veulent se déplacer d'une zone à l'autre. Vous pouvez même esquisser rapidement le plan, si vous le souhaitez, ou utiliser des plans disponibles dans le commerce et même des figurines pour représenter les personnages, leurs adversaires et les objets clés.

Un conflit implique rarement plus d'une poignée de zones : deux à quatre sont l'idéal, à moins qu'il ne s'agisse d'un conflit très important. Restez simple : les zones doivent vous donner une idée tactique de l'environnement, mais dès que vous commencez à prendre une règle, vous allez probablement trop loin.

Sarah dessine rapidement le plan de la grande salle de la tour de Virigu. Elle mesure environ 15 mètres sur 20, avec un haut plafond et un immense escalier incurvé qui descend des étages supérieurs. Le groupe 7e est entré par le sud, et il y a un ariivor dans les ombres au nord-est, et un autre rampant dans l'escalier à l'ouest, sur leur gauche. Elle esquisse quelques arcs délimitant des zones approximatives - les invités sont tous dans une seule zone, Z0, puis la cheminée, la table et l'aurige dans l'escalier sont tous à une zone de distance, et les extrémités de la pièce - les autres portes, les tapisseries et le second ariivor - sont tous à deux zones de distance. 7Cela donne à tout le monde une bonne idée de la disposition tactique de la rencontre.

Aspects et zones de la situation dans les conflits mentaux, sociaux et patrimoniaux

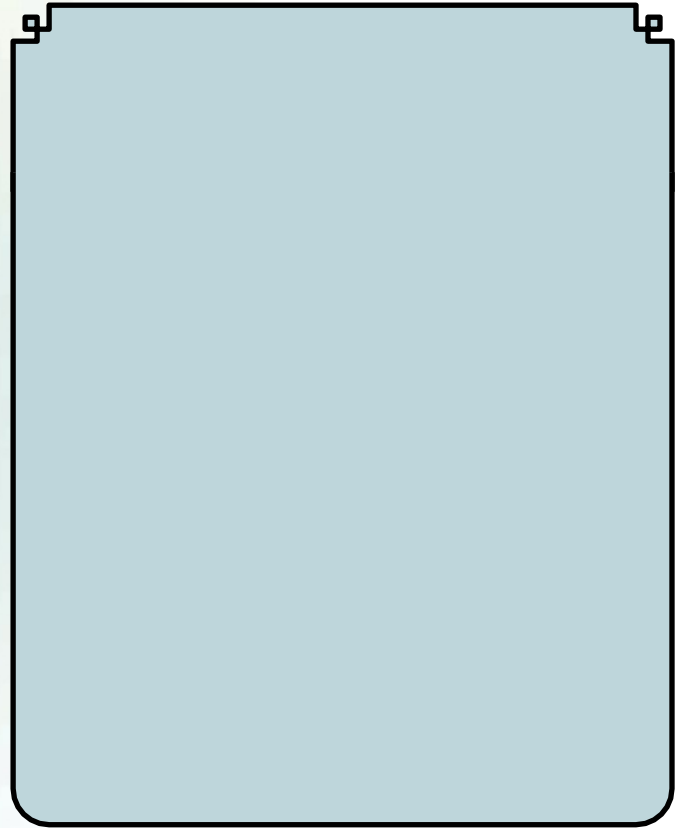
Dans un conflit mental, social ou de richesse, il n'est pas toujours judicieux d'utiliser les aspects de la situation et les zones pour décrire un espace physique. Lors d'un interrogatoire, par exemple, les caractéristiques physiques d'un lieu peuvent accroître le sentiment d'intimidation, mais pas lorsqu'une maison de commerce Virikki conspire pour voler votre route commerciale dans un conflit de richesse impitoyable. Les conflits émotionnels utilisent généralement les propres faiblesses de la cible contre elle - en d'autres termes, ses propres aspects et défauts - tandis que les conflits de richesse peuvent utiliser les faiblesses d'un adversaire (Greed Is Good, Inveterate Gambler, etc.), mais les aspects de la situation peuvent également découler de l'environnement économique plus large (Desperate Trade War, Invasion and Starvation, Societal Collapse).

Les aspects de situation ne sont pas toujours appropriés pour les conflits mentaux, sociaux et patrimoniaux, alors ne vous sentez pas obligé de les inclure. Voir page 124 pour plus d'informations.

Mouvement

Si vous êtes en conflit, **et si rien ne vous en empêche**, vous pouvez toujours vous déplacer d'une zone en plus de votre action normale lors d'un round donné. Si vous voulez vous déplacer de plus d'une zone, vous devez utiliser votre action de ce round pour vous déplacer d'un nombre de zones égal à votre compétence d'Athlétisme ou à une autre compétence de mouvement appropriée (comme la Chevauchée). Vous n'avez besoin de faire un jet pour un tel déplacement que si une force s'oppose à vous, comme un terrain difficile, un autre personnage ou un **obstacle** (page 201).

*Sarah consulte le bestiaire dans le **Guide du Chroniqueur**, et voit que les ariivors ont une Athlétique 2. 7e ariivor dans l'escalier est à 1 zone du groupe, et peut donc se précipiter et attaquer en mêlée dans le même round. Le deuxième ariivor 7e au nord-est est à 2 zones, ce qui signifie qu'il peut se déplacer dans les deux zones en un seul round, mais pas attaquer. De plus, comme il y a beaucoup de meubles et de débris sur le chemin (l'aspect de la*



.....

.....



.....

.....



Chapitre 10 : Comment faire les choses

Gamme Pénalités

Lors d'un conflit physique, la plupart des actions, y compris les attaques de mêlée, sont effectuées à portée 0 (R0), c'est-à-dire à portée physique de l'adversaire. Attaquer à portée 1 (R1) ou plus nécessite une attaque de combat à distance (par exemple, en utilisant une arme de jet ou un arc), ou une arme de mêlée spéciale comme une *Arme à Portée Extrême* (page 178). Chaque zone de portée supérieure à R1 agit comme un **obstacle** à votre jet de dé, augmentant sa difficulté de +2, jusqu'à la portée maximale autorisée de votre arme. Les portées maximales des armes de combat à distance sont indiquées dans la Table 9-3 : Armes à distance (page 182).

essayer de vous enfuir, par exemple - vous subissez un aspect automatique de condition d'*attaque d'opportunité* qui dure un seul round (la première invocation est gratuite) **et** vous ne pouvez effectuer votre déplacement qu'**après que** votre adversaire a attaqué.

Utilisation d'autres compétences à distance

Les zones et les pénalités de portée sont principalement utilisées pour les actions physiques (comme le mouvement et les attaques) dans les conflits. Cependant, la magie peut également être affectée par la portée et la distance (page 271), et des compétences moins évidentes comme Investigation, Notification, et même Provocation peuvent être affectées par la distance entre un personnage et sa cible.

Si votre histoire suggère que la portée est un problème, vous pouvez appliquer des pénalités de portée à l'utilisation de n'importe quelle compétence. Un jet de Perception pour réaliser que vous êtes poursuivi ne subira probablement pas de pénalités de portée si vous ne faites que repérer un nuage de poussière à l'horizon, mais si vous essayez d'identifier qui sont ces poursuivants (cavaliers, animaux, véhicules ou monstres), alors vous subirez probablement des pénalités de portée sur votre jet.

Engagement, désengagement et clôture de la mêlée

La portée et les zones sont importantes pour déterminer si vous êtes **engagé** dans un combat de mêlée, c'est-à-dire si vous vous battez de près de telle sorte que vous ne pouvez pas vous enfuir facilement sans être blessé ou tué. En général, si vous êtes en conflit physique avec quelqu'un qui se trouve dans la même zone - c'est-à-dire à la portée R0 - vous êtes engagé dans un combat au corps à corps. Vous pouvez vous en sortir en effectuant une **manœuvre de combat** "Désengagement" (page 222), mais si vous ne le faites pas - si vous vous contentez de tourner le dos et d'utiliser votre déplacement automatique de 1 zone (page 210) pour

Les portées de combat en mêlée ont certaines nuances. Par exemple, si l'un des camps d'une mêlée utilise une *arme à portée extrême* (page 178), alors la mêlée commence à R1, et seul l'attaquant avec l'arme à portée extrême peut faire des attaques jusqu'à ce que le défenseur se soit désengagé ou ait fait une action pour réduire la portée à au moins R0. Fermer la portée est une action et nécessite un jet de **maîtrise de l'Athlétisme**, du **Combat de Mêlée** ou du **Combat à mains nues** ; si l'adversaire réussit à se défendre contre ce jet de maîtrise, vous ne pouvez pas fermer la portée ce round-là, et la mêlée continue à la portée R1 d'origine.

Certaines attaques de mêlée ne sont possibles que de **très près** - ce qu'on appelle la portée "corps à corps" (HTH) également appelée "portée -1" (R-1). Vous devez utiliser une *Arme HTH* (page 179) pour combattre à portée R-1 ; cela inclut les grappins et certaines formes de combat au couteau vraiment sales (en gros, vous vous roulez par terre en essayant de vous tuer l'un l'autre...). Si les deux camps d'une mêlée effectuent des attaques HTH, la mêlée se déroule automatiquement à portée R-1 ; sinon, le combattant HTH potentiel doit effectuer un jet d'Athlétisme, de Mêlée ou de Combat à mains nues pour se rapprocher de la portée R0 à R-1. Si vous réussissez, vous vous

rapprochez de la portée R-1, après quoi votre adversaire, s'il n'utilise pas lui-même une arme HTH (voir page 232), se heurte à un obstacle lorsqu'il tente de vous attaquer. Et ainsi de suite.

Détermination des parties

Les conflits portent sur des objectifs, deux ou plusieurs camps essayant chacun d'atteindre un but ou d'empêcher l'autre camp d'atteindre le sien. Les PJ forment généralement un camp et se battent contre des **personnages non joueurs** de l'autre camp. Différentes configurations sont possibles : les PJ peuvent se battre entre eux et même se joindre à des PNJ pour former un ou plusieurs camps.

Dans un conflit, il est important d'établir qui est de quel côté, quels sont leurs objectifs et ce qu'ils essaient de faire, et où chacun se situe dans la scène (qui est dans quelle zone, etc.). Il est également important de déterminer comment chaque camp se divise pour affronter l'autre. Est-ce qu'un personnage est pris d'assaut par les sbires du méchant, ou est-ce que l'opposition se répartit équitablement entre les personnages-joueurs ? Une fois que le conflit commence, cela peut changer, mais cela vous donne un point de départ.

.....
Dans la grande salle de Virigu, les côtés sont évidents : d'un côté, il y a les cinq membres du groupe (ainsi que la chélicère de Zabet - elle est toujours là !), et de l'autre, il y a les deux auriivores.

La ronde

Dans les conflits, les rounds sont plus compliqués que dans les con- tests. Au cours d'un round, chaque personnage peut effectuer un jet d'action à son tour, en fonction de ce qu'il essaie d'accomplir. En général, vous attaquerez ou effectuerez une manœuvre pendant votre tour, car c'est l'objectif des conflits : éliminer votre adversaire ou lui faciliter la tâche. Cependant, vous pouvez avoir un objectif secondaire, auquel cas vous pouvez effectuer une action de dépassement à la place. Cela se produit le plus souvent lorsque vous essayez de passer d'une zone à l'autre mais qu'un aspect ou un autre personnage se met en travers de votre chemin.

Vous ne pouvez faire qu'un seul jet de compétence à votre tour par round, sauf si vous vous défendez contre l'action de quelqu'un d'autre, ce que vous pouvez faire autant de fois que vous le voulez, sous réserve d'une pénalité qui augmente progressivement (voir page 230). Vous pouvez même faire des actions de défense pour le compte d'autrui, à condition qu'il soit raisonnable pour vous de vous interposer entre l'attaque et sa cible. Dans ce cas, vous subissez vous-même les effets de tout jet de défense raté (y compris les dégâts !).

Ordre d'initiative

L'ordre dans lequel les personnages agissent au cours d'un round est connu sous le nom d'**ordre d'initiative**, et est déterminé par les niveaux de certaines compétences, du plus élevé au plus bas. La compétence exacte que vous utilisez pour déterminer l'initiative dépend du type d'action que vous entreprenez pendant ce round. Si vous effectuez une attaque physique ou une autre action physique, votre initiative est déterminée par votre compétence de Perception, ou par votre Athlétisme en cas d'égalité ;

Si vous entreprenez une action magique (en utilisant une **compétence de pouvoir** - voir page 279), votre initiative est déterminée par votre score de compétence de pouvoir correspondant, ou par votre compétence de Volonté en cas d'égalité ; et si vous effectuez une action mentale (par exemple en utilisant Provoquer pour causer des dégâts de stress mental), votre initiative est déterminée par l'Empathie, ou le Rapport ou la Tromperie en cas d'égalité. L'ordre d'initiative peut également être un facteur dans les conflits de statut, en utilisant votre compétence Pil- lar puis votre Classe sociale, et les conflits de richesse, en utilisant les Ressources puis les Contacts. Ceci est résumé dans la Table 10-3 : Détermination de l'Initiative.

Notez que si votre ordre d'initiative peut rester le même pendant tout un conflit, si vous changez le type d'action que vous effectuez, votre ordre peut également changer. Par exemple, si vous commencez par faire une attaque magique avec une compétence de puissance de niveau 3, puis que lors d'un round ultérieur vous passez à une attaque à la dague avec une compétence de combat de mêlée de 1, votre ordre d'initiative passera de 3 à 1.

Parfois, lorsque vient votre tour dans l'ordre d'initiative, vous pouvez vouloir entreprendre une action différente. Peut-être que la cible que vous alliez attaquer avec votre épée (une attaque de mêlée, avec l'initiative déterminée par l'avis) vient d'être tuée, et que vous voulez maintenant pousser un cri de guerre à glacer le sang pour démoraliser un ennemi plus éloigné (une attaque de provocation, avec l'initiative déterminée par l'empathie). C'est au Chroniqueur de décider si un changement d'action immédiat est possible ; dans ce cas, c'est probablement le cas, mais si les rôles étaient inversés, et que vous vouliez initialement pousser un cri de guerre mais que vous vouliez maintenant tirer votre épée et vous précipiter dans la mêlée, votre Chroniqueur pourrait dire que vous faites face à un obstacle (tirer l'épée !), ou pourrait même dire que vous devez attendre le prochain round pour agir. En supposant que votre Chroniqueur vous permette d'agir dans le même round, si la nouvelle compétence de détermination de l'initiative est plus élevée que l'ancienne, alors vous agissez toujours au point actuel de l'initiative.

TABLEAU 10-3 : DÉTERMINATION DE L'INITIATIVE

TYPE D'ACTION	INITIATIVE DÉTERMINÉE PAR...	BRIS D'ÉGALITÉ
Physique	Avis	Athlétisme
Magique	Compétence en matière de pouvoir	Volonté

Mental	Empathie	Rapport / Tromperie
Statut	Compétence en matière de piliers	Classe sociale
Richesse	Ressources	Contacts

l'ordre d'initiative. Cependant, si votre nouvelle compétence de détermination de l'initiative est d'un niveau inférieur à l'ancienne, vous devez attendre ce nouveau point dans l'ordre d'initiative.

Les actions qui sont à égalité même après un départage sont considérées comme simultanées.

Le conflit 7e commence ! Sarah lance un appel à l'initiative : voici l'ordre dans lequel tous les participants agissent.

Initiative 3 : Zabet, attaque physique (remarque 3)

Initiative 2 : Zimiri, manœuvre magique (pouvoir d'unification des opposés, compétence 2)

Initiative 1 : 7e aurivors, attaque physique (Notice 1, Athlétisme 2), Ukbta, attaque physique (Notice 1, Athlétisme 1)

Initiative 0 : Six, Varnas, attaques physiques (pas de compétences de notification ou d'athlétisme).

§33uckg und þe/enceg

Une attaque réussie provoque une touche sur une cible égale aux décalages générés par le jet de dés. Si vous obtenez trois décalages, vous infligez une touche de 3 points.

Si vous êtes touché par une attaque, vous devez absorber le coup pour rester dans le combat, ou être **éliminé** (page 216). Vous pouvez absorber les touches en subissant un **stress** (page 214) et/ou des **conséquences** (page 215). Vous pouvez également **concéder** un conflit avant d'être éliminé pour garder un certain contrôle sur ce qui arrive à votre personnage.

A l'ordre d'initiative 3, Zabet prend son tour. Elle n'est pas montée sur sa chélicère, et fonce sur l'aurige dans l'escalier, brandissant son épée. Elle se déplace d'une zone et obtient un 1 sur le dé du Destin Cosmique pour attaquer, ajoutant son 4 de combat de mêlée pour un résultat de 5. Le 7e aurivor se défend avec un Combat à mains nues 3, en obtenant un -1, pour un résultat de 2.

L'attaque de Zabet touche ! Elle fait 3 points de dégâts, plus 3 points supplémentaires pour l'augmentation de stress de son épée (SI). 7c'est 6

points de stress physique. 7e La chitine blindée de l'aurivor a une réduction de stress (RS) de -1, ce qui laisse 5 points de dégâts ; Sarah décide que l'aurivor subit une conséquence légère, une éraflure sanglante sur la carapace, et marque la case de 3 points de stress physique de l'aurivor. Il a subi une blessure légère.



CcCC pe/ence

Si vous êtes pressé dans un conflit, vous pouvez renoncer à votre action pendant un round pour vous concentrer sur la défense contre les attaques. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à vos jets de défense pendant ce round, mais vous ne pouvez entreprendre aucune autre action. Notez que cela ne vous permet pas d'éviter la pénalité de défense multiple (page 230).

£Dnffic3 JunDecyneg

Les manœuvres sont courantes dans les conflits, permettant aux participants de créer des aspects de situation ou des aspects de condition pour modifier dynamiquement l'environnement, leur propre condition et/ou celle de leur adversaire, afin d'augmenter leurs chances de victoire. Votre Chroniqueur peut utiliser ces aspects pour justifier des actions surmontées ; ils durent jusqu'à ce qu'ils deviennent sans intérêt, ou jusqu'à la fin de la scène, et peuvent parfois être autant une menace pour vous que pour votre adversaire.

Lorsque vous utilisez une manœuvre dans un conflit, réfléchissez à la durée de vie de l'aspect qui en résulte, et à qui devrait y avoir accès. Il est difficile pour quelqu'un d'autre que vous et vos alliés de justifier l'utilisation d'un aspect de condition que vous créez sur un personnage, mais il est également plus facile de justifier son retrait - une simple action surmontée ou une autre manœuvre pourrait l'annuler. Il est plus difficile de justifier la suppression d'un aspect de situation sur l'environnement (sérieusement, qui va éteindre l'Incendie furieux que vous avez créé lorsque vous avez renversé ce baril de poix et l'avez incendié ?), mais **n'importe qui** dans la scène pourrait potentiellement en tirer profit.

Les manœuvres de conflit sont contextuelles. Des exemples sont fournis dans la section "Contextualiser le conflit" ci-dessous. Voir page 220 pour les manœuvres de combat physique, page 224 pour les conflits mentaux, page 226 pour les conflits de statut et page 228 pour les manœuvres de conflit de richesse.

A l'ordre d'initiative 2, Zimiri avance de 1 zone et utilise son cantrip magique "Ventriloquie" (page 305) pour faire le bruit d'un animal malade dans le coin le plus éloigné de la salle, essayant de distraire le second aurivvor qui se trouve à proximité. C'est une manœuvre d'unification des opposés 2, et elle se heurte à un obstacle pour la zone 1.

(il est plus difficile pour eux de lancer leur voix à ce niveau).

Il obtient un 2, pour un résultat total de 4 - un succès ! Il y a maintenant un aspect de situation "Un animal malade est une proie facile" dans la même zone que le deuxième aurivvor.

Actions gratuites

Parfois, votre personnage fait quelque chose en conjonction avec ou comme étape vers votre action dans un round. Vous pouvez par exemple crier un avertissement avant d'ouvrir une porte, ou évaluer rapidement la salle de bar d'une taverne avant de vous joindre à une bagarre. 7ese **actions libres** sont des descriptions colorées plus qu'autre chose, destinées à ajouter une atmosphère au lieu d'avoir un effet mécanique sur les règles.

Il n'est pas nécessaire de se référer aux règles pour une action libre. S'il n'y a pas d'opposition significative ou intéressante, vous n'avez pas besoin de faire un jet de dé, mais faites simplement ce que vous dites que vous faites, la pêche à la baleine.

quelque chose dans votre sac à dos ou en tirant rapidement votre

Passer à un concours ou à un défi

Il arrive que les participants à un conflit ne soient plus intéressés ou désireux de se faire du mal, en raison d'un changement de circonstances. Dans ce cas, vous pouvez passer directement à un concours ou à un défi, si cela est approprié. Votre Chroniqueur n'attribuera pas de points de destin de fin de conflit (page 217) tant que le nouveau concours ou défi n'aura pas été résolu.

S3negg

Lors d'un conflit, vous faites constamment des efforts, vous utilisez vos réserves d'énergie et vous vous fatiguez pour éviter les blessures réelles. Ce type de dommage relativement superficiel est appelé "**stress d'acceptation**". C'est ce qui se passe avant que vous ne soyez réellement blessé.

Un personnage dispose de quatre **pistes de stress** : physique, mental, social et richesse. Par défaut, chaque piste de stress a deux cases de stress : une qui peut absorber 1 point de stress, et une qui peut en absorber 2. Parfois, vous pouvez aussi avoir des cases de stress à 3 points et à 4 points.

A l'ordre d'initiative 1, le premier aurivvor attaque Zabet. 7Ils sont dans la même zone, et il jette 2 sur le dé du destin cosmique, ajoutant le combat à mains nues 3 pour un résultat de

5. Zabet tente de parer avec son épée, et obtient un -3 ! Même avec Melee Combat 4, c'est un résultat de défense de 1 : l'aurivvor touche, avec 4 décalages de réussite. Il ajoute son SI+3 pour ses cils râpeux et ses mâchoires tranchantes, infligeant un total de 7 points de stress à Zabet.

Chaque fois que vous êtes touché par une attaque qui vous inflige un ou plusieurs points de stress, vous devez cocher une (**et une seule !**) case de stress, qui doit être égale ou supérieure au stress infligé.

L'armure de Zabet est plutôt bonne, avec un SR de -5, mais malgré cela Zabet subit 2 points de stress physique. Sharma coche la case de 2 points de stress physique de Zabet.

Les shortsword font partie de l'exécution des actions - il n'est pas nécessaire d'ajouter des mécanismes supplémentaires pour gérer ce genre de choses.

Chapitre 10 : Comment faire les choses

Si vous êtes obligé de marquer plus de points de stress que votre case de stress la plus élevée ne peut en supporter, **vous êtes éliminé** - vous perdez le conflit. En combat physique, cela peut même signifier que votre personnage est mort. Voir page 216.

Brûler le stress pour mieux rouler

Chaque fois que vous effectuez un jet de compétence, vous pouvez puiser dans vos réserves d'énergie intérieures pour obtenir de meilleurs résultats. Pour ce faire, vous "brûlez du stress" : vous pouvez cocher l'une de vos cases de stress et obtenir un bonus à votre jet égal à la valeur de cette case de stress. Pour une compétence physique, vous brûlez une case de stress physique ; pour une compétence mentale (y compris vos compétences de pouvoir), vous brûlez une case de stress mental, et ainsi de suite.

Le stress peut également être brûlé d'autres façons. En particulier, les sorciers peuvent brûler le stress pour affecter plusieurs cibles et augmenter la portée de leurs sorts. Voir page 271.

*Les bonus obtenus en brûlant le stress sont affectés par le plafond des bonus (page 195). Cependant, vous pouvez brûler une **conséquence à la place**, ce qui donne un bonus égal à la valeur de la conséquence (+2, +4 ou +6). Ce bonus **n'est pas affecté par le plafond des bonus**.*

Conséquences

Les conséquences vous permettent d'éviter d'être retiré. Vous pouvez subir une conséquence pour réduire le nombre de points de stress que vous devez marquer à l'aide d'une case de stress, même jusqu'à zéro. Mais une conséquence représente un dommage sérieux - une blessure physique ou mentale au combat, des difficultés financières ou un embarras social dans les conflits de richesse ou de statut. **Vous pouvez subir plus d'une conséquence à la fois**, ce qui réduit d'autant le nombre de points de stress que vous devez cocher dans une case de stress.

Plus tard dans le conflit, Varnas affronte le second aurivvor, blessé et enragé, qui a désigné celui qui lui a tiré dessus avec un pistolet à radium. Il obtient 3 pour son attaque, soit un résultat de 6. Varnas effectue une défense complète pour un bonus de +2, mais obtient un résultat de -4, soit un résultat de -2.

7is est une mauvaise nouvelle ! 7e aurivvor gagne l'attaque avec 8 déplacements, et ajoute son SI+3, faisant 11 points de dégâts de stress ! L'armure de Varnas ne réduit ces dégâts que de 1 point. Vitas essaie de comprendre comment Varnas peut survivre à 10 points de dégâts - il ne peut cocher qu'une seule de ses cases de stress, et son maximum n'est que de 2 points ! Il doit d'abord trouver un moyen de réduire les dégâts de 8 points...

Heureusement, Varnas n'a pas été blessé. Vitas décide donc d'accepter une conséquence légère et une conséquence grave, ce qui réduit le stress qu'il doit marquer de 2 et 6 points respectivement. Il coche ensuite sa case de 2 points de stress pour gérer les 2 points de stress restants. 7Il y a beaucoup de blessures : la conséquence légère est décrite comme un souffle et un halètement et la conséquence grave est un bras cassé (l'aurivvor est allé directement vers le pistolet à radium de Varnas...). Varnas est en mauvaise posture !

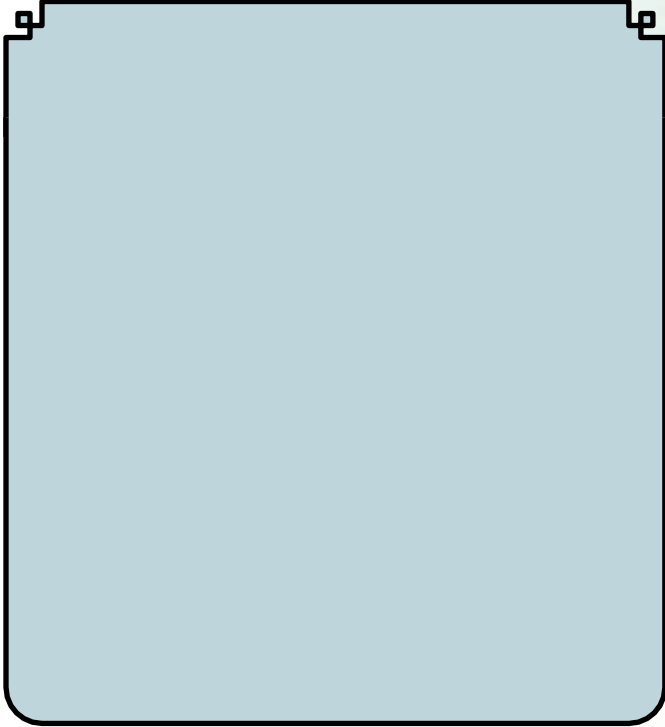
Une conséquence est un type spécial d'aspect, et peut être invoquée et contrainte. Souvent, votre adversaire invoquera vos conséquences contre vous, profitant de vos blessures pour obtenir des bonus et des avantages (et bien sûr, la première invocation d'une conséquence / d'un aspect nouvellement créé est gratuite - voir page 126 !) Les conséquences peuvent aussi agir comme des **obstacles** (page 201) si vous essayez d'entreprendre des actions que la description d'une conséquence semble susceptible d'entraver.

Il existe trois types de conséquences, chacune d'entre elles réduisant d'un certain niveau le stress causé par un coup :

- Une **conséquence légère** représente des choses comme des *coups et des blessures*, un *effort excessif*, des *vents et des halètements*, l'*incapacité de se tenir droit*, des *blessures mineures*, un *problème temporaire de liquidités* ou un *faux pas*. Prendre une conséquence légère réduit le stress que vous devez marquer d'un maximum de 2 points.
- Une **conséquence modérée** représente une

blessure plus durable, par exemple un *mauvais coup de lame*, une *cheville foulée* ou une *amnésie temporaire*. *Maximale*

Les prêtres non remboursés, ou la *perte de réputation*. Une conséquence modérée réduit jusqu'à 4 points le stress que vous devez marquer.



Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

- Une **conséquence grave**, c'est méchant. Il peut s'agir d'un *membre cassé*, ou d'une *entaille si grave que vous perdez beaucoup de sang*, ou encore d'un traumatisme mental important qui vous laissera *sonné, tremblant et incapable de savoir qui vous êtes et où vous êtes*. Les conséquences graves en termes de statut et de richesse peuvent être des choses comme *Trown Out In Disgrace* ou *faire face à la prison pour dettes*. Une conséquence grave réduit le stress que vous devez marquer jusqu'à 6 points.

Décidez de la formulation d'une conséquence en discutant avec votre Chroniqueur. En général, c'est la personne qui inflige la conséquence qui suggère la formulation, puis le joueur et le Chroniqueur discutent pour savoir si c'est raisonnable. Votre Chroniqueur a toujours le dernier mot ! (Cependant, voir "Concéder un conflit" ci-dessous).

Avec le temps, votre personnage peut se remettre du stress et même des conséquences - voir page 233.

PengDnuC £Dnqequenceg unð SDciuC £Dnqequenceg

Alors que vous avez des pistes de stress physique et mental distinctes, vous n'avez que 3 **conséquences personnelles** représentant à la fois les blessures physiques et mentales. Cela signifie que si vous avez subi une conséquence légère à la suite d'une attaque mentale (par exemple, une attaque d'intimidation utilisant *Provoke*), vous ne pouvez pas subir une conséquence légère à la suite d'une attaque physique (par exemple, avec une épée) ; vous devez plutôt utiliser votre conséquence modérée ou sévère pour réduire le stress que vous subissez, même si vous n'avez qu'un point à marquer : vous pouvez utiliser une conséquence pour marquer moins de points de stress que le maximum de la conséquence.

Varnas a subi 2 conséquences personnelles. Même s'il s'agit de blessures physiques, il ne peut subir qu'une seule autre conséquence personnelle, qu'elle soit physique ou mentale. Si quelqu'un lui inflige ne serait-ce qu'une Mauvaise Frayeur (une conséquence mentale), il sera a u bord du désastre.

Il en va de même pour les pistes de stress liées au statut et à la richesse, dont les conséquences sont appelées **conséquences sociales**. Là encore, vous n'en avez normalement que 3 ; les conséquences de statut et de richesse s'appliquent aux 3 mêmes conséquences.

Dans les sections ci-dessous (pages 219, 225, 227, 228 et 229), nous fournissons plus de détails sur les conséquences que vous pouvez encourir dans différents types de conflits.

Ex3neme £Dnqequenceg

En plus des conséquences personnelles et sociales légères, modérées et sévères, vous disposez d'une dernière chance de rester dans un conflit : la **conséquence extrême**. **Entre les étapes majeures (page 259), vous ne pouvez utiliser cette option qu'une seule fois**, que ce soit dans un conflit physique, mental, social ou financier.

Une conséquence extrême réduit le stress entrant jusqu'à 8 points et représente des dommages dévastateurs qui changent la vie : *Hideusement mutilé, Membre coupé, Lésion cérébrale, Psychotique, Herse jusqu'à l'âme, et ainsi de suite*. En règle générale, il n'y a pas d'emplacement pour les conséquences extrêmes sur votre feuille de personnage ; au lieu de cela, **vous devez immédiatement remplacer votre aspect Fatalité par la conséquence extrême**. Une conséquence extrême change littéralement ce que le destin vous réserve, et rien ne sera plus comme avant.

£ni3ìcuC £Dnqequenceg

Un succès critique sur un jet d'attaque ignore toutes les réactions de stress employées par le défenseur. En combat physique, il s'agit généralement d'une armure, ce qui signifie que les coups critiques peuvent être dévastateurs.

De plus, **les** conséquences (légères, modérées, sévères ou même extrêmes) infligées par les coups critiques **ne** se rétablissent **pas** (guérissent) normalement - ces **conséquences critiques** resteront sur votre feuille de personnage de façon plus ou moins permanente, occupant un emplacement de conséquence ; voir la page 234 pour plus d'informations.

Tuken Oc3

Si vous avez coché vos trois conséquences personnelles ou sociales et que vous devez encore accepter un nombre de points de stress supérieur à votre case de stress la plus élevée, vous êtes **éliminé**. L'élimination est une **mauvaise chose**. Cela signifie que vous avez été totalement vaincu et qu'il est peut-être même temps de créer un nouveau personnage.

La signification exacte de "mis hors de combat" dépend du conflit. Si vous êtes dans une mêlée où votre adversaire essaye simplement de vous tuer, alors un

Le résultat "Out" signifie que votre personnage est tué. Si vous êtes mis hors d'état de nuire par une attaque d'intimidation soutenue causée par la provocation,

alors votre personnage est tellement accablé qu'il souffre de dépression mentale ou même de folie, et ne peut plus faire face à la vie stressante d'un aventurier !

.....

.....



Chapitre 10 : Comment faire les choses

Gravement blessé par le deuxième aurivvor, Varnas est en difficulté. Les tentacules d'un aurivvor sont enduits d'un poison paralysant qui agit sur lui, provoquant un stress physique. Dans son état de blessure, Varnas va rapidement subir un stress et une autre conséquence, et il n'y a personne qui puisse vraiment l'aider en ce moment avec la bataille qui fait rage. Si rien ne change rapidement, il va être éliminé - une proie pour l'aurivvor !

personnages avec amour, et que leur disparition soudaine semble n'être due qu'à un jet de dé aléatoire, il peut être préférable de faire en sorte qu'un résultat éliminé signifie une **très** mauvaise défaite pour un personnage : une chance de lui faire vivre l'enfer - peut-être même au sens propre du terme !

Les résultats retirés fonctionnent de la même manière pour les **conséquences sociales** :

À Korudav, l'Autarque Jakai Tellisan réprimande Morvus, ancien apprenti de Prylotan, prêtre de Khosht, mort ignominieusement lors de la récente Dévastation. Morvus souffre actuellement d'une grave conséquence de statut et d'une légère conséquence de richesse.

Le reproche public de 7e Autarch inflige 9 points de stress de statut. Même si Morvus utilise les conséquences sociales modérées qui lui restent pour réduire ce stress de 4 points, il ne dispose pas d'une case de stress de 5 points et est donc éliminé. Il s'enfuit de la salle d'audience, un homme brisé...

£hunuc3en þeu3h unð Scnyìyìng Tuken Oc3 RegcC3g

C'est généralement évident lorsqu'un personnage est éliminé lors d'un conflit mortel. Si vous avez du mal à imaginer comment un personnage pourrait survivre à une défaite donnée, c'est qu'il ne l'a probablement pas fait.

Mais si un personnage est éliminé de telle sorte qu'un ennemi doit décider de lui donner un dernier coup de grâce, vous devez décider si la mort du personnage s'impose à ce moment-là ou non. Si l'ennemi est un psychopathe meurtrier, alors la mort du personnage s'impose. Les Civilisations du Printemps sont un endroit dangereux, le malheur est partout, la mort violente est facile à obtenir. Et pas seulement la mort : les personnages deviennent fous, subissent d'horribles mutations, voient leur volonté détruite par des forces démoniaques cauchemardesques. Le fait de savoir qu'un destin terrible est toujours possible est ce qui rend vos jeux passionnants, les dangers réels et les moments de sacrifice héroïque si poignants.

Mais soyez prudent avant de retirer définitivement un personnage du jeu à la suite d'un résultat éliminé. En particulier lorsque les joueurs ont développé leurs

Un personnage éliminé lors d'un conflit physique peut se retrouver captif et dépouillé de tout ce qu'il possède, jugé pour trahison, lâcheté ou manquement au devoir, ou souffrir de blessures qui changent sa vie. Dans le cas d'un conflit mental, il peut souffrir d'un effondrement complet, d'un changement de personnalité ou d'une incapacité à poursuivre le même chemin de vie.

C'est toujours une bonne idée d'être absolument clair lorsque la mort d'un personnage est à l'ordre du jour dans une scène. Lorsque vous êtes à un moment crucial, particulièrement lorsque les PJ **invoquent leur destin** (voir page 132), c'est tout à fait approprié. Mais même dans ce cas, il est bon de prévoir une possibilité claire d'éviter cette scène. Perdre un personnage devrait être un moment de grande émotion et de drame dans votre jeu, une position héroïque mais vouée à l'échec, et une occasion de faire du bon roleplay et de raconter des histoires.

£Dnceðing u £Dnffic3

L'une des façons d'éviter un résultat négatif est de **concéder un conflit**. C'est l'équivalent d'une fuite. Vous devez choisir de concéder un conflit **avant que** les dés n'arrivent sur la table ; vous ne pouvez pas attendre que les dés indiquent que vous êtes éliminé, puis choisir de concéder. Mais si la situation semble désastreuse,

que vous avez subi vos trois conséquences et qu'il ne vous reste plus qu'une case de stress, alors concéder peut être votre meilleur choix !

Conclure un conflit signifie que le conflit prend fin, de manière im- médiata, et que votre adversaire gagne. Il accomplit ce qu'il avait prévu de faire, à une condition : vous, individuellement, évitez les pires aspects de votre destin. Vous survivez au conflit et conservez votre liberté, vivant pour combattre un autre jour.

Discutez avec votre Chroniqueur de ce à quoi ressemble réellement le fait de concéder. Lors d'une bataille, vous avez peut-être été assommé et laissé pour mort sur le champ de bataille ; vous reprenez conscience quelque temps plus tard, entouré de morts ! Ou bien vous avez fui le Tribunal Autarcique dans la honte, avant que le Hiérophante ne puisse vous achever dans son débat cinglant. Vous ne pouvez pas ternir la victoire de votre adversaire en concédant, mais vous pouvez atténuer votre perte. Dans un conflit comme une mêlée, concéder peut signifier se désengager du combat et s'enfuir, laissant le champ libre à son adversaire.

Autre chose : si vous choisissez de céder, vous gagnez un point de destin, plus un point de destin supplémentaire pour toute conséquence que vous avez subie dans le conflit.

Sarah est sur le point de lancer le poison de l'aurivior qui coule dans les veines de Varnas. Réalisant que les perspectives sont sombres, Vitas décide de céder. *7is* signifie que Varnas a été personnellement vaincu dans le conflit, et que l'aurivior a ce qu'il veut ; mais c'est Vitas qui décide de ce à quoi cela ressemble. En discutant avec le Chroniqueur, il propose que Varnas succombe au poison paralysant et soit complètement immobilisé. Le 7e aurivior, voyant qu'il n'est plus une menace, se tourne vers les autres membres survivants du groupe. Plus tard, si le reste du groupe survit, peut-être le croiront-ils même mort. Mais il ne l'est pas...

Vitas reçoit 3 points de destin pour avoir cédé de cette façon : un pour la concession et deux pour les conséquences légères et graves qu'il a subies.

CONFLITS CONTEXTUELLES

Les règles ci-dessus s'appliquent à de nombreux types de conflits : batailles sanglantes à l'épée et à la flamme, duels avec des magies mortelles, intrigues létales dans les coulisses du pouvoir. Dans cette section, nous examinons en détail comment les règles s'appliquent à ces types de conflits.

Physique £Dmbu3

Tout le monde sait à quoi ressemble un combat physique : épées qui s'entrechoquent, sorts qui volent partout, charges, blessures, rafales de coups et cascades de flèches mortelles. Les films d'aventure, les jeux et les romans en regorgent !

§33uckg und pe/enceg

Les actions d'attaque et de défense en combat physique sont faciles à visualiser. En utilisant des compétences telles que le combat de mêlée, le combat à distance et le combat à mains nues, les combattants se blessent et s'entretuent, s'infligeant des blessures mortelles. Il existe également d'autres formes d'attaque et de défense ; dans le **Chapitre 13 : Magie**, nous présentons les compétences de pouvoir et les cascades, que les personnages peuvent utiliser en combat physique pour lancer des sorts mortels, détruisant leurs ennemis avec des éclairs, des boules de feu, et bien plus encore.

Cu3igce und Exhucg3iDn

Les participants à un combat physique subissent des dommages physiques et mentaux liés à l'effort fourni sur le champ de bataille ; les personnages se fatiguent jusqu'à ce qu'ils ne puissent plus échapper aux attaques et subissent des blessures.

Parfois, les dommages causés par le stress mental lors d'un combat physique représentent la peur, l'intimidation, la panique et même le contrôle mental. Voir page 225.

WDcnög

Les conséquences physiques d'un conflit sont des **blessures**. Lorsqu'une blessure survient, il faut prendre le temps de définir sa nature. Les blessures infligées par des attaques de feu seront des brûlures ; celles infligées par des armes blanches seront des coupures, des entailles, voire des parties du corps sectionnées, en fonction de leur gravité. Voir la Table 10-4 : Exemples de blessures physiques pour des exemples.

Rappelez-vous que les conséquences n'ont pas qu'un effet mécanique ; une *jambe cassée* signifie que la victime est au sol, incapable de marcher ou de courir, à moitié immobilisée par la douleur. Vous n'avez pas besoin des règles d'aspect pour gérer cela ; vous savez qu'ils ne feront pas de jets d'Athlétisme pour courir ou sauter, par exemple, et vous n'avez pas besoin d'invoquer un aspect pour le dire. A la place, utilisez les invocations de la conséquence *Jambe cassée* pour donner aux attaquants un avantage tactique (la cible se tord sur le sol !), ou laissez la conséquence agir comme un **obstacle** si le personnage veut faire un jet pour se traîner hors de la mêlée.

§nmDcn

L'armure est un moyen de couvrir votre peau fragile avec quelque chose de plus durable, pour empêcher les attaques physiques de vous blesser. Parfois, elle fournit simplement un aspect comme obstacle ou pour l'invoquer sur les jets de défense ; parfois, elle a une **réduction de stress**, qui réduit les points de tout dommage physique de stress qui vous frappe. Certaines armures sont naturelles, comme une peau épaisse, un cuir ou une carapace, mais pour la plupart des personnages, il s'agit d'un équipement que l'on achète et que l'on porte. Certaines armures durables peuvent subir des conséquences à votre place, réduisant ainsi le stress auquel vous êtes confronté. Voir page 174.

TABLEAU 10-4 : EXEMPLES DE BLESSURES PHYSIQUES

TYPE DE CONSÉQUENCE	GRAVITÉ DE LA PLAIE	EXEMPLES DE LIBELLÉS D'ASPECTS
Doux	Blessure légère	<i>Étourdissement, perte de sensibilité d'un membre, coupures et ecchymoses, nez ensanglanté, bourdonnement d'oreille, sang dans les yeux, entaille douloureuse, flèche plantée dans la jambe, muscles étirés, douleurs et douleurs, brûlures au premier degré.</i>
Modéré	Plaie modérée	<i>Commotionné, membre disloqué, hémorragie abondante, nez cassé, trouble de l'équilibre de l'oreille interne, vision temporaire en tunnel, plaie béante, empalé, ligaments déchirés, brûlures du deuxième degré.</i>
Sévère	Blessure grave	<i>Crâne fracturé, membre cassé, hémorragie, nez enfoncé dans le crâne, surdité, cécité, cette lance passe à travers, tendons rompus, brûlures au troisième degré.</i>
Extrême	Plaie critique	<i>Comateux, membre sectionné, sang giclant, lésions cérébrales, oreilles arrachées, yeux arrachés, trou béant dans le corps, mutilé hideusement, brûlures au quatrième degré.</i>

Eni3icuC Hi3g unō šnmDcn

Comme indiqué page 201, les jets d'attaque avec succès critique ignorent l'armure de la cible ; ils ne peuvent utiliser ni sa réduction de contrainte ni sa conséquence pour réduire les dégâts du coup critique. Mais qu'arrive-t-il à l'armure dans ce cas ?

C'est une question de jugement ; parfois le Chroniqueur peut déclarer qu'un coup critique a trouvé une faille dans l'armure de la cible, la contournant complètement. D'autres fois, il peut déclarer que l'armure a été mise en pièces ou autrement compromise par l'attaque. Dans ce cas, il faut supposer que les dégâts de stress physique sont infligés à la fois à l'armure et au personnage qui la porte. Réduisez les dégâts subis par l'armure par sa réduction de stress, puis indiquez toutes les conséquences que l'armure peut subir en utilisant le stress restant. Dans le même temps, la cible subit l'intégralité des dégâts d'origine, sans tenir compte de l'armure.

Si l'armure de la cible n'a pas de conséquences à remplir, le Chroniqueur peut considérer qu'elle a été endommagée, voire détruite par le coup critique, et qu'elle est désormais inefficace.

bumuging šnmDcn

Les conséquences de l'armure représentent les dégâts subis par votre armure lorsqu'elle est touchée par une attaque puissante : sangles brisées, brèches dans la couverture, pièces défoncées ou cassées au point d'être inutilisables. Les conséquences de l'armure ne



s'améliorent pas naturellement et doivent être **réparées**
(page 146).

Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

£Dnòì3ìDn §gpec3g

Comme expliqué à la page 125, les aspects de condition **vous** affectent directement. Ils sont différents des conséquences, qui sont souvent des blessures dont vous devez vous remettre, et représentent plutôt des effets temporaires comme des enchantements, des encombrements, ou des avantages ou désavantages tactiques non liés à l'environnement (comme *Bright-Eyed and Bushy-Tailed* (yeux brillants et queue touffue), *Horribly Pissed-Off* (horriblement énervé), ou *Soaking Wet* (trempé)). Les aspects de condition sont parfaits pour améliorer vos descriptions de combat ; ils ne sont généralement pas aussi graves qu'une conséquence et peuvent souvent être déplacés par une simple manœuvre.

un aspect de condition spécifique sur une cible, ou pour créer un aspect de situation. La Table 10-5 : Exemples de manœuvres de combat (page 222) fournit quelques lignes directrices - n'hésitez pas à vous en inspirer et à inventer les vôtres !

Est-ce que je dois noter tous ces aspects ?

Non, bien sûr. Vous comprendrez vite que lorsque vous entreprenez une action pour apporter un changement dans le monde réel, ce changement est également un aspect que vous pouvez invoquer (et la première invocation est gratuite). Vous n'êtes pas obligé de noter tous les aspects que vous créez, mais cela peut être un bon aide-mémoire.

£Dmbu3 JunDecyneg

Les manœuvres de combat permettent à votre personnage de faire preuve d'intelligence tactique. Les combattants de mêlée se tiennent rarement debout, l'un contre l'autre, s'assénant des coups d'armes en flux tendu. Au contraire, le combat est fluide, les participants sont en mouvement constant, esquivent et se faufilent, sautent d'une table ou d'un endroit surélevé, acquièrent une position supérieure. Les possibilités ne sont limitées que par votre imagination et les compétences de votre personnage.

Les aspects de condition et de situation en combat peuvent être le résultat de cascades, nécessitant parfois la dépense d'un point de destin. Un jet de manœuvre séparé n'est pas nécessaire : l'aspect est créé automatiquement, souvent en même temps qu'une action séparée. Voir par exemple le stunt Heavy Hitter (page 155), qui permet de faire des dégâts et de créer un aspect de condition en **même temps**.

Souvent, vous n'avez pas besoin d'une action spéciale ; vous pouvez simplement prendre une action de manœuvre au **lieu d'**une action d'attaque, pour placer

Manœuvre de combat ou non ?

Les manœuvres de combat ajoutent des détails tactiques aux situations de combat. Les 7ose listées ne sont pas exhaustives ou ne font pas autorité, mais sont des suggestions de façons de faire dérivées des mécanismes des règles. Nous avons fait le travail "pour que vous n'ayez pas à le faire", mais vous pouvez toujours faire les choses différemment.

Prenons l'exemple de la très populaire approche du combat "je lui tire une balle dans la tête". Vous pouvez utiliser la manœuvre de combat Attaque précise, mais est-ce la seule solution ? Pas du tout ! Si vous venez de tirer sur quelqu'un avec un arc et que vous lui avez infligé une grave blessure, vous pouvez également décrire cela comme une Flèche pleine d'yeux. Ou encore, vous effectuez une manœuvre avec votre compétence de pouvoir Tourmente, en invoquant un vent violent pour guider votre flèche. Si vous réussissez, vous pouvez absolument créer un aspect de condition Flèche dans l'œil sur la cible, ou un aspect qui peut être utilisé pour créer une conséquence analogue sur un jet d'attaque ultérieur. Soyez créatif !

Bengenk Cìgh3ìng

Certains personnages peuvent devenir **fous furieux** en combat physique, entrant dans une rage meurtrière, gagnant des avantages en combat mais réduisant leur préoccupation pour leur propre sécurité. Les stunts et capacités spéciales permettant cela incluent : le stunt de pouvoir Bête Berserker pour Entos, le stunt de pouvoir Rage de combat de la compétence de pouvoir Tourmente (page 304), le stunt de pouvoir Marteau des Dieux pour Madiz, le stunt Berserkergang pour l'école de combat Tonnerre Berserker, et la capacité spéciale Frénésie de combat (page 86). Le combat berserk a les effets suivants :

- Vous devez avoir une **autorisation** comme un aspect ou un stunt *Berserker* pour devenir berserk.
- Vos jets de défense sont effectués comme si vous aviez une compétence de défense de 0.
- Vous ne pouvez effectuer que des attaques de mêlée lorsque vous êtes berserk. Pas d'archers berserk !
- Vous attaquez avec votre **compétence de berserker** (comme les compétences de pouvoir Animalité, Destruction ou Tourmente), avec un bonus de travail d'équipe de votre compétence de combat de mêlée (ou de combat à mains nues dans le cas de l'Animalité), ou vice versa.

Chapitre 10 : Comment faire les choses

- Vous gagnez un **bonus berserker de +2** à vos actions d'attaque. Si vous êtes un Madizi utilisant le stunt du temple du Marteau des Dieux, vous obtenez un dé de héros de +1 à la place.
- A chaque round de combat berserk, vous devez payer 1 point de destin ou perdre 1 point de stress physique, déduit immédiatement.
- Il n'est pas facile d'arrêter le berserking : faites un jet de Volonté contre votre compétence de berserker à chaque round jusqu'à ce que vous réussissiez. Sinon, vous continuez à vous battre, même contre vos alliés !

La couverture totale est une barrière de niveau 4, ce qui signifie qu'il faut un résultat d'attaque d'au moins 5 pour la traverser. Les personnages à couvert ne peuvent pas attaquer.

Combat monté

*Plusieurs exemples de ce chapitre mentionnent le combat monté, c'est-à-dire des personnages qui se battent en chevauchant un animal tel qu'un cheval ou un chélateur. Bien que n'importe qui puisse invoquer son destrier en tant qu'aspect, pour utiliser pleinement un animal de selle au combat, vous devez avoir cet animal comme **relation** ; voir page 257 pour plus d'informations.*

£Dyen

En combat physique, la couverture comprend les murets, les broussailles épaisses, le fait de se cacher derrière un cadre de fenêtre, un parapet ou un créneau, etc. Il existe deux types de couverture : la **couverture totale**, lorsque vous gardez la tête baissée pour éviter d'être touché et que vous ne vous souciez pas d'attaquer en retour ; et la **couverture partielle**, lorsque vous gardez la tête baissée autant que possible, mais que vous la remontez sans cesse pour essayer d'attaquer. Les deux types de couverture constituent une **barrière** (page 201), ce qui signifie que vous devez obtenir un résultat minimum pour toucher une cible à couvert, indépendamment de sa propre compétence et de son jet de défense.

La demi-couverture est une barrière de niveau 2, ce qui signifie qu'il faut un résultat d'attaque d'au moins 3 pour percer la cible au-delà. Les personnages à demi couvert font face à un **obstacle** (page 201) lors de leurs jets d'attaque.

Zabet a repoussé le premier aurivior sous l'escalier, et Sarah considère qu'il est maintenant à demi couvert. Même si l'aurivior obtient un résultat inférieur à ce chiffre sur son jet de défense, Zabet doit obtenir un résultat de 3 ou plus pour infliger des dégâts.

Combattre les écoles

Les communautés d'écoles de combat comme les Légions Sakari et les Confréries Amadoradi proposent des builds pour les personnages qui en font partie, où vous pouvez apprendre des techniques spéciales, des mouvements et d'autres savoir-faire que vous pouvez utiliser en combat. Vous trouverez un exemple en page 102, et bien d'autres dans le **Guide du Chroniqueur**.

§mmcnì3ìDn

Les armes comme les arcs et les arbalètes, et les artefacts comme les flammes, utilisent des **munitions** lorsque vous effectuez une action d'attaque avec elles ; elles sont listées avec la contrainte de *Munition Limitée* dans le **Chapitre 9 : Equipement** (page 170). Comme une action d'attaque peut englober plus qu'un seul coup d'épée ou la perte d'une seule flèche, il n'est pas toujours évident de savoir combien de munitions vous utilisez lorsque vous attaquez, et nous vous déconseillons donc, **en règle générale**, d'essayer de compter exactement combien de flèches il vous reste dans votre carquois, etc. Non seulement c'est fastidieux, mais cela va à l'encontre des effets intéressants que vous pouvez obtenir en jeu, comme indiqué ci-dessous. Par défaut, nous vous

recommandons de supposer que vous avez toutes les munitions dont vous avez besoin pour utiliser votre arc, votre arbalète, etc. Même si vous perdez toutes vos flèches, vous pourrez en récupérer quelques-unes plus tard.

Parfois, cependant, il est très dramatique de découvrir que vous n'avez plus de munitions, généralement à un moment crucial de l'aventure ! Une bonne occasion pour un tel moment est lorsque vous **réussissez un coût** (page 200) en utilisant une arme à projectiles. S'il s'agit d'un coût mineur, vous pouvez vous retrouver avec une condition de *munitions épuisées*, imposant un obstacle à votre prochaine action alors que vous cherchez follement un autre carquois de flèches. Et s'il s'agit d'un coût sérieux, vous avez peut-être subi un aspect de condition *Hors de munitions*, ce qui signifie que le carquois de rechange que vous pensiez avoir est en fait vide ! Un aspect de condition de *manque de munitions* n'impose pas d'obstacle - il vous empêche d'utiliser votre arme à projectiles jusqu'à ce que vous ayez rétabli l'aspect en acquérant de nouvelles munitions d'une manière ou d'une autre - soit en les achetant avec un jet de Ressources, soit en les fabriquant, en utilisant Devise, etc. pour en décocher de nouvelles. Ou bien vous faites une manœuvre audacieuse en plein combat pour ramasser des flèches que vous avez récemment tirées et qui dépassent de plusieurs corps !

TABLEAU 10-5 : EXEMPLES D'ANŒUVRES DE COMBAT M (1/2)

MANŒUVRE DE COMBAT	DESCRIPTION
Viser	Passez un round à viser une cible pour obtenir un bonus de +2 à votre attaque au round suivant. Si vous n'êtes pas engagé dans un combat, vous n'avez pas besoin de faire de jet pour cette manœuvre.
Alter L'environnement	Utilisez une compétence comme Physique, Combat de mêlée, Combat à distance, Cambriolage, Devise, une compétence de pouvoir, etc. pour interagir avec l'environnement de combat, en renversant des objets pour créer des obstacles, en mettant le feu, en inondant une zone, etc. pour créer un aspect de situation.
Aveuglement	Lancez votre compétence de combat ou toute autre compétence appropriée pour jeter de la terre ou pulvériser un liquide nocif dans les yeux d'une cible afin de lui imposer un aspect de <i>type aveugle</i> .
Briser l'arme ou le bouclier	<p>Si vous vous battez en mêlée avec une arme d'alagin contre une arme d'alagin, ou de l'acier Ladabran contre de l'acier Ladabran, ou sans arme contre une arme d'alagin si vous avez le stunt Arts Martiaux, vous devez faire une action de manœuvre séparée en utilisant votre compétence de combat appropriée pour briser l'arme de votre adversaire (voir aussi page 179). Vous obtenez +2 dés de malheur sur votre jet de manœuvre, car l'arme que vous visez est très petite (-2).</p> <p>Réussite = l'arme cible est <i>accrochée</i>.</p> <p>Réussite spéciale = l'arme cible est <i>endommagée</i>. Si cela se reproduit, elle sera <i>brisée</i>.</p> <p>Réussite critique = l'arme de la cible est <i>brisée</i> et la cible est <i>désarmée</i>.</p>
Charge	Lancez un jet d'Athlétisme pour charger une cible à 2 zones de distance, vous obtenez un bonus de +2 à votre jet d'attaque au prochain round. La difficulté est de 2 si vous êtes déjà en mêlée, ou de 1 sinon. Voir aussi le stunt "Chargez !" page 142.
Désarmer	Effectuez un jet combiné (page 194) de Tromperie et de votre compétence de Mêlée ou de Combat à mains nues, en privilégiant la compétence de combat. Si vous réussissez, votre adversaire lâche immédiatement son arme dans sa zone actuelle ; en cas de réussite spéciale, l'arme atterrit à 1 zone de distance ; en cas de réussite critique, elle atterrit à 2 zones de distance.
Désengager	Effectuez un jet combiné (page 194) d'Athlétisme et de Mêlée ou de Combat à mains nues, avec la compétence de combat comme principale. Si vous réussissez, vous vous déplacez à la fin du round en cours pour être à 1 zone de votre adversaire, et vous n'êtes plus engagé dans le combat. Si vous échouez, vous subissez un aspect d' <i>attaque d'opportunité</i> comme décrit à la page 211.
Enchevêtrés	Vous devez avoir la capacité spéciale Enchevêtrement (voir le <i>Guide du Chroniqueur</i>) ou utiliser une arme d' <i>enchevêtrement</i> , comme un filet, un lasso ou un fouet. Lancez un jet de Mêlée ou de Combat à mains nues pour créer un aspect conditionnel de type <i>Enchevêtrement</i> sur la cible qui agit comme un obstacle à toutes les actions physiques jusqu'à ce qu'il soit supprimé.
Feinte	Effectuez un jet combiné (page 194) de Tromperie et de Mêlée ou de Combat à mains nues, avec votre compétence de combat comme primaire. En cas de succès, votre adversaire subit un aspect de condition de <i>type Wrongfooted</i> et ne peut ni utiliser son bouclier ni effectuer une action de défense complète lors de son prochain tour.

Immobiliser	Effectuez un jet de Physique ou de Combat à mains nues, ou de Combat de mêlée si vous utilisez une arme appropriée, pour placer un aspect de condition de <i>type Immobilisé</i> sur votre adversaire qui agit comme un obstacle à n'importe laquelle de ses actions physiques. La cible ne peut pas sortir de la zone actuelle tant qu'elle est <i>immobilisée</i> , et vous non plus, à moins que vous n'ayez 1 Taille de plus (page 235) que la cible.
-------------	---

TABLEAU 10-5 : EXEMPLES DE MANŒUVRES DE COMBAT (2/2)

MANŒUVRE DE COMBAT	DESCRIPTION
Montage / démontage	Monter ou descendre d'un animal ou d'un véhicule équestre est généralement une action gratuite (page 214). Cependant, c'est une action de manœuvre qui nécessite un jet de Chevauchée ou un autre jet de compétence approprié si vous êtes au milieu d'un combat ou gêné d'une autre manière. Voir aussi "Combat monté" à la page 221.
Attaque précise	Pour viser les bras, les jambes, la tête, etc. d'un adversaire afin de lui infliger des dégâts plus importants, d'éviter son armure, etc., vous devez d'abord passer un round en combat et faire un jet de manœuvre de votre compétence de combat appropriée pour trouver une ouverture dans les défenses de votre adversaire. Si vous réussissez, au round suivant, vous faites un jet d'attaque comme si vous attaquiez une cible d' une taille inférieure à celle de votre adversaire (page 236). Si vous réussissez, vous touchez l'endroit désiré (avec les dégâts supplémentaires correspondants pour toucher une cible plus petite), et vous évitez également toute armure de la cible qui ne couvre pas cet endroit. Si vous combinez cette manœuvre avec la manœuvre de combat Visée, lancez d'abord le dé Attaque précise et passez 2 rounds à préparer votre attaque !
Positionnement	Les manœuvres de combat impliquant un positionnement tactique vous affectent ou affectent votre adversaire, ou même un autre allié, selon la description. Se donner un avantage de combat de <i>type Roi du Château</i> dans une mêlée, en sautant sur une table, pourrait être une manœuvre d'Athlétisme de difficulté 2 ; mais forcer votre adversaire à <i>descendre le bas des marches</i> pour lui faire la peau est probablement une manœuvre de Combat de Mêlée contre sa défense de Combat de Mêlée.
Coup de bouclier	En tant que manœuvre de combat, frapper un ennemi avec un bouclier est conçu pour l'envoyer en arrière. Utilisez votre combat de mêlée contre son combat de mêlée, son athlétisme ou son physique, et si vous réussissez, l'adversaire est <i>renvoyé</i> 1 zone en <i>arrière</i> . S'il ne peut pas reculer d'une zone, il est <i>mis à terre</i> dans la zone actuelle. En cas de réussite spéciale, vous pouvez faire tomber votre adversaire malgré tout, ou le faire reculer et lui infliger des dégâts de stress physique égaux à vos décalages.
Debout	Les personnages qui sont à <i>terre, couchés, prostrés</i> , etc., rencontrent un obstacle à toutes les actions appropriées jusqu'à ce qu'ils se relèvent. Se relever est une action, automatiquement réussie sauf en cas de mêlée ou d'obstruction, auquel cas un jet d'Athlétisme est nécessaire.
Se mettre à l'abri	Dans un environnement approprié, vous pouvez effectuer un jet de manœuvre (probablement en utilisant l'Athlétisme) pour obtenir une <i>demi-couverture</i> ou une <i>couverture totale</i> (page 221). Si vous n'êtes pas engagé dans un combat ou si vous avez suffisamment de temps, vous n'aurez peut-être même pas besoin de faire un jet.
Déchirure Away Armour	Vous pouvez effectuer une manœuvre avec votre compétence de Mêlée ou de Combat à mains nues pour cibler une partie de l'armure de votre adversaire - son casque, son plastron, ses vambraces, ses grègues, etc. Vous obtenez +1 Dé de Malheur sur votre manœuvre, car la pièce d'armure ciblée est de plus petite taille. <ul style="list-style-type: none"> • Réussite = la pièce d'armure ciblée est <i>délogée</i>. Vous pouvez l'invoquer lors d'une attaque de précision, etc. • Réussite spéciale = la pièce d'armure de la cible est <i>arrachée</i>. Vous pouvez invoquer cet effet pour ignorer l'armure de la cible à cet endroit précis. Voir page 127. • Réussite critique = la pièce d'armure de la cible est <i>brisée</i>. Comme ci-dessus, mais la cible ne peut pas récupérer la pièce d'armure sans la réparer.

Bobinage
et autres
Blessures légères

En général, les blessures mineures et les enroulements comme les égratignures, les coupures et les ecchymoses sont gérés par les règles de stress physique et de conséquences (page 214). Cependant, pour gêner votre adversaire plutôt que de le blesser, lancez une manœuvre d'une compétence de combat appropriée pour lui infliger des aspects de condition comme un *coup de poing dans le ventre, une blessure par enroulement, des coupures douloureuses, un handicap causé par une flèche*, etc.

Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

En résumé, nous recommandons que les munitions soient utilisées comme une source de tension et de drame dans le jeu, et non comme une source de comptabilité ardue (et souvent inintéressante).

Cela ne veut pas dire qu'il *ne* faut *jamais* compter les munitions. Vous pouvez le faire si vous le souhaitez et, dans le cas d'armes (en particulier les artefacts) dont les munitions sont rares ou difficiles à trouver, comme les flammes, les fusils à radium, et ainsi de suite, la réduction progressive des précieuses munitions peut être une source de tension et de drame à part entière. La ville-cicatrice de ces objets et la valeur de trouver des artefacts complètement chargés, ou de recharger ceux qui sont épuisés, sont des thèmes importants dans *7e Chroniques de la Terre Future*, et avec un peu de comptabilité supplémentaire vous pouvez en faire des moments intéressants dans vos jeux. Voici quelques suggestions :

- Pour les armes dont les munitions sont rares, comptez le nombre de tirs que l'arme peut effectuer actuellement. Chaque fois que vous tirez avec cette arme, comptez un tir. Lorsque l'arme n'a plus de coups, vous ne pouvez plus l'utiliser jusqu'à ce que vous obteniez plus de munitions ou de charges.
- Si l'arme permet le **tir rapide** (généralement sous la forme d'une capacité d'arme à *tir rapide* - voir page 179), vous pouvez choisir de l'utiliser à chaque fois que vous attaquez, tant qu'il reste au moins 3 coups à l'arme. Cela vous donne un bonus de +2 à votre jet d'attaque, et vous pouvez attaquer jusqu'à 3 cibles adjacentes en un seul round en utilisant les règles "Attaquer des cibles multiples" (page 229). Cependant, vous subissez l'aspect de condition *Munitions épuisées* (voir ci-dessus).

Batailles

*Les personnages peuvent également participer à des batailles de masse, des affrontements entre armées, des engagements navals, et ainsi de suite, en tant que chefs mais aussi en tant qu'individus tentant d'e survivre à la mêlée. Votre Chroniqueur dispose de beaucoup plus d'informations dans le **Guide du Chroniqueur**.*

In3imìdu3ìDn, TennDn, und Ceun §33uckg

Examinons l'une des principales façons dont les conflits peuvent causer des dommages au stress mental : en effrayant la cible.

In3imìdu3ìDn £Dnffic3g

La perspective d'un dommage physique imminent est une source majeure de stress mental dans les conflits. Démoraliser ou terrifier un ennemi peut permettre de le vaincre avant même que l'épée n'ait touché la chair.

Presque toutes les menaces significatives peuvent provoquer un stress mental, **pour autant qu'elles paraissent réelles et immédiates**. Menacer quelqu'un de faillite, de brûler sa maison ou de ruiner sa réputation sera efficace si la cible croit à la menace ; menacer quelqu'un que vous n'avez manifestement aucune chance d'affecter ne le sera pas.

Les attaques d'intimidation précèdent souvent le combat physique ; vous passez un ou deux rounds à terrifier votre adversaire et à lui infliger un stress mental, voire une ou deux conséquences, afin de l'amadouer avant d'attaquer. Parfois, votre ennemi peut céder avant d'aller plus loin, et votre travail est terminé ! Les attaques d'intimidation peuvent également précéder d'autres conflits, en particulier les conflits sociaux.

Les conflits d'intimidation, où les adversaires passent tout le conflit à essayer de s'éliminer l'un l'autre en provoquant un stress mental, sont plus rares mais pas impossibles. L'astuce consiste à maintenir l'intérêt dans le jeu ; un conflit entier où les deux camps ne font que s'invectiver l'un l'autre peut devenir très vite lassant. Mais si vos joueurs improvisent bien et font des manœuvres intéressantes, c'est une tactique valable. Un camp qui attaque un adversaire dans un conflit physique alors que ce dernier répond par des attaques d'intimidation peut également être intéressant ; toutes les conséquences physiques qu'il subit seront autant d'obstacles à ses chances d'intimidation.

Uging Ceun in JunDecyneg

Terroriser votre adversaire est une excellente utilisation d'une manœuvre. Faites-le à la place d'un jet d'attaque, probablement en utilisant Provoke (ou peut-être une compétence de pouvoir appropriée - voir page 279), pour imposer à votre adversaire un aspect de condition de *type Scared Out of My Wits* qui peut être



Chapitre 10 : Comment faire les choses

TABLEAU 10-6 : EXEMPLES DE DOMMAGES MENTAUX

TYPE DE CONSÉQUENCE	GRAVITÉ DES DOMMAGES	EXEMPLES DE LIBELLÉS D'ASPECTS
Doux	Agitation légère	<i>Abasourdi, Pris au dépourvu, Confus, Surpris, Préoccupé</i>
Modéré	Perturbation modérée	<i>Réduit en larmes, déconcerté, en état de choc, effrayé, obsessionnel</i>
Sévère	Traumatismes graves	<i>Crise de nerfs, déprimé, épuisé, terrifié, névrosé</i>
Extrême	Ventilation critique	<i>Effondrement mental complet, suicidaire, épave totale, hargneux jusqu'à l'âme, psychotique</i>

Ugìng Ceun 3D Inffic3 Jen3uC S3negg pumuge

Il existe d'autres types de peur que l'intimidation, comme la terreur primale face à un spectacle horrible, ou le frisson qui vous parcourt l'échine lorsque vous êtes exposé à l'obscurité élémentaire ou au Néant. Les **compétences de pouvoir** (page 279) comme Ténèbres et Mort ont des stunts comme Mur des Ténèbres et Terreur de la Mort qui peuvent effectuer de telles attaques, et certains aspects de situation ou de monstre peuvent également les déclencher.

Les attaques de peur de ce type peuvent être des **risques** simples ou conflictuels, ou (plus rarement) des **risques** progressifs - voir page 238.

Jen3uC pumuge

Le stress mental et les conséquences résultant de l'intimité, de la terreur et de la peur sont essentiellement psychologiques. Il peut s'agir de désagréments mineurs - un pouls qui s'accélère ou une autre distraction - ou plus graves, comme la confusion, la lutte ou la fuite, l'hystérie ou une véritable dépression mentale. Vous pouvez être **éliminé par** des dommages mentaux aussi sûrement que par des dommages physiques - en général, vous serez frappé d'incapacité plutôt que mort, mais les dommages mentaux peuvent aussi tuer, si votre histoire l'exige.

Autres conflits mentaux

Tous les conflits mentaux n'impliquent pas la terreur ou l'intimidation. Toute situation "mentalement stressante" peut être une attaque de stress mental, qu'il s'agisse d'énigmes déroutantes, d'isolement intense, de moments de grande tentation ou de séduction, de choc culturel ou de la lecture de secrets que l'humanité n'était pas censée connaître. Un résultat éliminé

peut toujours signifier un effondrement mental et/ou une perte de volonté ; les personnages sensés cèderont avant d'en arriver là.

Duels magiques

Les personnages magiques peuvent utiliser des **compétences de pouvoir, des cascades** et des **sorts** dans leurs actions d'attaque pour infliger un stress physique et mental. Les 7ey peuvent même s'engager dans des duels magiques, chacun essayant de battre l'autre en utilisant la magie pure. Ces duels peuvent ne comporter que des attaques de stress mental, bien que les descriptions varient grandement, incluant la confusion des adversaires, la hantise de visions, la terreur et la fonte des cerveaux ! Pour en savoir plus, consultez le **chapitre 13 : Magie**.

S3u3cg £Dnffic3g

Deux dignitaires rivaux s'affrontent dans la salle d'audience de l'Autarque. L'un tourne en dérision les

robes de cérémonie de l'autre – les listes de présence indiquent clairement des motifs de roses au mois de Gafur ! 7Il y a un silence... la partie insultée réussira-t-elle à réfuter l'insulte ?

7e Le chef de la Maison du crâne chantant est mort ! 7e Les lignées Kaldanqa et Turbalane proposent des candidats à la direction. 7Il semble y avoir peu de choses entre elles, mais le moulin à rumeurs fonctionne à plein régime : des parchemins sont découverts suggérant l'illégitimité du rejeton de la lignée Kaldanqa, tandis que la rumeur dit que les Turbalane ont soudoyé le Temple de Dafur pour qu'il intervienne en leur faveur lors du prochain Grand Jour Saint.

Lorsque les deux lignées se rencontrent dans la maison d'Elikan, modèle de politesse, personne ne penserait qu'elles sont engagées dans une lutte mortelle...

Le statut social est une clé de voûte essentielle des civilisations du printemps, et pourtant les **conflits de statut** sont omniprésents, car les individus et les communautés se bousculent pour occuper une position dans des hiérarchies millénaires. Toute interaction interpersonnelle susceptible de dégrader votre statut social peut être un conflit de statut ; les dommages liés au stress de statut représentent la perte de face, le préjudice de réputation, le scandale public, la honte et la désapprobation. Vous pouvez réduire les points de stress liés au statut que vous devez marquer en subissant des **conséquences sociales**. Les conflits de richesse (voir ci-dessous) peuvent également avoir des conséquences sociales.

SDciuC £Cugg

La classe sociale (page 38) affecte profondément les interactions interpersonnelles, la façon dont vous utilisez des compétences comme Pilier, Provoquer, Rapport et Ressources, et la façon dont vous interagissez avec les **communautés** (page 39). C'est une **échelle** : si les participants à un conflit de statut appartiennent à des classes sociales différentes, les **effets d'échelle** s'appliquent souvent de façon décisive. Voir page 236.

§33uckiing undø be/endøiing in S3u3cg £Dnffic3g

Les conflits de statut se déroulent en rounds qui sont généralement plus longs que les combats physiques - *une demi-heure* en moyenne, mais *de quelques minutes à un jour* ou plus, selon votre histoire. Les attaques sont généralement verbales : couper les repères dans la cour autarcique, répandre des rumeurs pour nuire à la réputation, etc.

Le pilier et la provocation sont des compétences d'attaque courantes dans les conflits de statut. Utilisez Pilier pour faire sentir à votre adversaire qu'il n'est pas à sa place, en soulignant ses lacunes parce qu'il n'appartient pas à votre pilier ou qu'il vient d'un pilier inférieur. Utilisez Provoque pour l'inciter à commettre un grave faux pas, à faire quelque chose de honteux ou de scandaleux qui porte atteinte à son statut social.

Pour vous défendre contre de telles attaques, vous avez plusieurs choix. Utilisez le Pilier pour vous appuyer sur le prestige de votre profession afin de repousser les insultes ou les atteintes à l'honneur ou à l'intégrité de votre Pilier ; utilisez le Rapport pour être plus affable, admirable ou charismatique que votre adversaire - il est clair qu'il cherche à salir votre réputation parce qu'il est d'un type peu honorable. Utilisez la Volonté pour résister aux tentatives de provocation, ou les Contacts pour faire taire les rumeurs qui entachent votre réputation. Enfin, utilisez les sources de Re- pour organiser des fêtes plus somptueuses que celles organisées par ceux qui veulent vous détruire.

S3u3cg £Dnffic3 JunDecyneg

Les manœuvres sont courantes dans les conflits de statut : elles consistent à préparer le "champ de bataille", à fixer les conditions du combat et à manipuler les attitudes de vos pairs, car ce sont eux qui déterminent qui perd la face. Bon nombre des utilisations du rapport et des ressources mentionnées ci-dessus peuvent également créer des aspects de situation, en amenant vos pairs à vous apprécier, en les impressionnant par vos soirées, en intimidant votre adversaire par votre pouvoir ou votre générosité.

Vous pouvez utiliser le Pilier pour donner un "ton" à un rassemblement ou à un contexte social qui favorise votre propre Pilier. Si votre adversaire est un membre de la guilde des Marchands de Zor et que vous êtes tous deux devant l'Autarque, l'utilisation de votre compétence



Pilier "Les Légions" pour donner une ambiance militaire à la rencontre désavantagera sérieusement le marchand.

Chapitre 10 : Comment faire les choses

TABLEAU 10-7 : EXEMPLES DES CONSÉQUENCES DES CONFLITS DE STATUT

TYPÉ DE CONSÉQUENCE	ÉTAT DES DOMMAGES GRAVITÉ DES DOMMAGES	EXEMPLES DE LIBELLÉS D'ASPECTS
Doux	Léger	<i>A commis un faux pas, a été méprisé, désapprouvé, snobé</i>
Modéré	Remarquable	<i>Un affront aux honnêtes gens, une perte de face, une figure de honte, une humiliation, une atteinte à l'honneur, une perte d'intégrité</i>
Sévère	Principale	<i>Scandale public, expulsion de votre communauté, rejet par vos pairs</i>
Extrême	Irrécupérable	<i>Exilés, ostracisés</i>

Vous pouvez utiliser les contacts pour répandre des rumeurs sur votre adversaire, de sorte que lorsque vous en viendrez à vous affronter verbalement, un signe de tête et un clin d'œil de votre part mettront vos pairs de votre côté - ils ont tous entendu ce que votre adversaire est vraiment !

Si vous êtes complètement effronté, vous pouvez utiliser la Tromperie pour mentir sur votre adversaire, ou pour vous mettre en valeur ou paraître insensible à ses attaques. Mais attention, un tel mensonge peut se retourner contre vous !

L'empathie est généralement plus utilisée dans les conflits mentaux, mais dans les conflits de statut, elle peut évaluer l'humeur de vos pairs, de votre adversaire, etc. et vous aider à planifier votre attaque.

Vous pouvez utiliser les manœuvres de provocation même dans les attaques de pilier pour déséquilibrer votre adversaire, l'inciter à se ridiculiser, à dire quelque chose de scandaleux, à faire un faux pas honteux ou à enfreindre les règles de savoir-vivre ou le protocole.

SDciuC £Dngeqcenceg

Les conséquences sociales résultant des conflits de statut représentent presque toujours des **obstacles** à votre bon fonctionnement dans la société, mais peuvent également être invoquées comme n'importe quelle autre conséquence. Voir Tableau 10-7 : Exemples de conséquences de conflits de statut.

Ex3neme £Dngeqcenceg unđ Tuken

Oc3 Regc3g in S3u3cg £Dnffic3g

Une conséquence sociale extrême réduit votre Classe Sociale (page 38) de 1 niveau, immédiatement. Le fait d'être **éliminé** par des conséquences sociales réduit directement votre classe sociale à -3 (hors-la-loi) ; vous

êtes effectivement "mort" sur le plan social.

WewC3h £Dnffic3g

plus modestes ne sont pas disponibles pour entretenir votre équipement. Il ne reste plus que les Demsettas, d'un prix exorbitant, et vous aviez dit que vous ne les utiliseriez jamais. Pourquoi en est-il ainsi ? Quelqu'un veut-il votre peau ?

Pour la première fois de mémoire d'homme, Manse Cocudemasia, la retraite estivale de votre lignée sur les rives du Falais, n'est plus à votre disposition ! Vos grands rivaux, les Hamali, ont réussi à convaincre la Maison de la Lame Chantante et ont reçu la Manse en cadeau. Pouvez-vous offrir aux aînés de la maison des cadeaux plus luxueux que ceux des Hamali, afin de récupérer le droit héréditaire à la Cocudemasia avant qu'il ne disparaisse à jamais de votre lignée ?

Qu'est-ce que c'est ? Des dimes inattendues pour Regos pendant le mois de Ganimur ? Soudain, vos créanciers habituels sont introuvables, et la nouvelle campagne Amadorad de la légion signifie que même les armuriers les

La richesse n'est pas toujours une question d'argent ; il s'agit des ressources que vous pouvez exploiter, des personnes qui vous soutiennent. Les conflits de richesse surviennent lorsque quelqu'un tente d'utiliser le réseau complexe de soutiens et de ressources contre vous, vous obligeant à dépenser plus que vous n'avez, à vous endetter, à épuiser vos lignes de crédit habituelles et votre bonne volonté. Ils infligent des conséquences sociales, car votre réputation en pâtit, et complètent ainsi les conflits de statut, qui sont les deux faces d'une même pièce.

§33uckìng und þe/èndìng in WeuC3h £Dnffìc3g

Les conflits de richesse sont généralement flagrants, utilisant les ressources pour attaquer et défendre, opposant votre capacité à déployer des assets et à tirer parti de votre communauté, de vos pairs et de vos créanciers à celle de votre adversaire. Cependant, dans les conflits de richesse, vous ne savez pas toujours **qui** est votre adversaire. Il est parfois évident, mais il arrive aussi que vous dépensiez des ressources pour des raisons qui ne semblent pas liées à un éventuel adversaire, mais qui sont déclenchées par des manigances invisibles dans les coulisses.

La durée d'un conflit patrimonial est variable. S'il s'agit de hag-gling ou d'enchères, il peut s'agir de *quelques minutes*, voire de *quelques secondes*, ou de *plusieurs jours*, voire plus, si chaque partie liquide ses actifs et met ses ressources à contribution.

JunDecyneg in WeuC3h £Dnffìc3g

Les manœuvres de conflit de richesse sont souvent utilisées simplement pour identifier votre adversaire ; les contacts et l'investigation permettent de vérifier les circonstances qui sous-tendent les demandes soudaines de vos ressources. Une fois que vous savez **pourquoi** vous êtes attaqué, vous pouvez peut-être faire quelque chose, surtout si vous n'avez pas les moyens de rester dans le conflit.

Les autres personnages peuvent effectuer des manœuvres de conflit de richesse pour vous aider, que ce soit en utilisant le travail d'équipe pour modifier vos jets de ressources, ou en utilisant les ressources pour vous fournir du personnel ou des biens bruts pour vous tirer d'affaire. Vous pouvez également utiliser les Contacts, etc., pour vous soulager, ou pour appeler des créanciers ou d'autres intérêts qui peuvent vous aider lorsque vous avez besoin de faire un gros jet.

WeuC3h £Dnffìc3 £Dngeqenceg

Les conflits de richesse ont des conséquences sociales. Voir le tableau 10-8 : Exemples de conséquences des conflits de richesse.

þebu3eg, þceCg, und O3hen Hybnið £Dnffìc3g

Les **conflits hybrides** combinent différents types d'attaques pour infliger à la fois un stress personnel et un stress social ; les actions appartenant à un type de conflit - par exemple, les attaques physiques - peuvent être exploitées dans un autre, comme un conflit de statut. Les conflits hybrides peuvent se dérouler sur plus d'une échelle de temps et peuvent être ouverts et flexibles. Voici quelques exemples.

þceCg

La Vénérable Autocratie est riche en duels ; les participants se rencontrent sur le champ d'honneur, généralement dans les arènes de *l'oloriade*, pour se battre avec des armes ou de la magie, jusqu'au premier sang ou jusqu'à la mort, afin de régler des questions découlant de conflits de statut. La défaite d'un adversaire en duel peut entraîner des conséquences personnelles que l'on peut invoquer dans les conflits de statut.

þebu3eg

Les débats sont une forme de duel "non légal", souvent mené en public, avec des enjeux sociaux. Les prêtres peuvent débattre devant leur temple, les courtisans devant leur autarque, les sorciers devant leur école.

TABLEAU 10-8 : EXEMPLES ET CONSÉQUENCES DES CONFLITS DE RICHESSE

TYPE DE CONSÉQUENCE	RICHESSE GRAVITÉ DES DOMMAGES	EXEMPLES DE LIBELLÉS D'ASPECTS
Doux	Lumière	<i>Problème temporaire de trésorerie, je suis un peu à court d'argent, le patriarche Holreiter n'est pas en ville, je crains que nous devions marcher</i>
Modéré	Modéré	<i>Je pensais qu'il valait plus que ça, les emprunts étant épuisés, nous devons nous serrer la ceinture</i>

Sévère	Sérieux	<i>Cela m'a complètement nettoyé, je fais face à une action en justice pour dettes, elle n'a tout simplement plus les moyens de s'habiller correctement.</i>
Extrême	Critique	<i>Faillite et ostracisme, prison des débiteurs, la peine pour le détournement de la bourse de l'autocrate est la mort !</i>

Chapitre 10 : Comment faire les choses

TABLEAU 10-9 : EXEMPLES DES CONSÉQUENCES DU DÉBAT

TYPE DE CONSÉQUENCE	ATTEINTE À LA CAPACITÉ DE PERFORMANCE	EXEMPLES DE LIBELLÉS D'ASPECTS
Doux	Doux	<i>Distrait, à bout de souffle, à court de mots, a perdu le fil de ses pensées</i>
Modéré	Modéré	<i>Confus, Non-Sequitur, Sans voix, Défaite de l'homme de paille</i>
Sévère	Sévère	<i>Attendez, j'ai tort, n'est-ce pas ? Prise de conscience soudaine, bavardage incohérent, ridiculisation, mise à l'écart,</i>
Extrême	Critique	<i>Insight sismique, épuisement mental, cerveau grillé, traumatisé</i>

Les débats sont des conflits mentaux qui font appel à la Tromperie, à la Lore, au Rapport et même à des compétences de pouvoir comme la Passion. Ils mesurent votre technique de débat plutôt que la véracité de vos arguments ; avoir "raison" est un facteur, mais pas un facteur décisif. Les conséquences infligées lors des débats peuvent être invoquées dans les conflits de statut.

TACTICAIE D'ACTION ET DE THINQUE TACTIQUE

7e Chronicles of Future Earth met en valeur les caractéristiques tactiques du système *Fate Core*. Voici quelques exemples de ce qu'il est possible de faire.

§ffec3ìng JDne Thun One Tunge3

Parfois, vous pouvez affecter plus d'une cible avec une seule action. La magie, les pouvoirs démoniaques, les gaz toxiques, les dragons et les canons à gravité peuvent infliger des dégâts ou d'autres effets sur de vastes zones ; certaines créatures et certains personnages peuvent attaquer plusieurs adversaires au cours d'un même round ; des compétences comme la provocation peuvent être utilisées dans les conflits mentaux pour établir la domination dans un groupe ; et le rapport permet de faire un discours qui inspirera tous ceux qui l'écoutent.

JunDecynìng 3D £neu3e Si3cu3ìDn §gpec3g Dn u Scene

La façon la plus simple d'affecter plus d'un personnage avec une action est d'effectuer une **manœuvre pour créer un aspect de situation sur la scène**. Une *chambre remplie de gaz empoisonné* peut affecter tous ceux qui s'y trouvent, ou le *fanatisme contagieux* évoqué par un discours peut affecter tous ceux qui l'entendent. Tout personnage essayant de contourner un tel obstacle doit faire un jet de surpassement ; cela ne causera généralement pas de dégâts, mais rendra les choses plus difficiles pour les personnes affectées.

§33uckìng JcC3ìpCe Tunge3g

Certaines créatures ont plus d'une compétence d'attaque du même type. Ces créatures peuvent attaquer un nombre de cibles, avec une seule action d'attaque, égal au nombre total de leurs compétences d'attaque applicables. Les PJ peuvent acquérir cette capacité en choisissant plusieurs compétences d'attaque, ou en utilisant des cascades ou des capacités spéciales (comme la capacité spéciale "Paires de membres multiples" à la page 80).

Même lorsque vous attaquez plusieurs cibles, vous ne faites qu'un seul jet d'attaque. **C'est une règle de Fate Core qu'un personnage ne peut faire qu'un seul jet d'action par round**. L'attaquant utilise son score le plus élevé dans la compétence d'attaque applicable, et ajoute un bonus de travail d'équipe de +1 (page 202) pour chaque instance supplémentaire de cette compétence d'attaque sur sa feuille de personnage. Le résultat peut ensuite être divisé entre plusieurs cibles jusqu'au maximum autorisé, avec un minimum de +1 alloué à chaque cible. Chaque cible est considérée comme ayant subi une attaque égale au résultat qui lui est attribué et doit se défendre contre cette attaque.



Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

*L'un des entropiques de la bataille de la ferme en flammes est une hideuse **chimère** chèvre dotée de **trois** compétences de combat à mains nues aux niveaux 3, 1 et 1. Elle effectue un seul jet d'attaque au niveau 5 (combat à mains nues 3, bonus de travail d'équipe de +2 pour les deux autres compétences de combat à mains nues). S'il obtient, par exemple, 2 sur le dé du destin cosmique, il peut diviser son résultat de 7 entre un maximum de 3 cibles, par exemple en attaquant une cible avec un résultat de 3, et deux cibles avec un résultat de 2 chacune.*

ZDne Effec3g unđ O3hen řc3iDng

Les incendies, les explosions, les gaz, les attaques de dragons, les canons à gravité, la magie, les démons, peuvent affecter toutes les cibles possibles dans une ou plusieurs zones - c'est ce qu'on appelle un **effet de zone**.

JcC3ipCe pe/enceg

Au cours d'un round, vous pouvez effectuer une action de défense sans pénalité **pour chaque compétence de défense applicable que vous pouvez mettre en œuvre**. Toute action de défense supplémentaire que vous entreprenez se heurte à un **obstacle** cumulatif supplémentaire (page 201).

Zabet Karja possède la compétence Combat de mêlée 4. Elle peut effectuer une action de défense en mêlée par round sans pénalité. Si un deuxième adversaire l'attaque, son jet de défense contre cette deuxième attaque a une difficulté de +2.

Se liguer contre les gens dans les conflits est **extrêmement** efficace. Jusqu'à 4 attaquants d'une **Taille** donnée (page 235) peuvent attaquer une cible de taille similaire ; ce nombre est doublé pour chaque point de différence de Taille. Ainsi, une cible de Taille 1 (grande) peut être attaquée par 8 personnages de Taille 0 (taille humaine).

Surpasser quelqu'un en nombre

Être en infériorité numérique dans un conflit n'est pas une bonne nouvelle. Tout d'abord, si vous devez vous défendre contre plusieurs attaques au cours d'un même round, chaque jet de défense sera plus difficile que le précédent, et vous serez rapidement submergé et tomberez rapidement : voir "Défenses multiples" ci-dessus.

Deuxièmement, si vous attaquez plusieurs cibles au cours d'un même round, votre jet d'attaque pour ce round sera dilué car votre résultat sera divisé entre elles. Voir "Attaquer plusieurs cibles" à la page 229.

Lancez une fois l'attaque (ou parfois la manœuvre) et utilisez le résultat sur **chaque cible disponible dans votre zone de cible**, qui doit se défendre contre le même résultat. Parfois, un personnage doit même se défendre contre son propre jet, surtout s'il libère un démon lié malveillant ou ouvre une fiole de gaz toxique.

La flamberge d'Ukhta, son arme sacrée de Dafur, contient un démon du feu d'Agnapei lié qui lui donne accès au pouvoir Tempête de feu, lui permettant de faire jaillir des flammes de sa lame couvrant une zone entière - une attaque à effet de zone. Si elle obtient un 1 avec sa compétence Changement par le feu 3, toutes les cibles de la zone ciblée - y compris les alliés - subissent une attaque de feu de résultat 4.

peuÇing Wi3h Time

Vous savez déjà que le temps dans votre jeu peut être mesuré en **rounds** (page 212) et en **scènes** (page 26), et même en **Chroniques** et en **campagnes** (page 20). *7e Chronicles of Future Earth* mesure également le

temps qui passe, tel que vos personnages le perçoivent dans le jeu, par une série d'**incréments de temps**, tous plus longs les uns que les autres. Vous pouvez voir une liste de tous les incréments de temps dans la zone de texte adjacente ; c'est ce qu'on appelle l'**échelle de temps**. Les incréments de temps sont généralement en italique afin de les repérer facilement, comme *Plusieurs minutes*. Ils sont indirectement liés aux rounds, mais il n'y a pas de corrélation exacte ; un round de combat peut durer de *quelques secondes* à *une demi-minute*, ou plus, selon le contexte. Le temps qui s'écoule dans votre jeu est appelé **temps de l'histoire**, à la différence du **temps réel**, qui est le temps qui s'écoule réellement pendant que vous êtes assis autour de votre table (ou n'importe où) et que vous jouez.

En général, le temps de l'histoire n'a aucun rapport avec le temps réel. Un round de combat peut prendre quelques minutes en temps réel, mais ne couvrir que quelques secondes de lutte désespérée dans le temps de l'histoire. De même, votre jeu peut parfois couvrir de longues périodes de temps en une simple description ("Le grand prêtre met trois heures à reconnaître votre demande d'audience - faites-vous quelque chose pendant que vous attendez, ou pouvons-nous passer directement à la réunion ?")



Chapitre 10 : Comment faire les choses

Ugìng 3he Tìme Luððen

Regardez à nouveau l'échelle de temps. Vous voyez comment elle présente les incréments de temps sous forme de demi-unités, d'unités, de **quelques** unités ou de **plusieurs** unités de temps spécifiques : minutes, heures, jours, et ainsi de suite ? Eh bien, si vous articulez quelque chose que votre personnage fait en six heures, par exemple, vous pouvez alors formuler cette durée comme un incrément de temps de *plusieurs heures*, et situer cet incrément sur l'échelle des temps. Une fois que vous avez fait *cela*, vous pouvez manipuler l'incrément de temps de façon originale en utilisant les règles. Voyons comment procéder.

L'échelle des temps vous donne donc des points de départ pour modifier la durée des actions de votre personnage résultant de jets de compétence, d'invocations ou de magie, de quelques secondes à des siècles entiers. Lorsque vous effectuez un jet de compétence, votre Chron- icler peut vous permettre d'utiliser les décalages générés par votre jet (voir page 197) pour déplacer la durée de votre action vers le haut ou vers le bas de l'échelle temporelle d'un nombre équivalent de pas, accélérant ou ralentissant ainsi la résolution de la tâche. Ainsi, si vous entreprenez une tâche qui devrait prendre *plusieurs heures*, mais que vous voulez essayer de l'accomplir plus rapidement, vous pouvez dépenser un décalage de votre jet de compétence pour réduire la durée de votre tâche d'un cran et la ramener à *quelques heures*, ou deux décalages pour la ramener à *une heure*.

JDðì/yìng S3Dny Tìme ìn Sccegg unð CuiCcne

Vous pouvez également modifier le passage du temps de l'histoire sur l'échelle de temps pour gérer des jets particulièrement bons ou mauvais. Par exemple, **prendre plus de temps** est une façon de réussir à un certain prix (page 200), en rattrapant les décalages par lesquels vous avez manqué un jet en retardant la résolution de la tâche d'un pas par décalage. Vous obtenez ce que vous voulez, mais au prix d'un délai supplémentaire, ce qui signifie que vos efforts risquent d'arriver trop tard. Ou encore, le coût peut faire dépasser le délai et vous confronter à un autre problème.

Par ailleurs, une réussite extraordinaire peut **réduire** la durée d'une action. Un jet d'Investigation à la recherche d'une référence historique obscure dans une bibliothèque Unthari peut avoir une durée de base *de quelques jours*, mais une réussite extraordinaire peut accélérer la résolution de la tâche de cinq étapes, ce qui signifie que vous trouvez l'information que vous

cherchez en seulement *une heure*.

Vous pouvez également utiliser les invocations et les contraintes pour manipuler le temps, en accélérant ou en ralentissant les choses d'un certain nombre de pas. ("Hé, j'ai un *sens instinctif de l'énergie manatine*, alors trouver comment utiliser cet artefact ne devrait pas prendre trop de temps, n'est-ce pas ?").

L'échelle de temps

- Une demi-seconde
- Un deuxième
- Quelques secondes
- Quelques secondes
- Une demi-minute
- Un procès-verbal
- Quelques minutes
- Plusieurs minutes
- Une demi-heure
- Une heure
- Quelques heures
- Plusieurs heures
- Une demi-journée
- Une journée

- Quelques jours
- Plusieurs jours (une semaine)
- ~~Un demi-mois (quelques semaines ou plusieurs semaines)~~
- Un mois
- Quelques mois
- Plusieurs mois
- Demi-année
- Une année
- Quelques années
- Plusieurs années
- Une demi-décennie
- Une décennie
- Quelques décennies
- Plusieurs décennies
- Un demi-siècle
- Un siècle

Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

Runge und Tuc3icuC Sepunu3iDn

Bien que les zones soient une mesure abstraite de la distance, elles peuvent être utilisées à bon escient dans les rencontres tactiques.

£CDge £Dmbu3 Tuc3icg

Lorsque c'est à votre tour d'agir au cours d'un round, vous pouvez toujours vous déplacer d'une zone et entreprendre une action. La principale exception est si vous êtes **engagé** en mêlée (page 211), vous ne pouvez alors pas vous déplacer automatiquement à moins que votre adversaire ne soit d'accord (en supposant qu'il ne le soit pas...). Si vous voulez vous déplacer mais que vous êtes engagé dans une mêlée, vous devrez peut-être d'abord vous **désengager** (page 222).

Si vous n'êtes pas engagé en mêlée, votre déplacement automatique d'une zone à chaque round peut vous aider à maintenir votre distance par rapport à un adversaire qui tente de vous engager. Rappelez-vous que vous pouvez effectuer une autre action au cours d'un round où vous vous déplacez d'une zone ; ainsi, si vous lancez un sort contre un adversaire qui avance, reculer régulièrement peut vous donner le temps supplémentaire dont vous avez besoin !

Pcghing YDcn OppDnen3g

§nDcnđ 3he PCuce

L'utilisation de manœuvres de combat comme Shield Bash (page 223) peut faire reculer votre adversaire d'une zone ; la même chose peut se produire lors d'un jet d'attaque spécial réussi. Cela peut être efficace lorsqu'une cible possède une arme HTH et qu'elle se bat à R-1 (corps à corps) - vous pouvez la repousser vers l'arrière et la mettre hors de portée de l'arme HTH.

De même, lorsqu'un adversaire se tient au bord d'une falaise, d'une cheminée ou d'un lac, le pousser en arrière peut mettre fin à la rencontre assez rapidement ! Bien sûr, il tombera probablement au sol - qui ne le ferait pas ? - mais cela le rendra plus facile à achever !

JDying Oc3 D/ Runge

Si vous êtes attaqué en combat à distance, le fait de vous éloigner ne serait-ce que d'une zone de votre attaquant rend plus difficile le fait de vous toucher ; et si vous dépassez la portée maximale de l'arme de votre attaquant, vous ne pouvez pas être touché du tout !

C'est la même chose en sens inverse si vous attaquez avec une arme à projectiles. En vous rapprochant de la cible, vous la touchez plus facilement, et vous pouvez avancer d'une zone et perdre une flèche à chaque tour. Mais ne vous approchez pas trop près, votre adversaire peut décider de se précipiter sur vous !

Junching Onđen

Cette convention traditionnelle des jeux de rôle est importante lorsque vous êtes attaqué. Un groupe d'aventuriers peut décider de l'ordre dans lequel il marche, en file indienne, en groupe, et ainsi de suite (l'environnement peut parfois imposer l'un ou l'autre). La personne à l'avant prend le plus gros du combat, celle à l'arrière est vulnérable et celle au centre est plus en sécurité.

Utilisez l'ordre de marche pour déterminer qui est attaqué, qui est en position de soutien par des manœuvres, qui est à couvert ou qui peut défendre quelqu'un d'autre. Placer les personnages non combattants au milieu ou à l'arrière leur permet d'éviter la mêlée jusqu'à ce que la ligne de front soit percée ; placer les combattants à distance à l'arrière leur permet de se battre à distance. Il est même possible de définir l'ordre de marche en zones approximatives, avec une "zone avant", une "zone intermédiaire" et une "zone arrière".



Chapitre 10 : Comment faire les choses

Cìgh3ìng S3yCeg unđ CDnmu3ìDng

Les légions, les écoles de combat et les sociétés de guerriers des civilisations printanières (détaillées dans le *Guide de la culture de la Terre*, mais voir page 98 pour un exemple) enseignent à leurs membres des formations et des styles de combat, qui sont souvent des secrets bien gardés.

Une **formation** est la façon dont plusieurs combattants coopèrent. C'est en partie une question d'armes et d'armures, en partie une question de nombre et de déploiement - une phalange serrée, un groupe lâche de deux ou trois, etc. Le **combat en formation** est en fait deux stunts, un pour le combat de mêlée et un pour le combat à distance, qui vous donnent un bonus de défense lorsque vous utilisez les armes de votre style de combat en formation avec d'autres combattants ayant le même stunt.

Un **style de combat** est une manière particulière de se battre, informée par le tempérament, le temple et l'histoire, et allant de la destruction berserk aux danses élégantes mais mortelles. Un **style de combat** est généralement associé à une légion ou à une école de combat ; il faut appartenir à l'organisation en question pour l'apprendre.

En plus de vous donner des capacités tactiques intéressantes, les formations et les styles de combat sont également utilisés dans les batailles de masse en utilisant les règles des **communautés** (voir le *Guide du Chroniqueur*).

Ugìng Jìniù3cneg

Bien que *Chronicles of Future Earth 7e* ne nécessite pas l'utilisation de figurines miniatures ou de jetons en carton ou virtuels, ils peuvent être utiles pour visualiser une rencontre tactique et plus efficaces qu'un simple crayon sur du papier pour ajuster rapidement les positions relatives en temps réel. Et c'est amusant ! Vous pouvez dessiner des zones ou utiliser des cartes en bâtons, et placer des figurines représentant des personnages, des PNJ et des monstres, pour mieux voir où se trouve chaque participant par rapport aux autres.

Les figurines peuvent être utiles pour les **formations de combat** (voir ci-dessus), pour juger de l'efficacité de la magie (page 271) et pour déterminer si un personnage peut en viser un autre avec une attaque à distance ou s'il peut facilement franchir la distance pour l'affronter en mêlée.

santé et réCompétence

Le stress et les conséquences ne sont généralement pas permanents ; avec le temps et l'intervention, ils se dissipent et sont retirés de la feuille de personnage.

Parce qu'il existe différents types de stress, la **guérison et le rétablissement** peuvent revêtir différentes significations. Pour le stress physique et ses conséquences, il peut s'agir de premiers soins, de bandages, de repos au lit et même de magie curative. Pour le stress mental et ses conséquences, il peut s'agir de conseils, d'entretiens avec un prêtre, de contemplation tranquille, de repos et de récupération, ou encore de guérison magique. Pour le stress lié au statut, cela peut signifier le passage du temps, l'organisation de fêtes, l'entretien et la réparation des relations. Pour le stress lié au crédit, il peut s'agir de reconstituer ses économies, d'amadouer ses créanciers et de persuader les communautés de vous prêter à nouveau leurs ressources.

Dans tous les cas, **les cases de stress que vous avez cochées lors d'un conflit sont effacées avant le début de la scène suivante**. Le stress est un dommage temporaire mineur ; vous pouvez avoir quelques douleurs, des bandages ostentatoires, ou être temporairement à court de petite monnaie, mais sinon vous vous rétablissez complètement et rapidement du stress.

Les conséquences ne sont pas si simples. Tout d'abord, une conséquence doit être **traitée** avant que vous ne puissiez commencer à vous en remettre ; si vous ne la traitez pas, elle restera en place indéfiniment (votre Chroniqueur pourra éventuellement la reformuler pour refléter cela, mais elle sera toujours là néanmoins). Un **jet de traitement** est une action surmontée utilisant une compétence basée sur le type de séquence. La difficulté dépend de la gravité de la conséquence : les conséquences légères sont de difficulté 2, les modérées de difficulté 4 et les graves de difficulté 6. Vous pouvez tenter un jet de soin sur vous-même, mais vous devez faire face à un **obstacle** (page 201) pour le faire.



Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

TABLEAU 10-10 : CONSÉQUENCE TRAITEMENT ET RÉCUPÉRATION

TYPE DE CONSÉQUENCE	DIFFICULTÉ À TRAITER	TEMPS D'ÉLIMINATION APRÈS TRAITEMENT
Doux	2	Fin de la scène suivante, ou <i>Plusieurs heures</i> .
Modéré	4	Ce point sera abordé lors de la prochaine session, ou dans <i>plusieurs jours</i> .
Sévère	6	Ce point dans la prochaine aventure, ou <i>Plusieurs semaines</i> .

Une fois qu'une conséquence a été traitée, vous pouvez la reformuler pour refléter ce fait ; par exemple, une conséquence physique de *jambe cassée* peut devenir une *jambe avec attelle*. Ensuite, vous devez attendre un certain temps avant de pouvoir supprimer complètement la conséquence (c'est-à-dire qu'elle est complètement guérie ou que vous vous en êtes totalement remis). Le temps nécessaire pour se remettre d'une conséquence dépend de sa gravité : une conséquence légère traitée peut être retirée à la fin de la scène suivante, ou après *plusieurs heures* ; une conséquence modérée traitée peut être retirée à ce moment de la session suivante, ou après *plusieurs jours* ; et une conséquence sévère traitée peut être retirée à ce moment de l'aventure suivante, ou après *plusieurs semaines*. Ceci est résumé dans le Tableau 10-10 : Traitement et récupération des conséquences.

Lorsque vous traitez une **conséquence critique** (page 216), notez qu'elle continue d'occuper un emplacement de conséquence sur votre feuille de personnage même lorsque la période de récupération est passée ; renommez-la à nouveau pour représenter le dommage permanent qu'elle est devenue - *jambe de bois*, *amnésie permanente*, *désintégration*, etc.

CuìCing u Tneu3men3 RDCC

Tant que le conflit dans lequel une conséquence a été infligée est encore en cours, vous pouvez essayer de traiter cette séquence autant de fois que vous le souhaitez ; chaque traitement est une action.

Une fois le conflit terminé, un personnage donné peut tenter un seul type de traitement (pansement les blessures, lancer une magie de guérison, etc) pour chaque conséquence.

Si votre groupe de PC échoue dans toutes ses tentatives pour traiter une conséquence donnée, vous devrez chercher plus loin jusqu'à ce que vous réussissiez.


RecDyening CnDm un Ex3neme £Dngeqence

Vous ne pouvez pas simplement faire un jet pour vous remettre d'une conséquence extrême - elle reste avec vous jusqu'à votre prochaine **étape majeure** (page 259). Après cela, vous pouvez la renommer pour indiquer que vous n'êtes plus vulnérable aux pires conséquences, à condition de ne pas simplement changer votre aspect Fatalité pour ce qu'il était auparavant : une conséquence extrême est un changement permanent pour votre personnage. Votre nouvel aspect Doom doit avoir un sens narratif ; si votre aspect Doom a été renommé en *Half Devoured and Screaming In Terror* après une rencontre avec le Cannibal Cult of the Torn Flesh, même lorsque vous serez remis sur pied, vous voudrez un nouvel aspect Doom tel que *By My Nightmare Scars I'll Destroy the Cannibal Cult !*

Tneu3ing £Dngeqenceg £ucged par PhygìcuC £Dnffìc3g


Une **conséquence physique** est une conséquence personnelle infligée par une attaque physique. N'importe qui peut traiter une conséquence physique légère avec un jet de **compétence** ; le stunt Premiers soins peut vous donner un bonus. Les conséquences physiques modérées et graves **ne peuvent être traitées qu'avec le stunt Guérisseur**. Voir page 153 pour plus d'informations.

Les conséquences physiques critiques sont généralement permanentes (page 216). Cependant, si vous avez accès à la science zoïque (voir pages 147 et 350), vous pouvez faire un jet de Ressources contre la difficulté du traitement pour acquérir un **zoan guérisseur** (page 251) afin de le soigner ; un guérisseur zoïque remplace la partie manquante de votre corps, etc. par une prothèse symbiotique vivante. Vous commencez alors le processus de récupération, en incorporant le zoan dans votre physiologie ; vous devriez reformuler la conséquence pour représenter le fait que vous vous



habituez au remplacement zoïque pendant la durée de la période de récupération. Une fois la période de convalescence terminée, vous pouvez **retirer** la **conséquence** de votre feuille de personnage ;

cependant, comme indiqué à la page 250, vous devez également reformuler l'un de vos aspects pour y inclure une référence au fait que vous avez maintenant une prothèse zoïque.



Guérison magique

*La magie et les miracles comme la compétence de pouvoir Sagesse (page 308), les magies divines du Konfu et du Payorian (voir le **Guide de la Terre future**), et même les technologies étranges et les **zoans** inhumains (page 248), peuvent tous aider à la guérison. En général, ils permettent de traiter facilement une conséquence physique et de l'aider à guérir plus rapidement ; certains peuvent même faire disparaître les séquelles de blessures critiques.*

Tneu3ìng Jen3uC £Dngeqcenceg

Un jet de soins utilisant l'Empathie (page 147) permet d'amorcer la guérison d'une conséquence mentale légère ; le stunt Guérison de l'âme (page 148) permet de soigner des conséquences mentales plus graves.

Tneu3ìng WeuC3h £Dngeqcenceg

Un jet de soins avec Ressources (page 164) permet de commencer à se remettre d'une conséquence légère sur la richesse ; l'astuce Bail Out (page 164) permet de traiter des conséquences plus graves sur la richesse.

Tneu3ìng S3u3cg £Dngeqcenceg

Un jet de soins avec Ressources (page 164) permet de commencer la guérison d'une conséquence d'état légère, ou de votre compétence Pilier si vous soignez quelqu'un du même Pilier que vous ; le stunt Bail Out (page 164) vous permet de soigner des conséquences d'état plus graves.

SCALE

L'échelle est un concept abstrait utilisé pour comparer et gérer les différences de magnitude entre les objets et les entités. Elle peut être importante pour juger les actions d'un personnage, en particulier lorsque vous progressez et gagnez en puissance. Il existe deux types d'échelle :

- **Taille** : L'échelle physique, c'est-à-dire la taille physique d'une entité.
- **Classe sociale** : L'échelle sociale, le degré d'influence et d'importance du groupe de pairs d'une entité dans la société.
- En termes de règles, l'échelle est similaire à l'étendue et à la difficulté plutôt qu'au niveau de compétence ; il s'agit d'une **représentation numérique** allant de -5 à 5 (et généralement de 0 à 2). En général, une échelle comporte également une **étiquette** descriptive simple. Des exemples sont donnés ci-dessous, mais ils peuvent changer en fonction du contexte ; le score de l'échelle est l'élément important.

Size

La taille est **toujours** une chose physique. La plupart des personnages sont de taille 0 (taille humaine), bien que certains soient de taille 1 (grand). Les entités telles que les armées et les villes peuvent également avoir une Taille, car elles sont discrètes, objectivées et situées à un endroit, et peuvent être ciblées par les actions et les attaques de la communauté, les explosions, les magies puissantes, et ainsi de suite. Voir la Table 10-11 : Taille pour des exemples de Tailles utilisées dans les actions des personnages ; les Tailles utilisées dans les actions de la communauté sont discutées dans le **Guide du Chroniqueur**.

TABLEAU 10-11 : TAILLE

ÉCHELLE	ÉTIQUETTE TYPIQUE	EXEMPLES
-5	Infinitésimal	Molécules, bactéries, atomes.
-4	Microscopique	Objets microscopiques, visibles par les chimistes, la magie, etc.
-3	Minuscule	Pierres précieuses, etc.
-2	Très petit	Armes, horloges, souris, gimmerlings, etc.
-1	Petit	Petits animaux, chiens, chats.

0	Taille humaine	Les humains, la plupart des jeniri et des esteri.
1	Grandes dimensions	Quelques jeniri et esteri ; des animaux plus grands comme des chevaux, des char iots, des charrettes, des volants, etc ; des groupes de PNJ.
2	Très grand	Bateaux, petits navires, très gros animaux.
3	Énorme	Des navires gigantesques, des mastodontes.

SDciuC £C ugg

Pour votre personnage, la classe sociale est généralement déterminée par un jet sur la table de classe sociale de votre patrie ou de votre parenté (page 51), bien que votre Chroniqueur puisse vous permettre de choisir votre classe sociale si le concept de votre personnage en exige une spécifique. La table 4-1 : Classe sociale générale ci-dessous est reproduite de la page 38.

ScuCe Eff ec3g

Lorsque des entités d'échelles différentes interagissent, les jets de dés qu'elles effectuent sont modifiés par l'ajout ou la soustraction de dés de héros ou de dés de malheur, comme suit.

§33uck unð þe/enð §c3iDng

Pour chaque point d'échelle qui vous **sépare** de la cible que vous attaquez, vous lancez 1 Dé du Destin supplémentaire. Si vous réussissez, vous lancez 2 dés de héros supplémentaires et vous ajoutez le total aux décalages obtenus sur le jet. Lorsque vous êtes plus grand, il est plus difficile de toucher une cible plus petite, mais si vous y parvenez, vous infligez beaucoup plus de dégâts.

Pour chaque point d'échelle en **moins par** rapport à la cible que vous attaquez, vous lancez 1 Dé du Héros supplémentaire. Si vous réussissez, vous lancez 2 dés de malheur supplémentaires et vous soustrayez le total de vos déplacements. Il est plus facile de toucher une cible plus grande, mais beaucoup plus difficile de l'endommager.

.....
Ukhta est un Géant Rouge Magigi de Taille 1 (Grand). Lorsqu'elle attaque une cible de taille 0 (taille humaine) en combat physique, elle lance un Dé de la Mort supplémentaire, car cette cible est plus difficile à toucher ; la cible se défend comme d'habitude. Si elle touche, elle lance 2 dés de héros supplémentaires et ajoute le total aux dégâts de stress physique qu'elle inflige.

OyencDme unð JunDecyne §c3iDng

Pour chaque point d'échelle dont vous êtes **plus grand** que la cible que vous tentez de vaincre ou d'affecter avec une manœuvre, vous lancez un Dé du Héros de plus. Il est plus facile de vaincre ou d'affecter une cible plus petite.

Pour chaque point d'échelle où vous êtes **plus petit** que la cible que vous tentez de vaincre ou d'affecter avec une manœuvre, vous lancez un dé de malheur supplémentaire. Il est plus difficile de vaincre ou d'affecter une cible plus grande.

Si Ukhta tente une manœuvre de combat Bouclier (page 223) contre une cible de Taille 0 (taille humaine), elle lance un Dé de Héros supplémentaire. La cible de taille 7 se défend comme d'habitude. Si cette cible de Taille 0 tente ensuite de lui donner un Coup de Bouclier, elle lancera un Dé de Malheur supplémentaire ; Ukhta se défendra comme d'habitude.

TABLEAU 4-1 : CL SOCIALE GÉNÉRALE ASS

ÉCHELLE	ÉTIQUETTE TYPIQUE ¹	COMMENTAIRES
-3	Outcast (en anglais)	Parias, hors-la-loi, exilés, esclaves.
0	Classe inférieure	Paysans, agriculteurs, chasseurs, guerriers.
1	Classe moyenne	Citadins, artisans, guildes.
2	Classe supérieure	Les fonctionnaires.
3	Noble	Parigers ² , gentry, petits nobles, chefs de clan.
4	Aristocratie	Astrigers ² , haute noblesse, rois tribaux.
5	Organe de décision	Famille royale immédiate, famille impériale.

1 : Les étiquettes de classe sociale varient en fonction de la patrie et de la parenté ; il s'agit d'étiquettes générales à titre de référence. 2 : Voir page 64 pour plus d'informations sur les

Parigers et Astrigers.

236

Chapitre 10 : Comment faire les choses

hAZARDS, BLOCKS, et BARRIERS

Tout ce qui menace votre personnage n'est pas forcément vivant. Des choses inanimées peuvent vous menacer ou vous empêcher d'atteindre votre objectif, notamment des catastrophes naturelles, des pièges mécaniques astucieux, de profondes douves de château et des rivières de lave. Ces éléments sont des **dangers**, des **obstacles** et des **barrières**. Dans certains cas, vous pouvez même les créer vous-même.

Huzunðg

Les dangers sont (généralement) des choses non vivantes qui menacent d'endommager votre personnage, comme des conditions météorologiques défavorables, des maladies, des éboulements et des éruptions volcaniques. Ils ont le même statut qu'un personnage, avec des compétences et des aspects, et font des "attacks" pour vous causer des dommages. Lorsque vous rencontrez un danger, vous devez l'éviter ou le vaincre.

Un danger possède deux statistiques clés, l'**Intensité** et la **Magnitude**, utilisées comme des compétences dans les jets de dés lorsque le danger agit directement sur vous, ou non lancées comme des difficultés statiques lorsque vous essayez de négocier ou d'éviter ses effets. L'intensité représente la puissance d'un danger ; la **magnitude** indique l'étendue de la zone qu'il affecte et donc la difficulté à l'éviter (un blizzard glacial est un bon exemple d'un danger de faible intensité couvrant une zone de grande magnitude).

Vous faites un jet contre un danger en utilisant les compétences indiquées dans sa description, ou de manière appropriée (vérifiez auprès de votre Chroniqueur). En général, c'est facile à comprendre, comme utiliser son Physique pour éviter de s'exposer. L'incapacité à négocier un danger peut avoir plusieurs conséquences.

Les aléas peuvent également avoir des **aspects**, invoqués ou contraints par vous ou votre Chroniqueur, et des **actions**, détaillant la façon dont ils sont utilisés en jeu. En plus d'affecter votre personnage, les aléas peuvent également affecter les navires, les structures et les communautés ; ces aléas ont souvent une Taille (page 235).

Les risques sont de plusieurs types :

SimpCe Huzunðg

Les dangers simples nécessitent un seul jet de maîtrise pour être évités ; leur Intensité et leur Magnitude sont généralement des difficultés statiques. Si vous ne parvenez pas à éviter le danger, vous pouvez subir un stress ou des conséquences en fonction du nombre de décalages par lesquels vous avez échoué au jet ; si vous réussissez, vous évitez ou détruisez le danger. *Exemples : Un éboulement, un piège à lance à ressort.*

Spnìng-CDuðeð Speun Tnup

Risque simple

Compétences : Intensité 3.

Action : Effectuer un jet d'Athlétisme contre Intensité pour éviter, ou subir un stress physique égal aux déplacements de échec. La réduction des contraintes de l'armure s'applique.

£huCCenge Huzunðg

Les dangers de type défi comprennent plusieurs dangers simples, nécessitant plusieurs actions pour être négociés. Il se peut que vous deviez réussir une partie ou la totalité des actions constitutives. *Exemple : Epidémie de peste.*

PCugce Oc 3bneuk

Risques liés aux défis

Compétences : Intensité 6, Magnitude 2 (difficultés statiques).

Action 1 : Faire un jet de Physique contre Intensité pour éviter l'infection (voir Maladies) et Infections à la page 239).

Action 2 : Lancez le dé contre la magnitude pour contenir l'épidémie à la zone immédiate, sinon elle s'étend sur un nombre de zones égal aux déplacements de l'échec et augmente.
de la magnitude du même montant.

Action 3 : Lancez un jet de



Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

£Dn3eg3 Huzunðg

Les dangers de concours exigent que vous gagniez trois points de victoire pour les négocier. Il s'agit de dangers simples étendus ; les difficultés peuvent être statiques ou roulées. *Exemple : Marais de la rouille.*

Rcg3 Jun gheg

Risque de concours

La corrosivité d'un marais rouille est représentée par son intensité, sa taille par sa magnitude.

Aspects : *Étendue infinie de métal tordu et de liquide toxique ; 7e L'air n'est qu'une fumée ; yeux piquants et respiration haletante.*

Compétences : Magnitude 5, Intensité 3.

Actions : Chaque round, effectuer un jet d'Athlétisme contre Intensité pour éviter les dégâts physiques ; le Marais de la Rouille a SI+1. À chaque tour, lancez également un concours d'Athlétisme contre Magnitude ; trois points de victoire signifient que vous trouverez le moyen de sortir du marais.



£Dnffic3 Huzunðg

Les risques de conflit se comportent comme des personnages qui essaient de vous nuire. Un risque de conflit peut avoir une piste de stress et une ou plusieurs conséquences, ou vous pouvez simplement avoir à accumuler des points de victoire pour l'éviter. Les actions se déroulent en rounds et l'Intensité et la Magnitude sont utilisées pour les jets de compétence. *Exemple : Une éruption volcanique.*

VDCcunì Encp3ìDn

Risque de conflit

Aspects : *Coulées de lave ; nuages de gaz étouffants.*

Compétences : Intensité 5 ; Magnitude 3 (difficultés roulées).

Actions : Attaque avec Intensité à chaque round, causant des dégâts physiques de stress dus au feu, à la chaleur intense et aux gaz nocifs. Vous vous défendez en effectuant un jet contre la magnitude de l'Intensité à l'aide de l'Athlétisme, du Lore, de la Chevauchée, de la Survie, etc. et devez accumuler 3 points de victoire pour échapper à la zone d'effet.

Incnenen3uC Huzunðg

Les dangers incrémentaux peuvent être des dangers simples, des dangers de concours ou des dangers de conflit. Ils doivent être relancés à des intervalles de temps spécifiques (*quelques minutes, plusieurs heures, etc.*), augmentant leur intensité (et / ou parfois leur magnitude) de +1 à chaque fois. *Exemples : Éviter l'exposition, Risque de survie.*

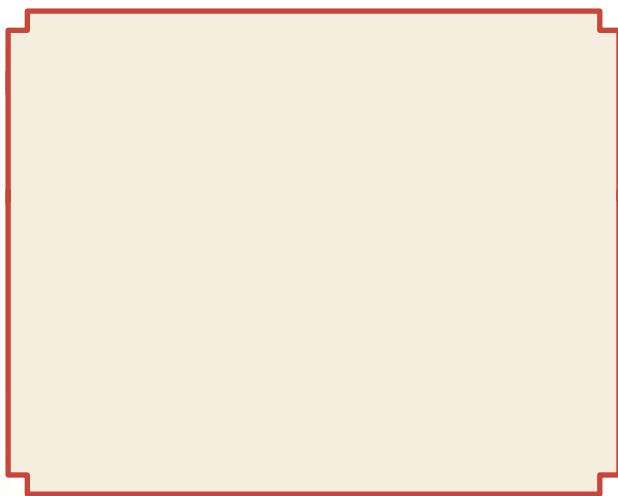
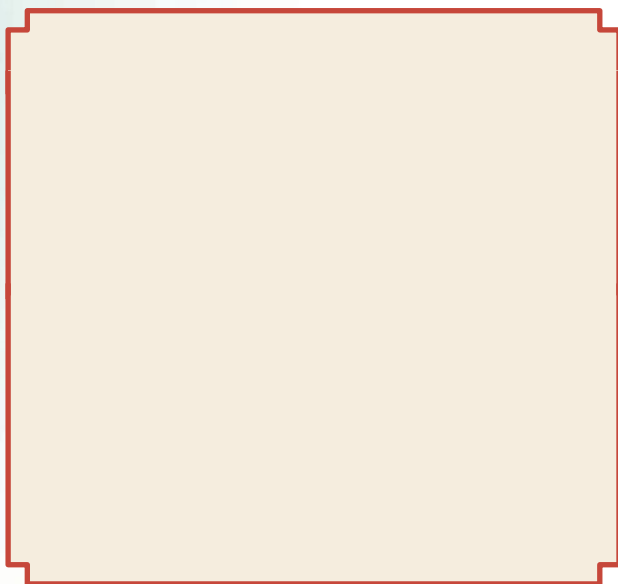
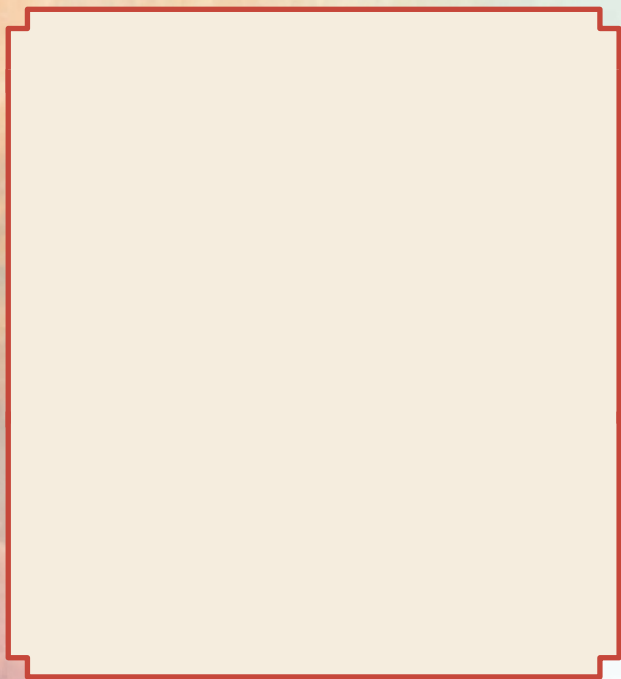
§yDið ExpDgcne

Risque incrémentiel

Compétences : Magnitude 6, Intensité 1.

Actions : Attaques avec Intensité contre Physique ou Survie. Lancez le dé toutes les *quelques minutes à plusieurs heures*, selon le degré de froid ou de chaleur, en infligeant des dégâts de stress physique. S'il est possible de s'éloigner de l'exposition, faites

238



Chapitre 10 : Comment faire les choses

Maladies et infections

*Les maladies sont des **risques de conflit**. Parfois, vous effectuez un jet contre la Magnitude pour éviter d'être exposé ; parfois, l'exposition est automatique. Si vous êtes exposé, vous devez faire un jet de Physique vs Intensité ou subir des dégâts de stress physique ; toute conséquence représente une infection.*

Une fois infecté, vous devez faire un concours de Physique contre Intensité ; le traitement par un soigneur peut apporter un bonus de travail d'équipe (page 202) ou un aspect de condition (page 125). Vous devez accumuler 3 points de victoire pour vous débarrasser de la maladie ; un échec continue d'infliger des dégâts physiques égaux aux déplacements de l'échec, ou des conséquences basées sur la maladie.

Une fois infecté, vous pouvez infecter toute personne contactée, qui doit effectuer un jet de résistance.

déplacements utilisés pour la créer. Une haute clôture créée avec un jet de compétence de Devise à 3 décalages (page 146) a un niveau de barrière de 3.

ZDïc JuCuige

Conflit Hasard

Aspects : Croissances chancreuses Affecting Zoans ; Immunisé si vous n'avez pas de Zoans ; Des parties de moi continuent à se dégrader !

Compétences : Intensité 6, Magnitude 1.

Actions : Attaque avec Intensité à chaque round, causant des dégâts physiques de stress. Toute conséquence commence à tuer l'un des zoans de la cible, agissant comme un **obstacle** (page 201) à l'utilisation de ce zoan et rendant son utilisation douloureuse et difficile.

Bunnieng

Un obstacle est un type particulier d'**obstacle** (page 201), généralement créé à l'aide d'une manœuvre avec la compétence Devise (page 146) ou la compétence Réalisation de la Volonté (page 301), ou avec une cascade. La création d'un obstacle prend généralement du temps, souvent une scène ou plus. Les barrières empêchent le mouvement ou fournissent une **couverture** (page 221) ; les exemples incluent les hautes clôtures, les fossés et les douves.

Une barrière a un **niveau de barrière** égal aux



Exemples :

- *Demi-saut périlleux* (niveau de barrière 2).
- *Haut saut périlleux* (niveau de barrière 3).
- *Double saut périlleux* (niveau de barrière 8).

Pour franchir une barrière, vous devez surmonter son niveau de barrière avec un jet de compétence approprié. Si vous échouez, vous ne traversez pas la barrière. Si vous réussissez, vous pouvez traverser, mais vous subissez un point de dégâts de stress physique.

Si vous voulez attaquer ou affecter quelqu'un au-delà d'une barrière, la cible peut utiliser le niveau de la barrière au lieu de faire un jet de défense, ou faire un jet de défense et utiliser le meilleur des deux résultats.

Vous pouvez combiner des compétences lorsque vous agissez et vous déplacez à travers une barrière. C'est "Combinaison de compétences" la plus élevée.

.....

*Les 7e tentent de s'échapper par la cour arrière de la Tour de Virigu, où Ukhta et Zabet tentent de soulever la herse tout en repoussant les attaques des entropiques qui grouillent de l'autre côté. La herse 7e a une barrière de niveau 10, et les entropiques se défendent avec une compétence de combat à mains nues de 3. Ukhta fait un jet combiné de Physique et de Combat de Mêlée, avec le Combat de Mêlée comme prime (et donc réduit du niveau 4 au niveau 3) ; elle reçoit un bonus de travail d'équipe de +1 de la part de Zabet. C'est un jet de maîtrise, et elle a besoin d'un résultat qui bat le jet de défense des entropiques **et qui est d'au moins 10 pour lever la herse. Heureusement, elle obtient un dé de héros supplémentaire grâce à sa grande taille (1), mais cela suffira-t-il ?***

BCDckg

Un bloc est une barrière qui cause des dégâts à ceux qui tentent de la franchir. Les blocs comprennent les murs de feu, les épaisses haies d'épines, les lames tourbillonnantes, les lames pendulaires, les puits de lave, les statues vivantes, et ainsi de suite. Vous faites toujours un jet contre le niveau de barrière du bloc pour passer, mais si vous échouez, vous subissez des dégâts égaux à vos déplacements d'échec. Vous créez des blocs comme des barrières, sauf que vous pouvez "dépenser" vos décalages pour augmenter les capacités de dégâts du bloc au lieu de son niveau de barrière, comme suit :

- Chaque déplacement peut créer 1 point de niveau de barrière.
- 2 quarts de travail peuvent donner au bloc une augmentation de stress de +3.
- 2 décalages peuvent permettre au bloc d'infliger un aspect de condition à une cible en cas de succès spécial (c'est-à-dire si la cible ne réussit pas à passer le bloc de 5 décalages ou plus).
- 2 équipes peuvent ajouter une zone supplémentaire au bloc (voir **blocs étendus** ci-dessous).

Voici quelques exemples de blocs :

- *Haie* du bloc *Torns* (barrière niveau 2).
- Blocage des *Lames tourbillonnantes* (niveau de barrière 4, SI+3).
- Blocage *Mur de feu* (barrière niveau 3, aspect *En feu* sur réussite spéciale).
- Bloc de *lave* (barrière de niveau 5, SI+6).

Parfois, vous pouvez volontairement subir des dégâts pour passer un bloc. Traitez votre jet comme s'il s'agissait d'un résultat de 0. Si vous survivez, vous avez passé le bloc avec succès.

Les blocs étendus couvrent plus d'une zone et nécessitent généralement plus d'un tour pour être franchis. Vous traversez 1 zone d'un bloc par round. Si vous êtes prêt à subir des dégâts, considérez votre jet comme un résultat de 0 et traversez un nombre de zones égal à votre compétence d'Athlétisme.

RemDyng BCDckg unð Bunnieng

Les manœuvres visant à supprimer les blocages et les barrières sont toujours d'une difficulté supérieure de +2 au niveau de la barrière. Si vous ne parvenez pas à lever un bloc ou une barrière, vous subissez des dégâts normaux.

Les relations

Dans ce chapitre, nous revenons sur un concept introduit dans le **chapitre 4 : Créer son personnage** (page 31) : **les relations**.

Une relation est une représentation sur votre feuille de personnage des capacités d'une entité qui a une existence indépendante plus large. Votre relation vous permet d'obtenir de cette entité qu'elle utilise ses capacités pour faire des choses pour vous.

Les relations sont **externes** à votre personnage : il s'agit d'acolytes, de mécènes, de légions, de temples, de communautés, de destriers et même de démons. Elles ont leur propre existence et leur propre esprit, et peuvent même avoir leurs propres blocs de statistiques. Lorsque vous établissez une relation, vous notez sur votre feuille de personnage les capacités du bloc de stat que vous pouvez demander à l'entité d'utiliser en votre nom.

Parfois, une relation n'est qu'un aspect ; parfois, il s'agit d'un couple de compétences ou d'une cascade. Parfois, elle peut ressembler à un personnage non joueur. En effet, les relations utilisent parfois les règles des PNJ (voir le *Guide du Chroniqueur*). Cependant, les relations **ne** sont **pas** des PNJ ; elles représentent plutôt un sous-ensemble des capacités d'un PNJ auxquelles vous avez accès en vertu de votre relation. Contrairement aux PNJ, les relations sont contrôlées par vous, et **vous devez effectuer une action pour utiliser l'une de leurs capacités**.

Vous utilisez vos **points d'avancement** (pages 29 et 264) pour développer vos relations. Dépenser des PA de cette façon ne fait pas nécessairement progresser les capacités de l'entité sous-jacente qui est la cible de la relation (bien que votre Chroniqueur puisse déclarer que c'est le cas) ; les PA dépensés représentent plutôt des améliorations de la **qualité de** votre relation. Vous avez cultivé une amitié avec l'Autarque de Ko-rudav, et après avoir dépensé des PA pour améliorer la compétence Ressources de votre relation avec lui, il est maintenant prêt à dépenser plus d'argent pour vous et vos projets si vous le lui demandez. En fait, l'entité cible d'une relation aura souvent des capacités bien plus élevées sur sa propre feuille de personnage que ne le laisse supposer sa relation limitée sur votre feuille de personnage.



Zimiri Tegus dispose de Ressources 1 dans sa relation avec la Maison Bleue de Korudav. Sarah n'a pas de bloc de statistiques pour la Maison Bleue, mais elle pense qu'elle a une meilleure compétence Ressources que cela. Si Zimiri améliore encore sa compétence Ressources, Sarah devra décider si elle oppose son veto à cette augmentation ou si elle laisse les progrès de Zimiri refléter le statut réel de la Maison Bleue, y compris les améliorations possibles.

Lors de la création du personnage (page 44), vous disposez d'un **budget** dédié aux **relations de 28 PA** que vous pouvez dépenser pour une ou plusieurs relations. Voir les pages 45 et 260 pour connaître le coût de l'avancement des relations.

Vous n'êtes pas obligé de dépenser tout votre budget de relations lors de la création de votre personnage. Certains personnages, comme les prêtres et les sorciers, gardent une "réserve" de PA non dépensés à dépenser en cours de jeu pour des relations temporaires avec des entités comme des démons invoqués. Voir pages 29 et 277.

S huneð ReCu3iDnghiþg

Plusieurs personnages de votre groupe peuvent avoir une relation avec la même entité, qu'il s'agisse d'un autarque influent, de l'équipage d'un navire ou d'une maison, d'un temple ou d'une légion importante. De telles relations sont appelées **relations partagées**, et elles peuvent être des éléments puissants dans votre jeu. Lorsque votre groupe a une relation partagée, vous mettez en commun toutes les capacités des différentes instances de cette relation, et vous **additionnez** même **les niveaux de compétences** que vous avez dans les mêmes compétences.

Une fois que les membres du groupe auront accompli leur mission, Sarah leur permettra de créer des relations avec la communauté de la Main de l'Autocrate. Si Zabet et Zimiri achètent tous deux une compétence Investigation 1 pour cette relation sur leur feuille de personnage, ils créeront une relation partagée avec la Main de l'Autocrate avec une compétence Investigation 2.

Vous devez décrire le fonctionnement d'une relation partagée au sein de votre groupe. Votre Chroniqueur peut même vous fournir une feuille de relation indépendante pour la relation partagée, où vous pouvez noter toutes les capacités que vous lui avez données. Vous continuerez à maintenir l'instance de chaque personnage de cette relation sur sa propre feuille de personnage, mais la feuille de relation partagée fonctionnera parallèlement comme une agrégation facile des totaux de compétences et des capacités que le groupe peut utiliser.

Les prêtres et leurs serviteurs mettent souvent en commun leurs pouvoirs (leurs PA) pour invoquer des **démons** (page 312) ; ces relations sont traitées comme des relations partagées et peuvent être puissantes !

h Ow TO INCIUDe A relATIOnShIP SUR VOUS feuille de chArACTère

Vous pouvez mentionner brièvement vos relations par leur nom sur votre feuille de personnage, mais nous avons également fourni une **feuille de relations** (page 354) avec de l'espace pour détailler quatre relations distinctes - aspects, compétences, cascades, boîtes de stress, etc. Il n'y a pas de limite au nombre de relations que vous pouvez avoir, mais plus vous en avez, moins elles seront puissantes et utiles. Voici quelques conseils.

YDc þDn'3 Huye TD CiCC Oc3 Eyeny3hìng !

Parfois, les relations ne sont qu'un aspect, une compétence ou une cascade ou deux. Vous devez ajouter un nom pour faciliter l'identification, mais vous pouvez laisser le reste en blanc s'il n'est pas pertinent. Utilisez simplement ce dont vous avez besoin.

Chapitre 11 : Relations

ReCu3iDngħipg pDn'3 Huye TD CDCCDw 3he SkìCC £DCcmn RcCeg

N'oubliez pas qu'une fiche de relation n'est pas un personnage

l'entité pour laquelle vous avez une fiche de liaison est toujours a au moins une feuille de personnage "théorique" ailleurs ; votre

Le chroniqueur peut l'avoir écrite, ou elle peut être imaginaire. C'est *cette* feuille de personnage qui doit suivre les règles des colonnes de compétences ; les compétences de votre feuille de relation représentent simplement les compétences que le sujet de votre relation utilisera en votre nom. Il n'y a pas de mal à n'avoir qu'une seule compétence de haut niveau (par exemple, Ressources 3) sans rien en dessous.

ReC u3iDngħipg £un IncCçðe "CCDu3ìng" S3cn3g

Vous pouvez acheter un stunt appartenant à une compétence de votre feuille de relations, sans acheter la compétence qui la régit. Vous utilisez ce stunt soit au niveau 0, soit avec votre propre niveau dans la compétence qui le régit.

types de relations

S iðekìckg unð Senyun3g

Il s'agit de personnages subordonnés qui voyagent avec vous. Bien qu'ils risquent de mourir ou d'être endommagés si vous vous battez, ils vous accompagnent dans vos aventures et vous pouvez donc facilement justifier l'utilisation de leurs capacités.

£DmpuniDn

Vous pouvez avoir un apprenti, un garde du corps, ou un autre compagnon (peut-être même un démoniaque !), avec une fiche de relation qui ressemble à une fiche de personnage (en fait une fiche de **PNJ à part entière** - voir le *Guide du Chroniqueur*), bien que votre compagnon soit sous votre contrôle et non celui du Chroniqueur.

Votre aspect compagnon (page 41), s'il n'est pas avec un autre PJ, peut vous permettre de créer une relation de compagnon. Construisez à partir de l'aspect pour ajouter des compétences, des bonus de travail d'équipe, et plus de boîtes de stress et de conséquences pour votre

L'aspect compagnon de Zabet est Blue-Claw, Steed et War-Brother. Lors de la création de son personnage, Sharma a décidé qu'elle souhaitait donner plus d'importance au compagnon de Zabet en dépensant des PA pour définir la relation entre Blue-Claw et Zabet (voir page 47).

PC.

détruisant la relation si l'adepte, le garde du corps, etc. est désactivé, détruit, tué ou inconscient. Au moment opportun, le groupe de relations peut être remplacé (en général; ce n'est pas possible au milieu du scénario) - vérifiez auprès de votre Chroniqueur.

Minions ou aides, une suite offrant un bonus de travail d'équipe, les suiveurs peuvent être statués comme s'il s'agissait d'un **groupe de PNJ mineurs** (voir le *Guide du Chroniqueur*). Dépensez des PA pour acheter des capacités pour chaque membre du groupe, qui doivent avoir les mêmes capacités. Vous pouvez dépenser 5 PA, par exemple, pour acheter 5 compétences de combat de mêlée de niveau 1, ce qui vous donne un groupe de PNJ mineurs de niveau 1 composé de 5 membres.

Les adeptes peuvent même subir des dégâts, ce qui vous donne des cases de stress supplémentaires dans un type de conflit - par exemple, physique, si votre prêtre a une garde rapprochée de gardiens du temple - et un bonus de travail d'équipe dans une ou plusieurs compétences.

Les dégâts subis par une relation de groupe de PNJ mineurs peuvent facilement entraîner l'élimination d'un ou plusieurs membres, réduisant la puissance de votre relation pour au moins le reste de la session, voire

Le site peut-il me permettre d'agir deux fois au cours d'un même tour ?

*Non. Alors que les personnages non joueurs agissant indépendamment de votre personnage sont **toujours** sous le contrôle du Chroniqueur, vous, en tant que joueur, ne pouvez faire qu'un seul jet d'action par round (page 212). Ce peut être une action effectuée par votre acolyte si vous le souhaitez, mais dans ce cas, votre personnage ne peut pas agir également lors de ce round. Si vous voulez agir en même temps que vos serviteurs ou votre acolyte, demandez-leur de vous donner un bonus de travail d'équipe.*

Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

§CCieg und bependen3g

Les alliés et les dépendants ont souvent leur propre vie, indépendamment de votre personnage - peut-être dans une ville, un temple ou une autre communauté que vous visitez souvent, ou peut-être plus loin. Cela signifie que vous ne pouvez pas utiliser leurs capacités aussi facilement que les acolytes ; vous devez décrire comment vous communiquez ou interagissez avec un allié ou une personne dépendante pour utiliser sa capacité.

Vous *pouvez* spécifier qu'un allié ou une personne dépendante voyage avec vous si vous pouvez le raconter, mais il sera susceptible d'être endommagé ou éliminé comme un acolyte (voir ci-dessus).

£Dn3uc3g

Les contacts sont des personnes que vous connaissez, qui vivent généralement dans un certain lieu et appartiennent à une certaine communauté. Ils peuvent améliorer votre compétence Contacts et vous fournir des ressources et des services.

d'autres capacités, en améliorant votre réseau d'information, les capacités d'interaction et les compétences sociales.

aider à la réalisation d'actions physiques. Ils peuvent n'être qu'un aspect.

Varnas est un fan de la troupe comique itinérante d'Arin et Danny, les "Deux Grincheux". Il essaie toujours d'assister à leur spectacle quand il le peut, et ils le connaissent par leur nom. Vitas donne à Varnas une relation avec eux avec une compétence Contacts 1. Varnas devra se rendre à un concert ou communiquer avec le duo pour l'utiliser, mais ils connaissent tout le monde.

Pu3nDng

Les mécènes ont un intérêt direct dans vos activités et peuvent vous aider en échange de l'exécution d'activités, voire de missions, en leur nom. Ils peuvent augmenter votre Lore, vos ressources, vos contacts, votre statut social général et vos capacités de travail en réseau. Encore une fois, ils peuvent n'être qu'un aspect.

Au lieu d'une relation communautaire avec son temple de Vareltias, Paco décide que Six bénéficie du patronage d'Equianimus le Rusé, un prêtre de haut rang. Il peut adresser des pétitions au temple au nom de Six, et lui envoie souvent des affaires et

bependen3g

Enfants, conjoints, amants, membres de la famille, etc., les dépendants sont une source de contraintes et de points de destin car vous veillez à leur bien-être - ils ont toujours des ennuis ! Votre Chroniqueur peut les mettre en danger dans un scénario, ou ils peuvent vous contacter pour vous demander de l'aide ou des pistes pour de nouvelles aventures. Ils auront besoin d'être protégés s'ils voyagent avec vous, mais ils apportent parfois des capacités inhabituelles (artisanat, sens des relations humaines, etc.). Un dépendant peut n'être qu'un aspect.

Zimiri Tegus a une relation qui est un aspect unique : Old Mama Houser, mère de mille oursins. Chris a l'intuition que Zimiri est un orphelin élevé par Old Mama et se sent obligé de veiller sur la vieille bique. Old Mama peut fournir de l'aide et des informations, mais peut avoir besoin d'aide et même de secours de temps en temps !

des informations privilégiées.

Les animaux de selle voyagent avec vous, vous procurent des bonus de travail d'équipe avec votre compétence Athlétisme et vous permettent même d'**agir à l'échelle** (page 236) si vous achetez la capacité spéciale Grandeur (page 245). Une relation avec un animal de selle vous donne également plus d'élan dans le **combat monté** (page 221). Nous fournissons ci-dessous des blocs de statistiques simples pour ces créatures afin que vous puissiez établir des relations avec elles - consultez le bestiaire dans le *Guide du Chroniqueur* pour plus de détails.

Souvent, il suffit de traiter les montures comme un simple équipement (page 186), vous permettant de décrire vos actions de certaines façons et fournissant éventuellement un aspect. Si vous voulez que votre monture soit quelque chose de plus - une "personnalité" avec des capacités, des manies et des idiosyncrasies - vous pouvez la définir comme une relation.

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Chapitre 11 : Relations

Riðing HDngeg

Donnez à un cheval de selle des compétences relationnelles comme Athlétisme et Physique, des stunts comme Sprinter, et des capacités spéciales comme Plus grand. Un cheval de guerre peut aussi avoir la compétence Combat à mains nues et les stunts associés, ainsi que des capacités spéciales comme Armement Intégral et Trample.

Riðing HDnge

PNJ standard

Stress physique 1 2 3

: Stress mental 1 2 3

:

Conséquences : 1 légère + 1 modérée

Taille : S1

Aspects : *Jument pommelée ; trouve toujours le chemin de la maison.*

Compétences : Athlétisme 3, Physique 2, Volonté 1

STUNTS

✦ **Sprinter** : Déplacer gratuitement 2 zones lors d'un échange, au lieu de 1.

CAPACITÉS SPÉCIALES

✦ **Plus grand** : Vous êtes de taille S1 et agissez à l'échelle.

Armure : Aucune.

£heCD3heng

Les chélateurs sont des versions carnivores des chevaux de guerre, dotés de crocs déchirants et de griffes déchirantes. Il faut généralement une autorisation, comme celle d'appartenir au temple de Regos, pour en prendre une comme partenaire, mais elles peuvent vous transporter rapidement, vous aider à vous battre et terrifier vos ennemis. Ils sont parfaits pour le combat à cheval.

Wun £heCD3hen

PNJ standard

Stress physique 1 2 3 4

: Stress mental 1 2 3

:

Conséquences : 1 légère + 1 modérée

Taille : S1

Aspects : *Mâchoire déchirante et griffes déchirantes ; cheval de guerre ; sale caractère ; excès soudain de violence.*

Compétences : Athlétisme 4, Physique 3, Combat à mains nues 2, Provocation 1, Combat à mains nues 1, Volonté 1

STUNTS

✦ **Charge !** Jet d'athlétisme pour foncer sur une cible à 2 zones de distance et faire un jet de mêlée.
Combat ou attaque de combat à mains nues contre cette cible dans le même échange.

CAPACITÉS SPÉCIALES

✦ **Armement intégral 3** : Sabots et griffes, SI+3.

✦ **Plus grand** : Vous êtes de taille S1 et agissez à l'échelle.

✦ **Trample** : Utilisez Physique pour attaquer les cibles de taille inférieure dans la zone où vous êtes.
La cible qui se déplace à l'intérieur, affecte jusqu'à deux cibles d'une taille inférieure (S0), et ainsi de suite.
Toute cible qui rate son jet de défense est également *mise à terre*

□ □ □
□ □ □

□ □ □ □
□ □ □



Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

Onni3heng

Ces élégantes bêtes à cheval aviaires à deux pattes sont incapables de voler et trop frêles pour le combat, mais elles ont fière allure ! Ils sont très nerveux en présence de personnes mal intentionnées, mais si vous êtes du bon côté, leur présence est merveilleusement apaisante. En plus de l'athlétisme, ils peuvent améliorer votre statut social et vos jets d'interaction.

ECegun3 Onni3hen

PNJ standard

Stress physique : 1 2

Stress mental : 1 2

Conséquences : 1 légère + 1 modérée

Taille : S1

Aspects : Cheval élancé et élégant ; plumage chatoyant ; loyal et affectueux ; nerveux ; facilement surchargé.

Compétences : Athlétisme 3, Perception 2, Empathie 1

STUNTS

- ✦ **Sense Danger :** Cette compétence ignore tous les obstacles ou conditions gênantes lorsque quelqu'un/quelque chose a l'intention de vous faire du mal.
- ✦ **Sprinter :** Déplacer gratuitement 2 zones lors d'un échange, au lieu de 1.

CAPACITÉS SPÉCIALES

- ✦ **Armure intégrale 1 :** Plumage irisé, SR-1.
- ✦ **Plus grand :** Vous êtes de taille S1 et agissez à l'échelle.

£umbniD3heng

Les cambrioleurs, également connus sous le nom de lopers, sont des bêtes à cheval bipèdes, une sorte de combinaison saurien / girafe. Elles sont moins agiles que les chélateurs, mais elles sont très à l'aise sur les terrains accidentés et sont d'excellentes grimpeuses (à condition de savoir rester en selle !).

£uyuCny £umbniD3hen

PNJ standard

Stress physique 1 2 3

: Stress mental 1 2

:

Conséquences : 1 légère + 1 modérée

Taille : S1

Aspects : Sauricamélide agile et volage ; destrier vétéran des campagnes de Hagya.

Compétences : Athlétisme 3, Physique 2, Sans arme Combat 1, Combat à mains nues 1

STUNTS

- ✦ **Charge !** Jet d'athlétisme pour foncer sur une cible à 2 zones de distance et faire un jet de mêlée.
Combat ou attaque de combat à mains nues contre cette cible dans le même échange.
- ✦ **Grimpeur :** Agir à un niveau de compétence +2 pour effectuer des escalades d'expert.
- ✦ **Leaper :** Agir à un niveau de compétence +2 pour effectuer des sauts en longueur et en hauteur.
- ✦ **Sprinter :** Déplacer gratuitement 2 zones lors d'un échange, au lieu de 1.

CAPACITÉS SPÉCIALES

- ✦ **Adaptation climatique (désert) :** Agir avec un niveau de compétence de +2 sur les jets de survie.
- ✦ **Adaptation à l'environnement (terrain accidenté) :** Ignorer les obstacles et les pénalités.
pour se déplacer sur un terrain accidenté.

† Armure intégrale

1 : Peau épaisse et veloutée, SR-1.

† Armement intégral 3 :

morsure et coup de queue, SI+3.

246



ECenìDng

Les élenisors sont les montures quadrupèdes reptiliennes volantes des le Kesh jeniri. En avoir un comme monture signifie que l'on peut voler ! Il faut une autorisation pour acquérir un élenisor ; en général, il faut être un Kesh (page 67) ou un ami du Kesh.

SCeek ECenìDn S3eeð

PNJ standard □ □ □

Stress physique □₁ □₂ □₃ □

: Stress mental 1 2 3 4

:

Conséquences : 1 légère + 1 modérée

Taille : S1

Aspects : *Reptilien volant aux lignes épurées ; destrier célèbre de la cavalerie aérienne de Kesh ; cerf-volant casse-cou.*

Compétences : Athlétisme 4, Volonté 3, Remarquabilité 2, Furtivité 2, Physique 1, Sans arme Combat 1, Combat à mains nues 1

STUNTS

- ✦ **Acrobate :** Agir à un niveau de compétence +2 pour effectuer des mouvements acrobatiques.
- ✦ **Charge !** Jet d'athlétisme pour foncer sur une cible à 2 zones de distance et effectuer une attaque de combat en mêlée ou à mains nues. contre cette cible dans le même échange.
- ✦ **Indomptable :** Agir avec un +2 de volonté pour se défendre contre la peur provoquée. et d'intimidation.
- ✦ **Poup mortel :** 1/scène, payez 1 point de destin pour augmenter une conséquence physique que vous infligez de 1 pas.
- ✦ **Sprinter :** Déplacer gratuitement 2 zones lors d'un échange, au lieu de 1.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Ju gìcuC ReCu3ìDnghìpg

Le chapitre 13 : Magie présente les règles des cantrips, de la magie divine et de la sorcellerie. Les relations font partie intégrante du fonctionnement de la magie.

§yu3ung

L'**avatar** est l'alter ego magique que les prêtres développent lorsqu'ils se consacrent à un dieu. C'est un peu comme

La mise en scène de l'âme, du fetch chamanique ou du corps astral, une

Les avatars sont un moyen d'obtenir des capacités surhumaines (voire divines) et de devenir "saints". Au fur et à mesure que les prêtres progressent, leurs avatars deviennent de plus en plus puissants. Voir page 310 pour plus d'informations.

✦ **Adaptation environnementale (aérienne) 2 :**

Vous pouvez voler ! Utilisez l'athlétisme pour les actions aériennes.

✦ **Armure intégrale 1 :** peau à échelle fine, SR-1.

✦ **Armement intégral 4 :**

Griffes et morsures, SI+4.

.....

.....



pemDng

Les démons sont les serviteurs divins des dieux (page 312) ; vous pouvez les invoquer en tant que relation, ou quelqu'un peut en invoquer un pour vous. Dans les deux cas, vous aurez besoin d'une **autorisation**.

Une relation avec un démon invoqué vous permet d'acheter des capacités de **construction de démons** dans les descriptions de temples et ailleurs (voir page 313 pour un exemple). Vous dépensez des PA pour la relation **uniquement pour la période de l'invocation** ; une fois que le démon est détruit, congédié, ou autrement dé- parti, vous récupérez les PA et pouvez les réutiliser dans d'autres relations - généralement d'autres invocations !

Ukhta entretient une relation avec un démon de feu Agnapei, probablement un cadeau de son temple ou de sa légion. Il est lié à sa flamberge et peut faire jaillir des gerbes de flammes au combat !

Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

Relations et Influence sociale

Une relation avec une personne d'une classe sociale, d'un pilier ou d'une culture différente peut ouvrir des portes, vous permettant d'agir à différentes échelles sociales (page 236) ou d'éviter les désavantages liés au rang, à l'occupation, à la parenté ou à la culture. Vous pouvez par exemple inscrire la compétence Pilier d'un mécène sur votre feuille de relations et l'utiliser pour accéder à ce Pilier d'une manière qui vous serait impossible autrement, comme utiliser vos compétences interpersonnelles sans pénalité ou gagner de l'influence dans des cultures étrangères. Ce puissant avantage est la raison pour laquelle les commerçants, les diplomates, etc. cultivent de telles relations.

(page 279) en votre nom, utile pour les **travaux de groupe** (page 313), et peut également fournir des contacts, des ressources et des connaissances. Voir page 320 pour un exemple.

£ Dmmni3ieg unð £Dng3ncc3g

Les communautés sont des regroupements de personnes à grande échelle, souvent des centaines ou des milliers d'individus. Leur statut est très proche de celui des personnages, avec des compétences spéciales, des cascades et même des capacités spéciales. Vous trouverez toutes les règles relatives aux communautés dans le **Guide du Chroniqueur**.

Une relation de communauté vous donne accès aux capacités d'une communauté, que vous utilisez à l'échelle de taille de la communauté, même si vous bénéficiez d'un bonus de travail d'équipe grâce à l'une de vos propres compétences. Si vous obtenez un bonus de travail d'équipe grâce à une compétence de relation communautaire, vous utilisez votre propre compétence à votre échelle de taille comme d'habitude.

LegiDng

Les personnages légionnaires ont souvent leur légion comme relation communautaire, ce qui leur permet d'obtenir des contacts, des ressources, l'accès aux archives (compétence Lore) et même un soutien militaire (en utilisant la compétence communautaire "Combat physique" - voir le **Guide du Chroniqueur**). Il peut aussi s'agir d'un simple aspect. Voir page 98 pour un exemple.

TempCeg

Vous avez besoin d'une permission pour prendre un temple comme relation ; le fait d'appartenir à la profession de prêtre vous en donne une. Une relation avec un temple utilisera une compétence de pouvoir

Une relation de maison vous permet d'agir à l'échelle d'autres maisons et peut vous fournir des contacts, des ressources et d'autres formes de soutien communautaire concret.

SDnceny SchDDCg

Les personnages sorciers considèrent souvent leur école comme une relation communautaire. Cette relation fournit des compétences de pouvoir, des connaissances, des contacts, des ressources et la capacité d'interagir avec d'autres écoles à l'échelle, tout en étant utile dans les **travaux de groupe** (page 313). Les personnages non sorciers ont besoin d'une autorisation pour prendre une relation avec une école de sorcellerie. Voir page 342 pour un exemple.

VehìCeg

Les véhicules tels que les navires, les chariots de guerre, etc. sont des **structures** exploitées par des **communautés d'équipage** (voir le *Guide du Chroni-cler* pour en savoir plus). Si vous prenez un lien avec une communauté d'équipage, vous pouvez lui demander d'utiliser son véhicule en votre nom. Vous avez besoin d'une autorisation, telle que l'appartenance à la profession de marin (page 113), bien que dépenser le trésor (page 171) permette d'en acquérir une

temporairement. Les relations de communauté d'équipage fournissent souvent des compétences de communauté de mouvement et de combat et des stunts. Votre Chroni-cler peut vous fournir une **feuille de construction** listant les statistiques de construction et vos capacités de communauté, ou vous pouvez les noter sur votre feuille de relation. Si vous prévoyez des aventures à bord d'un navire, l'équipage d'un navire peut être une excellente **relation partagée** pour votre groupe de PC.

ZDung

Les zoans sont d'étranges objets de **hsuntach** (page 364) offrant des capacités spéciales remarquables ; petites formes de vie symbiotiques se nourrissant de vos fluides corporels (principalement du sel et de l'eau), ils peuvent remplacer les membres, les yeux, les oreilles et ainsi de suite, offrant une force accrue, une vision nocturne, une ouïe supérieure et d'autres capacités non humaines qui peuvent ressembler à de la magie.

En termes de jeu, les zoans sont des équipements qui utilisent les règles de relation. C'est parce qu'un zoan est une chose vivante, avec des capacités auxquelles vous ne pouvez pas accéder initialement lorsque vous l'acquérez, mais que vous pouvez explorer au fur et à mesure que vous développez vos compétences et que vous vous familiarisez avec son utilisation.

TABLEAU 11-1 : ZOANS

NOM DU ZOAN	NOTES	DÉPENSES INITIAL ES1	PRIC ^{E2} (S)	MAX AP ³	DIFF ⁴
Reniflard	Dépensez +2 PA supplémentaires pour débloquer Exude Breathable Air 1.	8	40	10	2
Griffes	Dépensez +2 à +6 PA pour débloquer jusqu'à l'armement intégral 3.	8	120	14	4
Concentrateur	Dépensez +2 PA pour débloquer Concentration accrue.	8	40	10	2
Enervateur	Dépensez +2 PA pour débloquer Frénésie de combat.	8	40	10	2
L'auditeur lointain	Dépensez +2 PA pour débloquer Sens amélioré (ouïe lointaine).	8	40	10	2
Voyant lointain	Dépensez +2 PA pour débloquer Sens amélioré (vision lointaine).	8	40	10	2
Guérir Zoan	Vous devez dépenser 2 PA et 20-60 S pour 1 utilisation de Régénération.	2	20-60	s/o	2
Auditeur	Dépensez +2 PA pour débloquer Sens amélioré (Micro-audition).	8	40	10	2
Amélioration de la musculature	Dépensez +2 PA pour débloquer la Force accrue.	8	40	10	2
Vision nocturne	Dépensez +2 PA pour débloquer Sens amélioré (vue nocturne).	8	40	10	2
Poison Glander	Dépensez +6 PA pour débloquer Exude ou Projet Poison 3.	8	120	14	4
Shrieker	Dépensez +6 PA pour débloquer Project Sound 3.	8	120	14	4
Vocalus	Dépensez +2 PA pour débloquer Transformer le son.	8	40	10	2
Yeux zoïques	Dépensez +6 PA pour débloquer Sens amélioré (vision nocturne), Acuité visuelle accrue et Résistance (luminosité).	8	120	14	4

1 : La dépense initiale est généralement de 8 PA, en fournissant le zoan comme aspect.

2 : Le prix est basé sur la puissance maximale du zoan, même si vous ne dépensez pas les PA nécessaires pour accéder à toutes ses capacités.

3 : Le nombre maximum de PA est reflété dans le coût des TP, et correspond à la base de 8 PA + le nombre de PA supplémentaires nécessaires pour que le zoan atteigne son maximum.

4 : La difficulté de construction, utilisée pour les personnages créant des zoans ; voir le *Guide du Chroniqueur*.

Pour acheter un zoan, il faut payer le coût en points de trésor et dépenser 8 PA pour acquérir son **aspect de base** en tant que relation. Si vous voulez un bonus ou une utilisation mécanique de votre zoan, vous pouvez dépenser un point de destin ou faire une manœuvre. Rappelez-vous que les aspects sont toujours vrais, ainsi un Breather vous permet de respirer sous l'eau ; vous n'avez pas besoin de l'invoquer pour cela, c'est juste ce qu'il fait. Mais si vous voulez que votre Breather vous donne un avantage en combat sous-marin, c'est à cela que sert l'invocation.

Si vous en avez besoin, vous pouvez également utiliser des PA (lors de l'acquisition du zoan, ou plus tard) pour ajouter des capacités spéciales (page 21) à votre relation avec le zoan, parmi celles énumérées dans les descriptions ci-dessous. Cela vous permet d'apprendre à mieux utiliser votre zoan, à développer de nouveaux trucs avec lui, etc.

La Table 11-1 : Zoans présente des suggestions de coûts et de capacités de zoans pour une gamme de zoans "d'entrée de gamme" susceptibles d'intéresser les personnages débutants. Des descriptions sont fournies ci-dessous, et des détails complets, y compris des zoans plus puissants, sont donnés dans le *Guide du Chroniqueur*. Il existe de nombreux types de zoans et vous pouvez développer votre relation avec un zoan de façon très différente - vérifiez avec votre Chroniqueur. Bien sûr, vous pouvez simplement choisir de garder votre zoan comme un aspect.

Zoic Déshumanisation

En plus de fournir un aspect de base sur sa feuille de relation, chaque zoan que vous avez doit également être incorporé dans l'un de vos aspects personnels d'une manière ou d'une autre - les zoans changent ce que vous êtes. Les aspects zoïques peuvent et doivent être contraints, au moins une fois par session, pour que vous réagissiez en fonction de la nature zoïque, que vous utilisiez le zoan chaque fois que c'est possible, que vous vous comportiez d'une manière qui protège le zoan, etc.

Voici quelques exemples d'aspects zoïques : Vétéran bulldozer aux bras zoïques gonflés à bloc ; Mes yeux zoïques me font remarquer dans la foule ; Psionique Virikki crispé aux oreilles zoïques semblables à celles d'une chauve-souris.

Bneu3hen

Aspect de base : *Branchies zoïques fusionnées avec le cou et la trachée*

Capacité spéciale :

- **Exude Breathable Air 1 (2AP) :** Le zoan exsude de l'air respirable en quantité suffisante pour une personne.

Ce zoan s'aplatit autour de votre cou, fusionne avec votre peau et perce votre trachée. Il fonctionne comme un ensemble de branchies, vous permettant de respirer sous l'eau.

£Cuwg

Aspect de base : *Griffes zoïques fusionnées avec vos Hands*

Capacité spéciale :

- **Armement intégral 1-3 (2-6AP) :** Les attaques à mains nues bénéficient d'une augmentation de stress de +1 par niveau.

Ce zoan fusionne avec vos mains ou les remplace, ce qui vous donne des griffes énormes, déchirantes et rétractables.

£Dncen3nu 3Dn

Aspect de base : *Pompe à médicaments Zoic fusionnée avec la nuque*

Capacité spéciale :

- **Concentration accrue (2AP) :** Vous êtes inconscient de tout le reste lorsque vous vous concentrez sur une tâche. Agir à un +2 niveau de compétence sur toute action appropriée lorsque vous vous concentrez pendant un round supplémentaire sans interruption. Pour les deux rounds, vous subissez un aspect de condition *Oblivious To All Else*.

Presque imperceptible, ce zoan s'installe au sommet de votre moelle épinière, infusant votre système d'une "drogue de concentration".

Chapitre 11 : Relations

Enenyu3Dn

Aspect de base : *Zoic Aggressor Drug Pump Fused With Your Carotid*

Capacité spéciale :

- **Battle Frenzy (2AP) :** Vous pouvez devenir **fou furieux** à volonté en mêlée ou en combat à mains nues (page 220).

Ce zoan fusionne avec votre torse au niveau de l'artère carotide, ce qui vous donne un énorme regain d'énergie et d'agressivité au combat.

Cun Heunen

Aspect de base : *Les oreilles de la chauve-souris zoïque entendent toujours y grincer.*

Capacité spéciale :

- **Sens amélioré (ouïe lointaine) (2AP) :** Vous agissez à une vitesse de Niveau de compétence +2 pour l'écoute, la détection d'attaques furtives et d'embuscades, etc.

Les zoans appariés se placent au-dessus ou à la place des oreilles. Ils sont souvent évidents, comme les oreilles d'une chauve-souris ou d'un chat. Ils permettent d'entendre avec précision et à longue distance.

Cun Seen

Aspect de base : *Les lentilles Zoic vous permettent d'avoir une vision lésopique lorsque vous louchez ().*

Capacité spéciale :

- **Sens amélioré (vision lointaine) (2AP) :** Vous avez une vision agrandie sur les longues distances, et vous réduisez les pénalités de portée de 2 pas pour les jets d'investigation, de notification et de combat à distance.

Ces zoans jumeaux, minuscules et transparents, vivent dans vos yeux. Lorsque vous plissez les yeux, ils vous donnent une vision agrandie et à longue distance.

HeuCing Z Dun

Aspect de base : *Un membre zoïque de remplacement lisse, vif et scintillant*

Capacité spéciale :

- **Régénération (2AP) :** Vous récupérez rapidement de blessures débilantes, régénérant les tissus et repoussant même les membres. Vous pouvez vous remettre de n'importe quelle conséquence, y compris les conséquences extrêmes et les conséquences permanentes causées par les coups critiques. Le zoan n'a droit qu'à une seule régénération.

Prothèse zoïque appliquée à un corps gravement blessé pour remplacer les membres et suppléer les organes endommagés ou manquants. Comme indiqué à la page 234, elle peut soigner les handicaps invalidants résultant de conséquences critiques. Son coût est basé sur la conséquence qu'elle traite : 20S pour une conséquence légère, 40S pour une conséquence modérée, et 60S pour une conséquence sévère.

Heunen

Aspect de base : *Les oreilles de chat zoïques vous permettent d'entendre une goutte d'eau*

Capacité spéciale :

- **Sens amélioré (Micro-audition) (2AP) :** vous entendez les sons les plus infimes, les conversations lointaines, les goupilles qui s'entrechoquent dans une serrure, etc. Agissez à un niveau de compétence +2 là où cela serait avantageux.

Semblable à l'auditeur lointain, ce zoan vous donne une ouïe plus ac- curée, vous permettant d'entendre des sons extrêmement faibles.



JcgcCe E nhuncen

Aspect de base : *Câbles de muscles zoïques fusionnés avec les vôtres*

Capacité spéciale :

- **Force accrue (2AP) :** Vous agissez avec un niveau de compétence de +2 aux jets de Physique et autres actions liées à la force, et gagnez une augmentation de stress de +2 sur vos attaques de mêlée et de combat à mains nues.

Ce zoan s'enfonce sous votre peau et fusionne avec vos muscles, ce qui vous rend plus fort physiquement.

Nigh3 VigìDn

Aspect de base : *Les yeux de chat zoïques vous permettent de voir la nuit*

Capacité spéciale :

- **Sens amélioré (vue nocturne) (2AP) :** Vous voyez la nuit ou dans des conditions de faible luminosité comme s'il faisait jour.

Comme le voyant lointain, cet ensemble de zoans jumeaux intensifie la lumière entrante, vous permettant de voir à la lumière des étoiles comme si c'était un jour nuageux. Il ne fonctionne pas dans l'obscurité totale. Si une lumière vive clignote devant vous, vous risquez d'être aveuglé.

PDìgDn GC undèn

Aspect de base : *Une glande empoisonnée zoïque vit dans votre bouche*

Capacité spéciale :

- **Exude (Poison) 3 (6AP) :** Vous exsudez un **poison** (page 184) qui peut affecter ceux que vous touchez, piquez ou mordez. Vous devez d'abord provoquer une conséquence pour introduire le poison dans la cible ; il doit être ingéré, injecté ou introduit par une blessure. Une attaque spéciale réussie peut frapper les yeux ou d'autres orifices avec le même effet, ou pénétrer dans le sang par une blessure existante (s'il y en a une). Par défaut, le poison prend effet au round suivant et attaque avec une Intensité de 3, résistant au Physique, une fois par round pendant 1 scène ou jusqu'à ce qu'il soit traité (page 233). Vous pouvez effectuer des attaques répétées de poison, mais en cas de faux pas ou de réussite coûteuse, vous n'avez plus de poison pour le reste de la scène. Vous pouvez dépenser 8 PA supplémentaires pour spécifier une *douleur lancinante*, une *cécité* ou une *paralysie rampante* comme première conséquence.

OU

- **Projection (poison) 3 (6AP) :** Comme Exude Poison, sauf que vous attaquez en Combat à distance et que vous êtes capable de cracher ou de projeter le poison à distance. Une réussite spéciale est nécessaire pour introduire le poison dans le système sanguin de la cible, généralement par les yeux ou un autre orifice



; les conséquences physiques existantes peuvent être invoquées pour représenter le ciblage de blessures existantes.

Ce zoan se glisse dans votre bouche et fusionne avec l'arrière de votre gorge, où il sécrète du poison. Vous pouvez effectuer une attaque de morsure empoisonnée et cracher le poison sur une certaine distance.

Shniëken

Aspect de base : *Un Zoic Shrieker vit dans votre Troat*

Capacité spéciale :

- **Projection (son) 3 (6AP) :** vous pouvez projeter un cri assourdissant dans une attaque sonore de +3 SI infligeant des dégâts de stress physique.

Ce zoan se glisse dans votre gorge et fusionne avec vos cordes vocales, vous permettant d'émettre une attaque sonore douloureuse et percutante, soit par un effet de zone avec Physique, soit en utilisant Combat à distance pour une cible unique ou un groupe de cibles adjacentes.

VDcuCcg

Aspect de base : *Un crustacé zoïque visqueux F utilisé avec vos voies respiratoires*

Capacité spéciale :

- **Transformer le son (2AP) :** Vous pouvez transformer le son d'une fréquence à une autre. Pour un point de destin, cette capacité peut également être utilisée comme une attaque sonore en utilisant la compétence Combat à distance (voir la capacité spéciale Projeter le son ci-dessus).

Utilisé uniquement par le peuple de l'araignée Hsun, ce zoan se place sur l'un de vos orifices respiratoires et convertit vos vocalisations aiguës en quelque chose d'audible pour les oreilles humaines.

ZDìc Eyeg

Aspect de base : *Les yeux Zoic aux couleurs vives vous donnent une vision surhumaine.*

Capacités spéciales :

- **Sens amélioré (vue nocturne) (2AP) :** Vous voyez la nuit ou dans des conditions de faible luminosité comme s'il faisait jour.
- **Acuité visuelle accrue (2AP) :** La difficulté de vos attaques à distance n'augmente que de +1 par zone au-dessus de R1 au lieu de +2 (page 211).
- **Résistance (Luminosité) (2AP) :** Vous êtes protégé contre les luminosités éblouissantes et l'aveuglement.

Ces zoans jumeaux remplacent vos yeux, vous donnant une vision superbe et la capacité de voir à la fois dans des conditions de faible éclairage et de forte luminosité sans être ébloui.

Le špeununce D/ ZDung

Les zoans sont des formes de vie symbiotiques extraterrestres, et ils en ont l'apparence. Ils ont souvent des couleurs criardes et une texture brillante différente de celle de votre peau. En général, il est évident que vous avez un zoan.

Endommager les zoans

Certains pouvoirs et artefacts endommagent ou désactivent les zoans, et des maladies comme le malaise zoïque peuvent les compromettre et les tuer (page 239). En tant que relation, un zoan a des cases de stress et des conséquences fictives, et vous pouvez utiliser celles de votre feuille de relation si la vôtre est prise pour cible en cours de jeu.

J inōg3Dneg

Les pierres mentales sont les mystérieuses excroissances organiques des extraterrestres Paladoi ou **Proteans** (page 81). Elles transmettent des connaissances, sous forme de souvenirs et d'informations, ou des savoir-faire comme des compétences, des cascades, des sorts et des talents psioniques. Les Paladoi utilisent la plupart des pierres mentales eux-mêmes, mais les échangent également sur les rares marchés paladoi que l'on trouve à certains endroits des Civilisations du Printemps.

Vous devez acheter une pierre d'esprit en tant qu'objet d'équipement (page 170). Pour l'utiliser, vous devez passer du temps avec son créateur (ou **Glander - voir** page 92) pour "accorder" la pierre et dépenser des PA pour "débloquer" ses capacités en tant que capacités de relation. Les pierres mentales ne peuvent donc pas être achetées ailleurs ; attention aux charlatans qui tentent de vendre des pierres mentales "d'occasion" !

Lorsque vous acquérez une pierre psychique, ses capacités ont été "définies" par son créateur, qui a dépensé un certain nombre de PA pour elle - le "PA maximum" de la pierre dans le tableau ci-dessous. Le prix que vous payez pour acheter la pierre d'esprit est basé sur ce nombre maximum de PA. Lorsque vous accordez la pierre, vous pouvez acquérir progressivement la connaissance de ses capacités, c'est-à-dire que vous n'avez pas à dépenser la totalité des PA maximum au moment de l'accord, mais vous pouvez le faire progressivement, au fil du temps (peut-être sur une longue période). La "dépense initiale" minimale de PA que vous devez faire lorsque vous accordez pour la première fois une pierre de l'esprit vous donne un niveau de capacité de base. Pour certaines pierres mentales (comme les pierres de sort et les pierres de stunt), la dépense initiale et le nombre maximum de PA sont les mêmes ; vous devez dépenser les PA lorsque vous accordez la pierre pour obtenir ses pouvoirs.

Pour utiliser les capacités d'une pierre d'esprit, vous devez la tenir dans une main, qui ne peut être utilisée pour autre chose.

Vous trouverez plus d'informations sur les pierres mentales à la page 351, et tous les détails dans le **Guide du Chroniqueur**. Le tableau 11-2 : Les pierres de l'esprit résumant les pouvoirs et les prix s'ils sont disponibles à l'achat sur un marché paladoi.

Pierres de Mindstones endommagées

Les pierres mentales peuvent être endommagées, voire détruites, par des attaques d'armes, des dégâts d'impact, le feu, l'immersion dans l'acide, etc.

UTILISATION DES RELATIONS

Une relation vous donne accès à des compétences, des cascades et d'autres capacités que vous n'auriez pas autrement. Votre personnage n'a pas acquis ces capacités directement ; au lieu de cela, l'entité mentionnée dans la relation utilise ses propres capacités en votre nom. Cela signifie que l'entité de la relation ne peut affecter que les cibles situées à proximité, comme si elle effectuait ses propres jets de compétence ; cependant, c'est vous (le joueur) qui effectuez ces jets lorsque c'est à votre tour d'agir. Sinon, tant que vous pouvez décrire comment vous faites agir l'entité de relation en votre nom, vous pouvez utiliser les capacités de relation comme les vôtres.

TABLEAU 11-2 : PIERRES D'ESPRIT

TYPE DE PIERRE D'ESPRIT	NOTES	I NITIAL SPEND	PRIX (S) ¹	MAX AP
Pierre de mémoire	Contient des souvenirs sous forme d'aspect.	8AP	80	8AP
Pierre de puissance	1 à 3 niveaux ; chaque niveau peut contenir jusqu'à 10 charges d'énergie manatine.	2-6AP	20-60	2-6AP
Pierre de compétence	Confère 1 niveau d'une compétence mondaine par 2AP investis.	2AP	20+	s/o

Pierre d'envoûtement	Contient la connaissance de 1 sort de sorcellerie (page 351).	4AP	40	4AP
Pierre de cascade	Contient la connaissance de 1 cascade banale.	4AP	40	4AP
Pierre à talent	Contient la connaissance de 1 talent psionique.	4AP	40	4AP

1 : C'est le prix de base, c'est-à-dire le minimum à payer. Votre Chroniqueur peut augmenter ce prix - les pierres précieuses sont rares !

U gîng u ReCu3îDngħîp §gpec3

Vous pouvez invoquer et contraindre vos aspects relationnels, tout comme les autres personnages, y compris les PNJ. L'aspect est lié à l'entité de la relation, mais l'invocation ou la contrainte affecte votre situation.

.....
Lorsque Zabet monte Griffes-Bleues au combat, elle peut invoquer son aspect Excès soudain de violence pour obtenir un bonus ou une relance sur ses actions d'attaque.

U gîng u ReCu3îDngħîp SkîCC

Vous pouvez utiliser une compétence de relation directement, représentant le fait que vous obtenez du sujet de la relation qu'il fasse quelque chose en votre nom ; ou vous pouvez l'utiliser pour un bonus de travail d'équipe pour l'une de vos propres compétences, représentant le fait que le sujet de la relation vous assiste dans l'une de vos actions. Si votre relation utilise directement l'une de ses compétences, vous pouvez lui donner un bonus de travail d'équipe si vous avez la même compétence et si vous pouvez décrire comment cela fonctionne.

Zabet peut également foncer tête baissée sur un ennemi, en utilisant son stunt de relation Trample pour effectuer une attaque Physique. Pour ce faire, elle utilise la compétence Physique 3 de la feuille de relation de Blue-Claw et lui donne un bonus de travail d'équipe de +1 grâce à sa propre compétence Physique 2, car son poids et sa force contribuent à l'impact de l'attaque de piétinement. Sharma effectue un jet pour l'attaque Trample de Blue-Claw en utilisant un niveau de compétence total de Physique 4.

U gîng u ReCu3îDngħîp S3cn3

Vous pouvez utiliser un stunt de relation comme s'il s'agissait d'un de vos propres stunts ; décrivez le sujet de la relation qui utilise son stunt en votre nom. Si vous faites un jet de compétence, la compétence qui régit l'acrobatie est soit l'une de vos propres compétences, avec une compétence de relation correspondante qui fournit un bonus de travail d'équipe, ou vice versa.

.....
Le démon de feu lié 7e de la flamberge d'Ukhta possède le stunt de pouvoir Tempête de feu. En combat, Ukhta peut balayer son épée devant elle et déverser un feu furieux qui brûle toutes les cibles dans une seule zone ! Elle utilise sa propre compétence Change By Fire 3 pour l'attaque, avec un bonus de +1 au travail d'équipe grâce à la compétence Change By Fire 1 de la relation démoniaque.

Ugîng u ReCu3îDngħîp SpecîuC §bîCî3y

Les relations sont un bon moyen d'accéder à une capacité spéciale ! En général, on dit que le sujet de la relation utilise sa capacité spéciale en votre nom, mais dans le cas des zoans, des pierres de l'esprit, des démons liés, etc.

.....
La monture chélatrice de Zabet, Blue-Claw, a la capacité spéciale Grandeur 1 comme relation. Lorsque Zabet attaque en combat monté, elle le fait comme si elle était de Taille 1 (Grande).

ReCu3îDngħîp Tukîng þumuge Ing3euð D/ £hunuc3eng

Si vous subissez des dégâts en utilisant une relation dans un conflit, vous pouvez choisir que cette relation subisse les dégâts à votre place, à **condition que vous puissiez décrire comment cela fonctionne**. Souvent, c'est évident : si vous demandez à une relation communautaire de faire une attaque communautaire (voir le **Guide du Chroniqueur**) et qu'elle subit des dégâts dans le conflit qui s'ensuit, c'est évidemment la relation elle-même qui subit les dégâts, et non vous. De même, si votre acolyte se bat à vos côtés, vous donnant un bonus de travail d'équipe au combat de mêlée, et que vous subissez des dégâts, vous pouvez décider que c'est l'acolyte qui subit les dégâts plutôt que vous. En général, c'est votre choix ; cependant, il arrive que votre adversaire prenne délibérément pour cible votre relation plutôt que vous.

Comme mentionné ci-dessus, les relations ont des pistes de stress et des conséquences, explicites ou fictives, à utiliser lorsqu'elles subissent des dommages de cette manière.

Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

ƗhDDgìng 3D Tuke þumuge Ing3euð D/ YDcn ReCu3iDnghìp

Si votre histoire indique que votre relation doit subir des dommages lors d'un conflit, vous pouvez choisir de subir ces dommages vous-même. C'est parfois le seul moyen d'empêcher la destruction d'une relation. S'il vous semble problématique de subir les dégâts à la place de votre relation, votre Chroniqueur peut vous demander de payer un point de destin ou de faire un jet de compétence.

Zabet utilisait Blue-Claw pour effectuer des attaques Trample, et l'aurivvor qu'il piétinait a attaqué à son tour, infligeant 8 dégâts de stress ! La logique voudrait que l'aurivvor touche le chélateur, mais Sharma ne veut pas qu'il soit blessé et préfère que Zabet subisse les dégâts à sa place. Elle décrit comment elle tire Griffé-Bleue vers le haut juste au moment où les tentacules de l'aurivvor passent, frappant Zabet en pleine poitrine. Espérons que son armure absorbera une partie des dégâts !

H euCìng u ReCu3iDnghìp

Lorsque les relations subissent des dommages, elles s'en remettent de la même manière que l'entité mère. Les cases de stress cochées apparaissent clairement dans la scène qui suit le conflit. Les conséquences suivent la logique de votre histoire ; les acolytes peuvent voir leurs blessures guéries, les communautés doivent être rétablies et les constructions peuvent avoir besoin de réparations physiques.

Whu3 TD þD When ReCu3iDnghìpg §ne þeg3nDyeð

Les relations peuvent être **supprimées**, ce qui est l'un des principaux inconvénients de les impliquer dans des conflits. Dans ce cas, vous **perdez immédiatement la relation**. Les PA que vous aviez investis redeviennent disponibles à la prochaine occasion logique ; cela peut être plus ou moins immédiat dans le cas d'un sorcier qui met fin à sa relation avec un démon lié, mais peut nécessiter un long séjour dans une région habitée pour un légionnaire qui vient de voir sa relation avec sa légion détruite et qui souhaite développer une nouvelle relation avec la communauté. La dépense des PA libérés par la destruction d'une relation est toujours soumise aux règles du **chapitre 12 : Avancement**.

La façon de décrire le résultat d'un retrait d'une relation peut également varier considérablement, bien que le contexte le rende généralement évident. Une relation chélateur détruite lors d'une bataille sanglante signifie que votre chélateur est mort - ou du moins soumis aux mêmes règles que vous si vous aviez été éliminé dans la même situation. Dans le cas d'une relation communautaire, c'est le contexte qui doit guider la description ; si un prêtre voit sa relation avec le temple détruite lors d'un conflit social avec une faction ennemie à la cour autarcique, cela peut signifier que le prêtre a déshonoré son temple et que celui-ci a rompu tout lien avec lui - il est peu probable que le temple lui-même ait été détruit, bien que sa réputation ait pu en souffrir. D'un autre côté, si la légion d'un légionnaire est éliminée lors d'un conflit physique avec une horde entropique, cela peut signifier que la légion elle-même a été éliminée - détruite, mise en déroute, décimée, etc.

HDw TD Uge § Shuned ReCu3iDnghìp

Les relations partagées (page 242) existent lorsqu'un ou plusieurs PJ ont une relation avec le même sujet de relation : appartenir à la même communauté, engager le même navire et son équipage, participer au même rituel d'invocation d'un puissant démon. Souvent, vous aurez une feuille de relation partagée où toutes les capacités de relation sont présentées ensemble.

Tout personnage contribuant à une relation partagée peut utiliser n'importe laquelle de ses capacités, même si elles n'existent pas purement et simplement sur sa propre feuille de personnage, tant qu'il peut décrire comment cela fonctionne. Cela signifie qu'un PJ peut avoir accès à des niveaux de compétence plus élevés, à des cascades multiples, à des magies inhabituelles et à des capacités spéciales qu'il n'a pas lui-même dépensé de PA pour acquérir. C'est l'un des grands avantages des relations partagées.

La seule réserve est que l'accès aux capacités des relations partagées pour lesquelles un PJ n'a pas lui-même dépensé de PA n'est pas garanti à 100 %. C'est *généralement* le cas, mais le Chroniqueur peut avoir besoin d'un jet de compétence interpersonnelle pour inciter la relation partagée à utiliser ses capacités de cette manière.



.....

.....



Souvent, ce n'est pas un problème ; les relations partagées sont censées être géniales, pas un casse-tête. Si un groupe a un démon de guerre Sérapiï lié comme relation partagée, avec le stunt de guérison du champ de bataille payé par un personnage et le stunt de lien mental payé par un autre, alors il est minable de ne pas permettre au second personnage d'utiliser le stunt de guérison du champ de bataille du Sérapiï sur un personnage blessé. D'un autre côté, si les deux personnages ont une relation commune avec le Temple de Regos, et que le premier personnage a Ressources 1 et le second Combat Physique 1, alors le Chroniqueur peut raisonnablement demander au second personnage de faire, disons, un jet de Rapport pour que le temple dépense une partie de ses Ressources pour équiper le cadre militaire d'élite que sa compétence de Combat Physique 1 représente.

ReCu 3iDnghipg und JDcn3eð £Dmbu3

Si vous voulez que le combat monté soit un élément majeur de la stratégie de combat de votre personnage, vous pouvez définir votre monture comme une relation. Pour en savoir plus sur les montures, reportez-vous à la page 244.

Cìgh3ìng CnDm 3he SuððCe

Récapitulons : même sans votre monture comme relation, pour attaquer en combat monté vous faites un **jet de compétence combiné** (page 194) de Chevauchée plus votre compétence de combat pertinente (généralement le combat de mêlée), avec la Chevauchée comme compétence principale. Vous ne pouvez pas utiliser d'armes de mêlée *HTH* ou *à deux mains*, et pour en tirer le meilleur parti, vous devez utiliser une *arme montée* (page 179, et voir ci-dessous).

De même, **monter et descendre de cheval** est une action libre (page 214) sauf si vous êtes en combat, auquel cas il s'agit d'une manœuvre de chevauchée (page 200).

Lungen Size §33uckg

Les montures sont généralement des créatures de Taille 1 (Grande), vous pouvez donc prendre la capacité spéciale "Taille plus grande" pour votre relation avec la monture afin d'en tirer avantage en combat **tant que vous attaquez avec une arme montée ou que vous utilisez la compétence de combat de votre monture**. Si c'est le cas, vous agissez effectivement comme si vous aviez 1 taille de plus (page 236).

TeumwDnk BDncgeg

Vous pouvez obtenir un bonus de travail d'équipe à votre compétence de monte grâce à la compétence d'athlétisme de votre monture, et à votre compétence de combat de mêlée grâce à sa ou ses compétences de combat à mains nues (s'il y en a), **et vice versa** si vous voulez donner carte blanche à votre monture et lancer ses attaques au lieu des vôtres.

Speciuc §biCi3ieg

Certaines montures, comme les chélateurs, les cambrioleurs, les ornithologues et les élénisateurs, ont des capacités spéciales pour lesquelles vous pouvez dépenser des PA afin de les incorporer à votre relation et de les utiliser en jeu. Voir page 245 pour des exemples de blocs de stat.

Shunìng þumuge

Vous pouvez partager les dégâts entre vous et votre monture - voir "Les relations qui subissent des dégâts à la place des personnages" ci-dessus. La seule réserve est que si les dégâts proviennent d'un coup critique ou d'une attaque ciblée ou précise (page 222), l'attaque n'affecte **que** la cible (généralement celle qui a fait le jet de défense).

Relations et progrès

*Vous pouvez utiliser les points d'avancement pour améliorer vos relations. C'est d'ailleurs l'un des principaux moyens de faire progresser votre personnage dans le jeu : il passe de "zéro à héros". Pour en savoir plus, consultez le **chapitre 12 : Avancement**.*



Avancement

Il est passionnant et satisfaisant de voir son personnage survivre et s'épanouir. Vos compétences s'améliorent, vous apprenez de nouvelles cascades, de nouvelles capacités, de puissantes magies, vous acquérez de puissants artefacts et forgez des relations avec des légions, des temples, des communautés et bien d'autres choses encore. C'est ce qu'on appelle la **progression**.

L'avancement est géré par la dépense de **points d'avancement**, ou PA, de la même manière que la création de personnage. Cependant, alors que vous disposez d'un budget de PA à dépenser lors de la création de votre personnage, une fois que vous commencez à jouer, vous recevez des PA en plus petites quantités, en récompense de vos exploits d'aventurier, et vous ne pouvez les dépenser que de certaines manières et (généralement) à des intervalles spécifiques appelés **jalons d'avancement** (ou simplement **jalons**).

TYPES D'AVANCEMENT

La forme d'avancement la plus évidente consiste à dépenser des PA pour augmenter les niveaux de compétence de votre personnage, acheter de nouvelles cascades, modifier vos aspects et augmenter votre rafraîchissement - c'est ce qu'on appelle l'**avancement personnel**. Au début de votre carrière d'aventurier, vous vous concentrerez probablement sur ce point. Cependant, l'achat de nouveaux niveaux de compétence, etc., devient de plus en plus lent et coûteux, et une autre forme d'avancement prend le dessus : l'**avancement relationnel**.

Dans l'avancement des relations, vous dépensez des PA pour améliorer les capacités de l'une de vos relations au lieu de votre personnage. C'est un moyen essentiel pour votre personnage d'acquérir un réel pouvoir - non seulement il devient plus compétent lui-même, mais il développe des relations profondes et engagées avec des personnalités et des organisations importantes dans le monde, qui peuvent l'aider dans ses aventures toujours plus grandes. Voir "Améliorer les relations pour renforcer votre personnage" ci-dessous.



Chapitre 12 : Avancement

obtention de points d'avancement

Vous gagnez des points d'avancement pour des réalisations aventureuses où vous exercez vos capacités dans des conditions difficiles et tirez des leçons de l'expérience. Votre Chroniqueur donnera généralement à chaque personnage en jeu 1 ou plusieurs PA à la fin de chaque session de jeu.

Vous ne gagnerez pas de PA en dormant ou en restant allongé dans un champ à regarder le ciel (enfin, sauf si vous êtes astronome, que c'est la nuit et que vous étudiez les étoiles... mais vous voyez ce que je veux dire).

§ *dyuncemen3 JiCeg3Dneg*

En général, votre Chroniqueur attribue des PA aux **étapes de l'avancement**, comme le résume le Tableau 12-2 : Attribution des points d'avancement. Les récompenses sont cumulatives ; par exemple, à la fin d'une session où vous concluez une aventure qui clôt l'arc de la campagne en cours, vous pouvez gagner 7 PA.

Les jalons se produisent généralement à des moments fixes, en particulier à la fin d'une session de jeu, bien que certains chroniqueurs préfèrent attribuer des PA au début de la session suivante, afin que les joueurs puissent les dépenser juste avant de jouer. Il existe trois types de jalons - mineur, important et majeur - chacun donnant droit à plus de PA.

Le Chroniqueur peut également **déclarer une étape importante** au cours du jeu. Si quelque chose de vraiment important se produit au milieu d'une session, peut-être la fin d'un scénario ou d'un fil d'histoire, et que l'on a l'impression que ce qui se passe ensuite fait partie d'un nouvel épisode ou d'un nouveau chapitre, le Chroniqueur peut déclarer une étape importante, accorder des PA et laisser les joueurs les dépenser avant de poursuivre le jeu.

JinDn JiCeg3Dneg

Une étape mineure se produit généralement à la fin d'une session de jeu. Vous êtes parti à l'aventure, vous avez progressé dans le scénario, vous avez fait quelques rencontres, mais jusqu'à présent rien n'a été résolu et la mission est toujours en cours. Les étapes mineures sont des améliorations à petite échelle de vos capacités, plutôt que des "montées en niveau" impressionnantes et perceptibles.

Significun3 JiCeg3Dneg

Une étape importante se produit généralement à la fin d'une session marquant un événement important, comme la fin d'un scénario. Vous pouvez avoir une étape importante toutes les 3 à 5 étapes mineures ; il s'agit d'un moment où vos expériences récentes permettent potentiellement une amélioration notable de vos capacités.

JujDn JiCeg3Dneg

Les grandes étapes n'arrivent pas souvent - elles marquent généralement la fin d'un scénario qui boucle l'arc de la campagne en cours. Ce sont des moments importants où vos personnages subissent des changements majeurs, développent de nouvelles capacités et nouent de nouvelles relations, de sorte que lors de la prochaine session de jeu, vous aurez vraiment l'air encore plus génial. Pour en savoir plus sur les arcs de campagne et les scénarios, consultez le *Guide du Chroniqueur*.

Soit dit en passant, les grandes étapes sont aussi celles où l'on peut renommer une **conséquence extrême** (page 216).

POINTS D'AVANCEMENT DE L'EPANDAGE

Lorsque vous recevez des PA, vous pouvez les dépenser immédiatement ou les conserver jusqu'à une étape ultérieure. En général, vous ne pouvez dépenser les PA qu'aux étapes (mais voir "Invoquer des démons" à la page 312), et seulement pour des progrès qui ont un sens à cette étape. Si vous traversez un désert aride en affrontant des *skarapaïs* hostiles, il est inutile de dépenser des PA pour améliorer votre compétence de navigation, mais il **est préférable** de conserver ces PA pour plus tard (peut-être lorsque vous arriverez dans une ville portuaire...), ou de les dépenser pour une compétence de survie de niveau 1 à la place. N'y voyez pas trop d'inconvénients : les justifications tendancieuses peuvent généralement fonctionner, et il s'agit plus d'une question de crédibilité et de cohérence que d'une entrave au plaisir du jeu !

Le tableau 12-1 : Dépenses en points d'avancement résume les dépenses en PA que vous pouvez effectuer lors d'une étape.



TABLEAU 12-1 : AVANCEMENT DÉPENSES EN POINTS

DÉPENSE DE POINTS	RÉSULTAT
D'AVANCEMENT	
1	<p>Remplacez un stunt par un autre stunt, ou reformulez un aspect sur votre feuille de personnage.</p> <p>Échangez la position de deux compétences adjacentes sur votre feuille de personnage, ou supprimez une compétence de niveau 1 et remplacez-la par une autre.</p> <p>Remplacez un sort de sorcellerie que vous avez mémorisé par un nouveau, en "oubliant" l'ancien. Voir page 340.</p>
2	<p>Augmentez l'une de vos compétences d'un niveau ou ajoutez une nouvelle compétence de niveau 1. Vous devez respecter la règle de la colonne de compétences (page 42).</p> <p>Apprenez un nouveau sort de sorcellerie, si vous êtes un sorcier (page 340). Vous devez avoir accès au sort en question.</p>
4	<p>Ajoutez un nouveau stunt. Cela réduit votre rafraîchissement de -1 (page 44), sauf s'il s'agit d'un stunt de relation.</p>
8	<p>Ajoutez un nouvel aspect à l'une de vos relations.</p>
16	<p>Augmente votre rafraîchissement de +1.</p>

TABLEAU 12-2 : AVANCEMENT ATTRIBUTION DE POINTS

JALON	AP DÉCERNÉ	DESCRIPTION
Mineur	1	À la fin d'une session de jeu.
Important	2	A la fin d'une session marquant un événement important comme la fin d'une aventure.
Principale	4	A la fin d'une session, en conclusion d'une aventure qui clôt l'arc de la campagne en cours.

TABLEAU 12-3 : CHANGEMENTS D'ÉTAPE S

TYPE DE JALON	AMPLEUR DES PROGRÈS POSSIBLES
Mineur	Un seul petit changement : achat d'une nouvelle cascade ou d'une autre capacité, augmentation d'un niveau de compétence d'un point, remplacement d'une cascade par une autre, échange de deux compétences.
Important	Montez en niveau ! Jusqu'à 5 petits changements : améliorer un aspect, augmenter quelques compétences, acheter quelques nouvelles cascades, etc.
Principale	Autant de changements que vous pouvez vous permettre dans l'AP ! Votre chroniqueur peut déclarer qu'ils nécessitent un certain temps.

Chapitre 12 : Avancement

Combien Combien de PA puis-je consacrer à une étape importante ?

Vous n'êtes pas obligé de dépenser les PA dès que vous les recevez ; vous pouvez les conserver pour une étape ultérieure.

*Votre Chroniqueur peut limiter le nombre de PA que vous pouvez dépenser lors d'une étape. En général, vous n'effectuerez qu'un **seul petit changement** lors d'une étape mineure : achat d'un nouveau stunt ou d'une autre capacité, remplacement d'un stunt par un autre, augmentation d'un niveau de compétence d'un point (ou échange de deux compétences à tour de rôle).*

*À chaque étape importante, vous pouvez apporter jusqu'à **cinq petits changements**, suffisamment pour que votre personnage ait l'impression d'être "monté en grade", mais pas au point d'être méconnaissable. Vous pouvez modifier un aspect, augmenter quelques compétences, acheter quelques nouvelles cascades.*

*Lors d'une étape importante, vous pouvez **dépenser autant de PA que vous le souhaitez**, même si cela entraîne un changement majeur dans le jeu. S'il s'agissait d'une série télévisée, vous venez de terminer une saison et vous êtes sur le point d'en commencer une autre ; c'est un tout nouveau jeu de balle ! 7e seul bémol : votre Chroniqueur peut déclarer que vos changements nécessitent un certain temps (et peut-être même avancer l'horloge du jeu en conséquence) - devenir expert dans une nouvelle forme de magie ne se fait pas du jour au lendemain, par exemple. Du moins, pas en général !*

7ese modifications sont résumées dans le tableau 12-3 : Changements de jalons.

R ewDnđing YDcn §gpec3g

Bien que votre Chroniqueur vous permette de reformuler vos aspects assez librement au cours de votre première ou de vos deux premières séances, c'est juste le temps que vous vous habituez à votre personnage et que vous trouviez ce qui vous convient le mieux. Une fois que vous avez choisi vos aspects, vous devez dépenser 1 PA à un jalon pour changer un aspect.

Même dans ce cas, certains aspects ne peuvent pas être modifiés facilement. Votre Es- sence ne changera pas en dehors d'une étape majeure où vous redéfinissez qui vous êtes. Mais d'autres aspects, comme votre Ombre, votre Compagnon ou votre Sang, peuvent être **modifiés**

tant que vous pouvez justifier le changement en termes d'histoire.

Sharma pense que les aventures de Zabet donnent l'impression que le monde est sur le point de connaître de grands changements - et que Zabet va y jouer un rôle déterminant ! À la fin du scénario, elle prévoit de dépenser 1 PA pour reformuler son aspect Ombre en La renaissance de l'ère est à nos portes ! Cela causera toujours des problèmes à Zabet, mais elle se sentira plus obligée de se lancer pour sauver le monde que de se soumettre avec fatalisme à sa fin inévitable.

Les aspects les plus faciles à modifier sont souvent les aspects relationnels, car ils représentent la manière dont vous interagissez avec votre relation, en privilégiant une facette plutôt qu'une autre. Vous devez décrire comment votre approche de la relation a changé, mais vous pouvez aussi la reformuler complètement.

Varnas veut donner plus d'importance à sa relation avec Arin et Danny, les deux grincheux. Il peut dépenser un point de destin pour déclarer une rencontre fortuite avec la Troupe comique itinérante préférée de tous, mais il veut ensuite utiliser une dépense d'étape mineure pour modifier l'aspect de sa relation, en révélant qu'en secret, la

In-Gume Eyen3g £hunging YDcn §gpec3g

Vous pouvez considérer que dépenser des PA pour reformuler un aspect vous donne la **permission** narrative de le faire. Parfois, cependant, les événements du jeu peuvent changer un aspect directement - parfois même contre votre volonté ! Vous pouvez devenir **corrompu** (page 280), gagner un **zoan** (page 248), ou peut-être qu'un nouveau compagnon arrive ou qu'un ancien meurt ou devient ir-pertinent. **Tant que des événements en jeu ont imposé le changement**, vous pouvez reformuler un aspect sans dépenser de PA.

Vitas pense que l'aspect compagnon de Varnas Only I Know the Damage Taleraz Kunazel Has Wrought ! n'a pas été beaucoup utilisé, et considère le. Serviteur. Mécanique .du .Tunguddi .comme .un remplaçant possible. Sarah reconnaît que ce serait un changement intéressant - le serviteur a suivi Varnas autour de la Tour de Virigu - et lui permet de dépenser des PA pour changer son aspect compagnon en Le serviteur mécanique se joint à moi pour chercher le Tunguddi.

Ɨhungìng YDcn ƒDDm

Le seul aspect personnel que vous ne pouvez pas changer facilement est votre destin : **il s'agit** de votre destinée globale, qui fait partie intégrante de votre identité. Il **peut** cependant être modifié par des événements majeurs du jeu :

- Les aspects liés à la corruption peuvent modifier votre Doom (voir la section **Guide du chroniqueur**).
- Les aspects mythiques des actes peuvent modifier votre destin (voir le **Guide du chroniqueur**).
- Des conséquences extrêmes peuvent modifier votre Doom (voir page 216).

Vous n'avez pas besoin de dépenser des PA pour modifier votre destin de cette façon. Dans certains cas, cependant, votre Chroniqueur peut vous permettre de dépenser des PA pour modifier légèrement votre destin.

Ces derniers temps, le Doom d'Ukhta a davantage cherché à effrayer ses ennemis qu'à faire du prosélytisme sur les feux extatiques de Dafur. Pour une dépense de 1AP, Sarah permet à Rika de le reformuler de Let the World Exult in the Embrace of the Flame Lord à Let the World Fear the Embrace of the Flame Lord !

I ncneugìng SkìCC LeyeCg und šđđing New SkìCCg

Vous pouvez dépenser des PA pour ajouter de nouvelles compétences à votre fiche de personnage ou augmenter les niveaux de compétences existants. Dans les deux cas, il faut dépenser 2 PA. Vous devez justifier l'amélioration de manière narrative, même si cela peut être simple : "J'ai pratiqué mon épée longue pendant mon temps libre" suffit à justifier une augmentation de votre compétence de combat de mêlée. Votre Chroniqueur peut s'opposer à certaines descriptions - vous n'allez pas soudainement développer une compétence de chevauchée si vous naviguez en haute mer depuis plusieurs mois !

Lorsque vous ajoutez ou augmentez des niveaux de compétences, vous devez suivre les règles de la colonne de compétences (page 42). Vous ne pouvez pas avoir plus de compétences à un niveau qu'au niveau inférieur.

.....
Zabet possède les compétences

suivantes : Combat de mêlée 4

Notice 3, Ride 3

7e Légions 2, Physique 2, Combat à distance 2

Si Sharma veut améliorer les compétences de Zabet en matière de manège, c'est possible :

Combat de mêlée 4, Chevauchée 4

Avis 3

7e Légions 2, Physique 2, Combat à distance 2

*Vous voyez comment cela enfreint la règle de la colonne de compétences ? Dans ce cas, Sharma devrait améliorer **deux compétences en une seule étape au lieu d'une**, ce qui lui coûterait deux fois plus de PA. À une étape importante ou mieux, elle pourrait dépenser 4 PA pour faire passer une compétence de niveau 2 au niveau 3, et une compétence de niveau 3 au niveau 4, ce qui lui donnerait.. :*

Combat de mêlée 4, Chevauchée 4

Notice 3, Combat à distance 3

7e Légions 2, Physique 2

*Elle fera de même pour ajouter un nouveau niveau de compétence en haut de sa colonne de compétences. Si elle veut améliorer sa compétence Combat de mêlée 4 d'un niveau en même temps qu'elle améliore sa Chevauchée et son Combat à distance, elle déplace les **trois** compétences en un seul jalon, ce qui lui coûte 6 PA et lui donne :*

Combat de mêlée 5

.....
Chevauchée 4

Notice 3, Combat à distance 3

7e Légions 2, Physique 2

En faisant cela de manière répétée, vous obtiendrez une colonne de compétences très réduite, ce qui indique une spécialisation extrême. Attention toutefois à ne pas prioriser les compétences par rapport aux stunts et aux autres capacités : il est souvent moins cher d'acheter un stunt pour obtenir les bonus souhaités.

S wupping §đjucen3 SkìCCg

Améliorer les niveaux de compétence devient coûteux, mais une façon de contourner ce problème est d'**échanger les positions relatives de deux compétences** dans vos colonnes de compétences. C'est un moyen rapide de reconfigurer votre personnage, et souvent une bonne décision tactique juste avant une session où vous pensez qu'une compétence sera plus importante qu'une autre.

Zabet s'apprête à s'aventurer dans les entrailles de la Tour de Virigu, et Sharma ne pense pas monter beaucoup sur sa chélatrice. Lors de l'étape mineure précédant la session, elle dépense 1 PA pour intervertir ses compétences de Combat à distance et de Chevauchée, ce qui lui donne les colonnes de compétences ci-dessous. Elle peut échanger les compétences à nouveau lors d'une prochaine étape si elle le souhaite.

Combat de mêlée 5

Combat à distance 4

•• *Notice 3, Ride 3* •••••

7e Légions 2, Physique 2

§ ðđing New S3cn3g

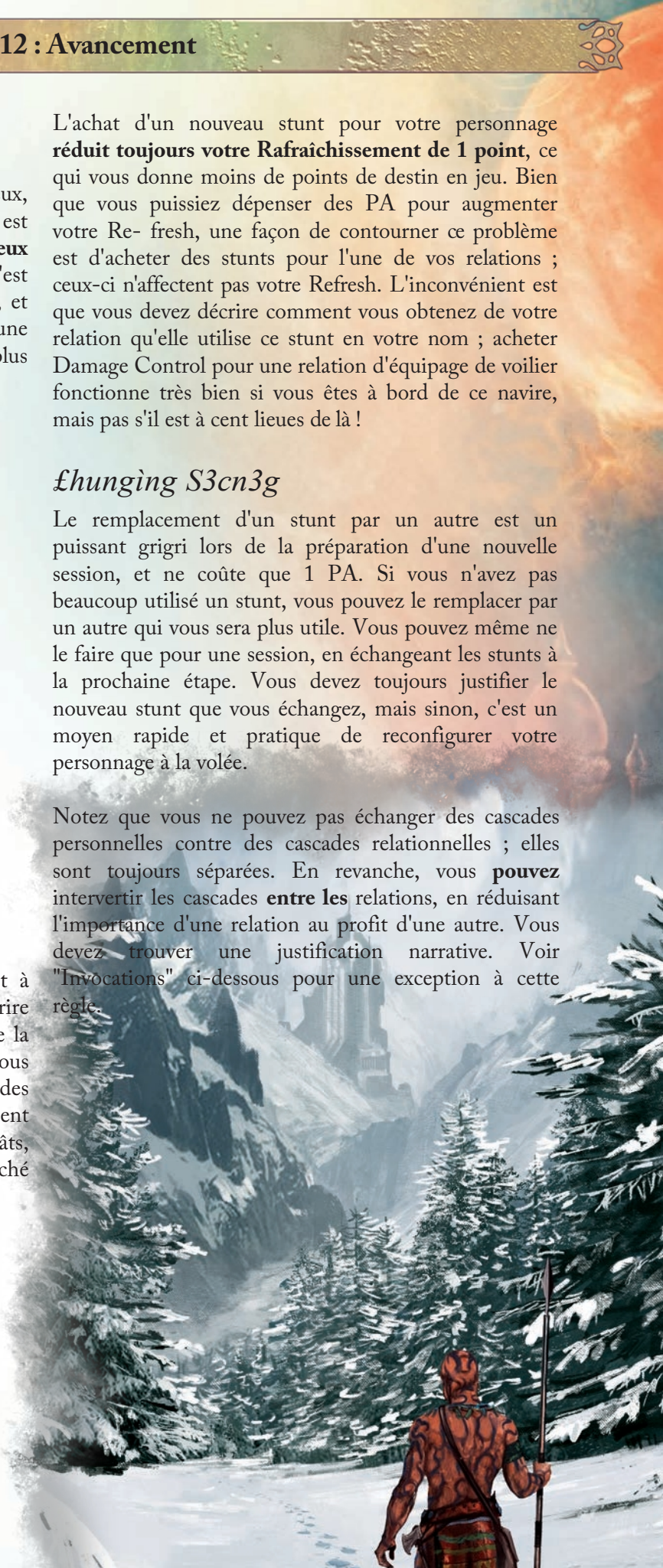
Pour 4AP, vous pouvez ajouter un nouveau stunt à votre feuille de personnage. Vous devez décrire comment vous l'obtenez : si vous voulez le stunt de la compétence Chevauchée "Enfer pour le cuir", vous devez au moins avoir monté une monture au cours des dernières sessions ; mais il est probablement déraisonnable de vouloir acheter Contrôle des dégâts, un stunt de Voile, si vous n'avez même jamais approché un voilier !

L'achat d'un nouveau stunt pour votre personnage **réduit toujours votre Rafrâichissement de 1 point**, ce qui vous donne moins de points de destin en jeu. Bien que vous puissiez dépenser des PA pour augmenter votre Refresh, une façon de contourner ce problème est d'acheter des stunts pour l'une de vos relations ; ceux-ci n'affectent pas votre Refresh. L'inconvénient est que vous devez décrire comment vous obtenez de votre relation qu'elle utilise ce stunt en votre nom ; acheter Damage Control pour une relation d'équipage de voilier fonctionne très bien si vous êtes à bord de ce navire, mais pas s'il est à cent lieues de là !

£hunging S3cn3g

Le remplacement d'un stunt par un autre est un puissant grigri lors de la préparation d'une nouvelle session, et ne coûte que 1 PA. Si vous n'avez pas beaucoup utilisé un stunt, vous pouvez le remplacer par un autre qui vous sera plus utile. Vous pouvez même ne le faire que pour une session, en échangeant les stunts à la prochaine étape. Vous devez toujours justifier le nouveau stunt que vous échangez, mais sinon, c'est un moyen rapide et pratique de reconfigurer votre personnage à la volée.

Notez que vous ne pouvez pas échanger des cascades personnelles contre des cascades relationnelles ; elles sont toujours séparées. En revanche, vous **peuvent** intervertir les cascades **entre les** relations, en réduisant l'importance d'une relation au profit d'une autre. Vous devez trouver une justification narrative. Voir "Invocations" ci-dessous pour une exception à cette règle.



§ ððìng §gpec3g 3D YDcn ReCu3ìDnghìpg

Vous ne pouvez pas ajouter de nouveaux aspects à votre personnage, mais seulement modifier ceux qui existent déjà. Ce n'est pas le cas pour les relations, cependant ; même si vous avez une relation avec seulement un ou deux aspects, derrière votre relation se trouve une feuille de personnage fictive avec un complément complet d'essence, d'ombre, de sang, d'aspects de compagnon, et ainsi de suite, que vous pouvez acheter en tant que capacités de relation. En général, vous pouvez formuler ces aspects comme vous le souhaitez, à moins que votre Chroniqueur ne les ait déjà définis ; même dans ce cas, il peut vous laisser modifier leur formulation.

I ncneugìng YDcn Re/negh

Plus vous connaissez de cascades, plus la réduction de votre rafraîchissement est importante et moins vous avez de points de destin à utiliser en jeu. Vous pouvez dépenser des PA pour augmenter votre rafraîchissement ; c'est cher, mais cela vous permet d'augmenter progressivement le nombre de cascades que vous connaissez. Même dans ce cas, il peut être préférable d'acheter des stunts de relation ; si vous êtes un combattant à la recherche de stunts de combat sympas, envisagez d'intégrer un démon de guerre serapai à votre arme préférée, avec des stunts qu'il pourra utiliser en votre nom !

C'est ce que Rika a fait en créant Ukhta la guerrière de feu ; avec trois stunts et quatre capacités spéciales, elle n'avait qu'un Refresh de 3, et Rika ne voulait pas jouer avec moins de points de destin. En ayant un démon du feu agnapei lié à sa flamberge, elle a acheté les stunts de puissance Feu d'Agni et Tempête de feu en tant que capacités de relation sans réduire son rafraîchissement. Elle doit s'assurer que sa flamberge ou son démon lié ne sont pas perdus ou détruits, car elle perdrait ces capacités, mais sinon elle peut les utiliser comme si Ukhta connaissait les stunts elle-même.

Je mpnDyìng ReCu3ìDnghìpg 3D PDwen Up YDcn £hunuc3en

Dépenser des PA pour développer des relations est essentiel pour faire passer votre personnage du statut de zéro à celui de héros, pour qu'il devienne un acteur important des Civilisations du Printemps. Voici quelques observations.

ScmmDnìngg

Vous pouvez invoquer et lier des démons et des élémentaires en utilisant la **magie - voir** page 312. Vous dépensez des PA pour définir la relation au moment de l'**invocation**, qui peut avoir lieu à n'importe quel moment du jeu, tant que vous avez des PA à disposition (c'est-à-dire qu'il n'est pas nécessaire de le faire lors d'une étape de fin de session).

£Dmmcnì3ìeg

Lorsque vous faites progresser vos relations avec la communauté, vous devez décrire comment vous interagissez avec cette communauté et comment vous l'amenez à faire plus en votre nom. Si l'avancée est suffisamment importante, votre Chroniqueur peut déclarer qu'elle prend un certain temps. Voir le **Guide du Chroniqueur** pour les règles complètes concernant les communautés.

ZDung und Jindòg3Dneg

Lorsque vous acquérez un zoan ou une pierre d'esprit pour la première fois, vous pouvez dépenser jusqu'à son **maximum de PA** (page 249) pour représenter le temps et l'effort nécessaires pour l'accorder ou vous familiariser avec son utilisation (page 250). Après l'acquisition, vous devez dépenser des PA à des étapes clés pour approfondir votre expertise et débloquer d'autres capacités.

RecDyening §ðyuncemen3 PDin3g CnDm § ReCu3iDnghip

Les relations peuvent être affaiblies, endommagées ou même détruites, soit délibérément lorsque, par exemple, un démon invoqué est congédié, soit accidentellement lorsque le cheval de guerre préféré est tué au combat. Dans ce cas, vous récupérez tout ou partie des PA investis dans cette relation.

LDging u ScmmDneð En3i3y

Lorsque vous renvoyez une entité invoquée, ou lorsqu'elle est détruite ou qu'elle part, vous récupérez immédiatement tous les PA investis dans cette entité, qui deviennent immédiatement disponibles pour que vous puissiez les réutiliser. La nature des entités invoquées, cependant, signifie que vous ne pouvez pas siphonner juste quelques PA pour les réallouer à une autre relation ; vous devez maintenir l'intégrité de l'entité pour la durée de l'invocation.

Les invocateurs dépensent généralement les PA ainsi récupérés pour une autre invocation (voir ci-dessus). Cependant, vous pouvez les dépenser pour d'autres avancées, tant que vous suivez les règles données ci-dessus.

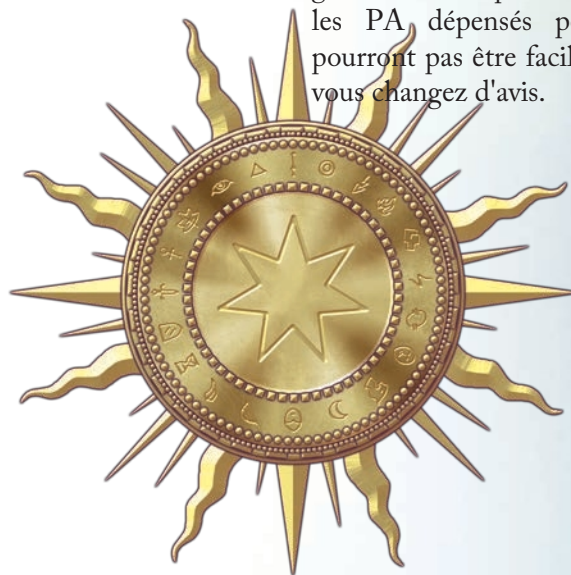
VDCcn3uniCy pDwngnuðing u ReCu3iDnghip

Si vous avez une relation communautaire qui n'est pas très utilisée, ou une monture dont vous n'avez plus besoin, vous pouvez, avec l'approbation de votre Chroniqueur, liquider tout ou partie des PA investis dans la relation et les ajouter à votre réserve de PA pour les réattribuer lors des étapes suivantes.

Vous devez faire en sorte que cela reste crédible en termes d'histoire. Vous pouvez changer de stunt entre deux relations communautaires différentes à des étapes appropriées, ou entre les zoans et les pierres de l'esprit, ou même entre une communauté et un zoan, ou un zoan et une pierre de l'esprit. S'il est difficile de justifier cela narrativement, votre Chroniqueur peut vous demander de faire certaines actions ou même de faire certains jets de dés. Dans les cas extrêmes, la réallocation des PA peut même faire l'objet d'un scénario.

Spending §P CnDm u ReCu3iDnghip Dn PengDnuC §ðyuncemen3

Lors de la création du personnage, nous avons recommandé de ne pas autoriser les PA de votre budget de relations à être dépensés pour les compétences, les cascades, etc. de votre personnage. Une fois le jeu commencé, vous pouvez assouplir un peu cette règle si vous le souhaitez, tant que vous suivez les règles d'avancement. Nous vous recommandons néanmoins de garder beaucoup de PA investis dans les relations, car les PA dépensés pour l'avancement personnel ne pourront pas être facilement libérés pour les relations si vous changez d'avis.





Magie

Les sages des civilisations printanières affirment que le cosmos est ordonné selon des **principes mystiques**, également appelés **pouvoirs**, issus des **dieux** et incarnés par eux. Ces principes comprennent la Mort (représentée par le dieu Belom), le Temps (représenté par Unthar), le Commandement (Regos), et d'autres encore ; les temples du Grand Pacte de la Vénérable Autocratie reconnaissent vingt dieux.

Certains mortels parviennent à comprendre ces principes et exploitent leurs pouvoirs pour imposer au monde des changements conformes à leur volonté. C'est ce qu'on appelle la **magie**. Certains disent qu'il faut une capacité naturelle pour utiliser la magie, d'autres disent que c'est quelque chose qui s'apprend.

En termes de jeu, chaque principe mystique est un type spécial de compétence appelé **compétence de pouvoir**. C'est en agissant avec des compétences de pouvoir que l'on utilise la magie. Comme pour les compétences non magiques, les compétences de pouvoir peuvent également être assorties de cascades, qui représentent des utilisations spéciales de ces pouvoirs.

Ce chapitre fournit des règles pour créer et jouer des personnages utilisant la magie.



Chapitre 13 : La magie

Le paysage magique

7e cosmos dépasse l'entendement. Néanmoins, les mortels ont essayé, pendant des millénaires, et de nombreuses cosmologies concurrentes tentent de l'expliquer.

Il est clair qu'il existe de nombreux autres mondes que la Terre. Certains disent qu'ils sont simplement là, flottant dans les cieux, visibles comme les étoiles dans le ciel nocturne ; si vous pouviez voyager assez loin, vous pourriez les visiter. Les Anciens l'ont fait, avant que leur orgueil ne les mette à terre, et aujourd'hui les Artificiers de Khosht affirment que les mondes accessibles par rabotage, comme le sombre Stuyvos sans air et le lumineux Ladabran, source de l'acier mondial, sont justement des mondes de ce type, quelque part, au-delà du ciel. D'autres affirment que ces mondes existent dans d'autres "dimensions", des univers voisins du nôtre mais totalement invisibles et inaccessibles, sauf par la magie. Des mondes de feu, de glace, de radiations brûlantes, de ruines hurlantes sans fin ; les sages disent que les démons les revendiquent comme leurs propres mondes, mais qui peut se fier à la parole des démons ?

Mais même la magie a ses limites. Aucun sorcier n'est jamais allé là où les morts vont quand ils meurent. Peut-être ne vont-ils nulle part, peut-être les mortels sont-ils simplement réduits en cendres et recyclés dans la ronde éternelle de la vie. Les 7e cadavres de coffres et les gardiens squelettiques des temples obscurs ne sont que des automates sorciers, sans esprit ni âme, et les lichés impérissables de Staros, le Dieu lumineux, ne parlent des ténèbres qu'après leur mort, avant que la sorcellerie de Staros n'ouvre à nouveau leurs yeux secs et éteints. Les gens prétendent avoir vu des fantômes et des esprits, mais en vérité, tout ce que nous avons, c'est l'assurance des prêtres que nos âmes iront rejoindre les dieux à notre mort, à condition que nous évitions la malédiction annihilante des dieux ravageurs.

Les FOrMES DE LA MAgIC

Les mortels ont classé et appris à utiliser la magie sous quatre **formes différentes** : les cantrips, les cascades de pouvoir, la magie divine et la sorcellerie.

Fun3nìpg

Les cantrips sont la forme la plus simple de magie. Pour utiliser des cantrips, vous devez avoir un **aspect de pouvoir talent naturel** ou un **aspect de pouvoir divin** (page 271) et au moins une compétence de pouvoir. Les cantrips sont des magies mineures, souvent improvisées spontanément, bien que beaucoup d'entre eux partagent des caractéristiques suffisamment communes pour avoir des noms compréhensibles par tous. Les Cantrips améliorent ou entravent magiquement n'importe quelle tâche banale à laquelle vous participez, au lieu de modifier le monde en tant que tel. En termes de jeu, ce sont des **actions de manœuvre de compétences de pouvoir**, créant des aspects et / ou améliorant ou désavantageant magiquement vos compétences mondaines. Toute personne disposant d'un aspect de pouvoir approprié peut utiliser des cantrips, qu'il s'agisse d'individus naturellement doués ou de membres de la confrérie des prêtres. Les **sorciers** (ceux qui possèdent un **aspect de pouvoir sorcier** - voir page 268) constituent une exception notable : ils **ne peuvent pas** utiliser de cantrips à moins d'avoir également un aspect de pouvoir de talent naturel ou un aspect de pouvoir divin. Les temples enseignent souvent des utilisations spécifiques des cantrips, étendant le pouvoir des cantrips pour inclure les compétences spéciales de leur dieu (voir page 310 pour plus d'informations).

Voici quelques exemples d'actions de cantrips :

*Un cantrip de **Lumière** permet de voir dans le noir. Les utilisateurs de magie peuvent utiliser les compétences de pouvoir **Changement par le feu** ou **Commandement** pour lancer des cantrips de lumière, et peuvent invoquer la réussite d'un cantrip de lumière sur des jets d'**Investigation** ou de **Remarque** pour repérer ou analyser des choses dans l'obscurité.*

*La compétence 7e **Change By Fire** possède un cantrip appelé **Wreath Sword In Fire**. Une fois lancé, vous pouvez l'invoquer lors de vos jets d'attaque ultérieurs en mêlée pour infliger des brûlures à votre adversaire, et pour d'autres effets.*

Un cantrip d'embrasement permet de transformer un

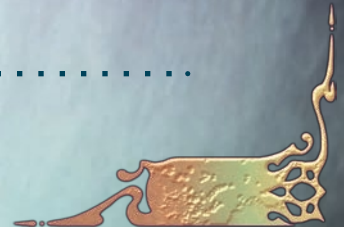
feu existant en obstacle (page 201). C'est différent d'un effet de type Mur de feu, qui serait un **pouvoir** plus puissant, qui pourrait être invoqué à partir de rien et qui

pourrait couvrir une zone entière ou un passage entre les zones.

Voir page 277 pour plus d'informations sur les cantrips.

.....

.....



Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

PDwen S 3cn3g

Les cascades de pouvoir sont des utilisations spéciales de compétences de pouvoir qui provoquent des effets magiques directs. Si vous voulez effectuer une action de dépassement, d'attaque ou de défense avec une compétence de pouvoir, ou si vous voulez utiliser une manœuvre qui fait quelque chose de plus puissant qu'une simple amélioration ou obstruction d'une compétence ordinaire, alors vous avez besoin d'une **cascade de pouvoir**. Vous devez avoir un aspect de pouvoir de talent naturel ou un aspect de pouvoir divin pour utiliser des cascades de pouvoir ; les sorciers ne peuvent pas utiliser de cascades de pouvoir à moins d'avoir également l'un de ces aspects.

Les cascades de pouvoir sont des exploits magiques qui sont souvent improvisés ; l'utilisateur peut ne pas connaître lui-même la cascade de pouvoir, mais il dépensera un point de destin pour l'utiliser une seule fois (voir page 138). Si vous avez souvent recours à un pouvoir particulier, vous pouvez l'inscrire en tant que pouvoir permanent sur votre feuille de personnage.

De nombreuses cascades de pouvoir sont accessibles à toute personne connaissant une compétence de pouvoir particulière, appelées **cascades de pouvoir générales**. Certaines, cependant, sont réservées aux temples, appelées **cascades de pouvoir temporaires**. Voir page 278 pour plus d'informations sur les cascades de pouvoir.

biyine Jugic

La magie divine est associée à la vénération des dieux ou des puissances élémentaires. Elle comprend l'utilisation de compétences et de cascades, mais avec des spécialisations propres à la nature et aux capacités du dieu vénéré. La magie divine permet également aux prêtres d'incarner un **avatar** de leur dieu et d'invoquer des démons et des élémentaires. Les plus puissants peuvent accomplir des **miracles** divins.

Pour apprendre la magie divine, vous devez avoir un **aspect de pouvoir divin**. Cela signifie que vous devez appartenir à un temple - dans la Vénérable Autocratie, l'un des vingt temples du Grand Pacte - ou à un culte élémentaire. Certains utilisateurs de magie divine peuvent être des "membres laïcs" doués d'une communauté de temple, ou même ne pas être affiliés à un temple ou à un culte ; même dans ce cas, ils doivent toujours avoir une relation avec le dieu ou la puissance élémentaire. La plupart des utilisateurs de magie divine

sont des membres officiels d'un temple ou d'un culte.

Voir page 310 pour en savoir plus sur la magie divine.

également certaines contraintes sociales. En termes de temps et d'énergie investis, la plupart des utilisateurs de magie décident de se spécialiser dans l'une ou l'autre forme de magie. Rien n'empêche cependant les PJ's insistants d'apprendre les deux (vous savez qui vous êtes !).

Voir page 323 pour en savoir plus sur la sorcellerie.

Autres Formes de pouvoir surnaturel

*Alors que la magie vient de "l'extérieur", de l'exploitation du pouvoir des principes mystiques, il existe des formes de pouvoir surnaturel qui viennent de "l'intérieur", comme la psionique, les pierres de l'esprit et le façonnage du hsun. Tese sont connues sous le nom de **mysticisme**, et un chapitre entier leur est consacré - voir page 344.*

La **sorcellerie** est l'étude académique, presque scientifique et l'application des principes mystiques. Pour utiliser la sorcellerie, il faut avoir un **aspect de pouvoir sorcier**. La sorcellerie ne requiert aucun talent naturel, mais plutôt un apprentissage et une mémorisation. Les sorciers apprennent des **sorts**, qui sont des utilisations étroitement définies des principes magiques. La sorcellerie est moins flexible que la magie divine - vous ne pouvez pas improviser avec elle, par exemple - mais en retour, vous avez accès à un plus grand nombre de sorts et potentiellement à une gamme beaucoup plus large d'effets magiques.

S'il est possible de connaître à la fois la sorcellerie et la magie divine, il est nécessaire de posséder à la **fois** les aspects divins et sorciers de la puissance, et il existe

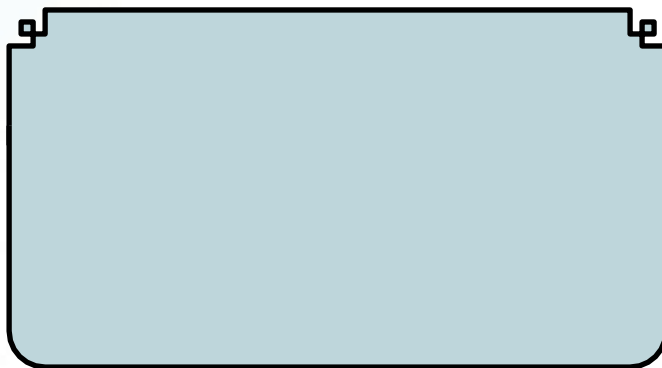


TABLEAU 13-1 : A SUMMARY OF WHO USES MAGIC AND HOW (1/2)

UTILISATEUR DE LA MAGIE	MAGIE UTILISÉE
Talents naturels (toute personne possédant un aspect de pouvoir de talent naturel et au moins une compétence de pouvoir - voir page 103)	<p>Un nombre illimité de cantrips généraux (actions de manœuvre à effets mineurs) avec les compétences de pouvoir que vous connaissez.</p> <p>Les cascades de pouvoir générales pour n'importe laquelle des quatre actions avec n'importe quelle compétence de pouvoir que vous connaissez. Vous les achetez en tant que stunts ou les improvisez pour un point de destin (page 138).</p>
Novices	<p>Votre aspect de pouvoir doit être un aspect de pouvoir divin. Tu es un membre extérieur mineur d'une communauté du temple. Vous avez toutes les capacités d'un Talent Naturel.</p> <p>Vous pouvez improviser les cascades de pouvoir de votre temple pour un point de destin.</p>
Initiales	<p>Vous êtes un membre plus ancien de la communauté du temple - un serviteur du temple, un guerrier saint ou même un sorcier affilié - et votre aspect de puissance divine le reflète.</p> <p>Vous avez tous les pouvoirs d'un novice.</p> <p>Vous pouvez également utiliser les cantrips de votre temple.</p> <p>Vous pouvez improviser les pouvoirs de vos temples pour un point de destin ou les acheter en tant que pouvoirs permanents.</p>
Prêtres	<p>Tu fais partie du cercle intérieur de la communauté d'un temple, tu es un leader et un administrateur, et ton aspect de pouvoir divin le reflète.</p> <p>Vous avez tous les pouvoirs d'un initié.</p> <p>Vous pouvez créer et incarner un avatar (page 310).</p> <p>Selon votre temple, vous pouvez invoquer et lier des démons du temple. (page 312).</p> <p>Vous avez accès aux miracles (page 312).</p>
Shamans	<p>Vous êtes le chef d'une des communautés religieuses informelles appelées cultes élémentaires, que l'on trouve souvent dans des endroits isolés, et votre aspect de puissance divine le reflète.</p> <p>Vous avez tous les pouvoirs d'un initié.</p> <p>Vous pouvez invoquer et lier des élémentaires (page 319).</p>

TABLEAU 13-1 : RÉSUMÉ DE QUI UTILISE LA MAGIE ET COMMENT (2/2)

UTILISATEUR DE LA MAGIE	MAGIE UTILISÉE
Sorciers	<p>Votre aspect de pouvoir doit être un aspect de pouvoir sorcier.</p> <p>Vous pouvez être membre d'une école de sorcellerie (apprenti, compagnon, maître sorcier, etc.), mais ce n'est pas obligatoire. Si vous l'êtes, votre aspect de pouvoir sorcier le reflétera.</p> <p>Vous n'avez pas les capacités d'un talent naturel.</p> <p>Vous devez connaître au moins un effet de sort (page 324).</p> <p>Vous avez mémorisé un nombre limité de sorts (page 323) utilisant l'une des compétences de pouvoir que vous connaissez. Ces sorts peuvent utiliser n'importe laquelle des quatre actions. Vous pouvez les lancer à volonté et ils ne nécessitent pas de points de destin pour être utilisés.</p> <p>Vous pouvez brûler du stress mental pour augmenter la portée et le nombre de cibles affectées par vos sorts.</p> <p>Vous pouvez lancer des sorts que vous n'avez pas mémorisés en les lançant directement à partir de livres de sorts.</p>
Utilisation de sorts de sorcellerie et de talents naturels	<p>Vous devez avoir deux aspects de pouvoir : un aspect de pouvoir sorcier et un aspect de pouvoir de talent naturel.</p>
Utilisation de sorts de sorcellerie et de pouvoirs divins	<p>Vous devez avoir deux aspects de pouvoir : un aspect de pouvoir sorcier et un aspect de pouvoir divin.</p>
Magie interdite	<p>La magie de l'hégémoniste cauchemardesque et des dieux ennemis du Reaver est puissante, facile d'accès et corrompt rapidement l'utilisateur. C'est une tentation terrible pour les utilisateurs de magie faibles d'esprit ! Pour en savoir plus, consultez le <i>Guide du Chroniqueur</i>.</p> <p>Une ancienne forme de magie - la sorcellerie de Démos et de Gebrahil de Nayarak - a autrefois détruit le monde. On la dit aussi puissante que celle des dieux hégémonistes et des Reaver, et elle corrompt tout aussi sûrement. Il s'agit d'un savoir interdit, qu'il est impossible d'apprendre au sein des Civilisations du Printemps. Il y a tant d'histoires édifiantes à son sujet...</p>



Chapitre 13 : La magie

U MAgIC SING

La magie est exécutée en utilisant les jets de compétence des pouvoirs décrits à la page 279. **Par défaut, un jet de compétence d'utilisation d'un pouvoir magique est de difficulté 1.** Vous pouvez utiliser la magie pour attaquer, vous défendre, faire des jets de victoire et effectuer des manœuvres. Chaque forme de magie (cantrips, stunts de pouvoir, magie divine, sorcellerie) utilise les jets de dés, les actions et les descriptions donnés dans le **Chapitre 10 : Comment faire les choses**, et s'y ajoute de différentes manières avec les règles supplémentaires et les exceptions données ci-dessous.

Rituel Magie

*Vous pouvez améliorer vos jets de magie en utilisant la **magie rituelle** grâce au stunt d'apprentissage "Rituels" (page 153). Vous pouvez agir à un niveau de compétence plus élevé, en échange d'un stress physique brûlant dans des rites qui prennent du temps.*

YDcn PDwen §gpec3

Si vous voulez que votre personnage utilise des pouvoirs magiques de manière significative, vous devez avoir un **aspect de pouvoir**. Cela rend explicite le fait que votre personnage est un utilisateur de magie, et vous donne la **permission de** sélectionner des compétences de pouvoir, des cascades de pouvoir, des sorts de sorcellerie, selon ce qui est approprié (en fonction de l'aspect de pouvoir exact). Votre aspect de pouvoir peut être n'importe lequel de vos as-

Les produits, mais ils font souvent partie de votre Essence, comme l'*Apprentissage*.
d'Unthar, sorcier de feu de l'école de l'Œil Lambert, ou Initié de Dafur. Parfois, il peut faire partie de votre Destinée, comme *Âmes coupées pour le Seigneur de la décomposition !*

Vous n'avez pas besoin d'un aspect de pouvoir séparé comme celui-ci si vous ne prenez qu'une compétence de pouvoir ou un ou deux sorts de sorcellerie en tant que capacités autonomes ; mais, même dans ce cas, assurez-vous que vous avez accès à

Le pouvoir magique est au moins suggéré quelque part dans votre aspects. Par exemple, vous pouvez avoir le *Septième fils d'un*

Le septième fils est votre aspect d'origine. Vous pourrez toujours le développer plus tard.

En général, votre aspect de pouvoir indique clairement

S'il est possible de prendre un aspect de pouvoir en cours de jeu, ce n'est pas une chose anodine ; découvrir soudainement que vous avez des pouvoirs magiques est un événement qui change votre vie, et votre Chroniqueur peut insister pour que cette partie de votre histoire soit jouée en jeu, probablement dans le cadre d'une **étape majeure** (page 259), modifiant votre Essence et peut-être même votre Destinée (page 41). Si vous voulez apprendre la sorcellerie ou la magie divine, vous devrez jouer la façon dont vous trouverez un mentor sorcier, rejoindrez une école ou un temple de sorcellerie, suivrez un apprentissage ardu, etc, en utilisant les **constructions** du **Chapitre 6 : Professions comme** guide. Il est beaucoup plus simple de commencer à jouer avec un personnage qui a déjà vécu ces événements importants.

Runge

Nous avons déjà parlé de l'exécution d'actions à distance dans le **chapitre 10 : Comment faire les choses** (page 209). L'utilisation de la magie suit les mêmes règles, avec quelques modifications, telles qu'un plus grand nombre de portées, comme indiqué dans le Tableau 13-3 : Tableau des portées étendues, au verso.

Par défaut, les **cantrips** et les **stunts de pouvoir** (y compris la **magie des vignes**) affectent les cibles situées dans la même zone que le lanceur de sorts (portée 0). Vous pouvez également affecter des cibles situées à un nombre de zones égal à votre score de compétence de pouvoir, mais à une distance de 0,5 km. Difficulté +2 par zone de portée supplémentaire au-delà de la portée 0.

Par exemple, le prêtre commerçant Ing Shu Six Tentacules portant un trésor veut lancer le cantrip Mindwhisper pour suggérer quelque chose à Zabet Karja. Normalement, cela devrait être un jet de difficulté 1 de sa compétence de pouvoir Communication 3. Cependant, comme Zabet est à 2 zones de distance, cela devient un jet de difficulté 5.

si vous êtes un utilisateur de magie naturelle, de magie divine ou de sorcellerie. Si vous voulez avoir accès à la fois à la magie et à la sorcellerie des talents naturels, ou à la magie et à la sorcellerie divines, vous devez avoir

deux aspects de pouvoir, un pour chaque forme.

La **sorcellerie** a une portée maximale par défaut de R4.
Chaque portée

Une portée supérieure à R0 coûte 1 stress mental, perdu lors de l'incantation, et augmente la difficulté d'incantation (page 323) de +2. Pour qu'un sort de sorcellerie ait une portée supérieure à R4, il doit être défini avec le stunt d'effet de sort à **très longue portée** (voir page 324 pour plus de détails sur les stunts d'effet de sort) ; dans ce cas, chaque zone de portée supplémentaire au-delà de R4 coûte également au lanceur de sorts un point de stress mental supplémentaire, mais cette fois-ci en augmentant la difficulté d'incantation de +1.

Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

TABLEAU 13-2 : UTILISATION DE LA MAGIE RANGE RÉSUMÉ

TYPE DE MAGIE	UTILISATION À DISTANCE
Cantrips, Power Stunts et magie divine	La portée par défaut est R0. Pour chaque zone de portée supplémentaire, la difficulté augmente de +2. La portée maximale est égale à votre niveau de compétence.
Sorcellerie	La portée par défaut est R0. Pour chaque zone de portée supplémentaire, brûlez 1 point de stress mental et augmentez la difficulté de +2. La portée maximale est R4 ; au-delà, il faut un sort de sorcellerie à très longue portée .
Sorcellerie à très longue portée	Le sort doit inclure le stunt d'effet de sort à très longue portée (voir page 325). Chaque zone supplémentaire au-dessus de R4 vous oblige à brûler 1 stress mental, et augmente la difficulté de +1.

Par exemple, Taleraz Kunazel voit une silhouette s'approcher des portes de sa tour et lance un sort de consommation de la force vitale pour drainer l'énergie de l'intrus. L'intrus 7e fait un jet de Physique 1 pour résister, obtenant un résultat de 2. Taleraz fait un jet d'Éternité 1, obtenant un résultat de 5. 7is devrait normalement drainer 3 points de stress physique de la cible ; cependant, comme l'intrus est à 1 zone de distance, le jet a une difficulté de +2, et Taleraz doit payer 1 point de stress mental pour lancer le sort. 7e L'intrus sent ses membres perdre momentanément leur force et perd 1 point de stress physique.

pcnu3iDn

Souvent, la durée d'un effet magique est indiquée sur dans la description du cantrip, du power stunt ou du sort de sorcellerie correspondant. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez supposer que l'effet magique dure aussi longtemps qu'un aspect (en effet, les effets magiques sont souvent des aspects) - une seule scène. En règle générale, cela pourrait être quelque chose comme *Quelques minutes*, mais vérifiez avec votre Chroniqueur - la durée des effets magiques est très contextuelle.

Par exemple, comme un simple aspect de condition ne peut pas éliminer une cible (il faut une attaque pour cela), un aspect de condition créé par quelque chose comme une manœuvre de transformation en pierre indiquerait que la cible est affectée par le pouvoir mais n'est pas complètement transformée en pierre - l'aspect qui en résulterait serait quelque chose comme *transformation en pierre*. Les manœuvres de compétence de pouvoir sont tape-à-l'œil, mais leurs effets sont temporaires et ne peuvent pas éliminer quelqu'un en un seul jet.

TABLEAU 13-3 : TABLEAU DES PLAGES ÉTENDUES

GAMME EN ZONES	DISTANCE APPROXIMATIVE POUR LES MISSILES* ET LES SORTS
R-1	Main dans la main, toucher.
R0	1-2 mètres.
R1	3-10 mètres.
R2	10-50 mètres.
R3	51-100 mètres.
R4	101-500 mètres.
R5	501-1000 mètres.
R6	1-10 kilomètres.
R7	11-100 kilomètres.
R8	101-1000 kilomètres.
R9	1001-10000 kilomètres.
R10+	10000 kilomètres et plus !

*Ces rangs es étendent simplement les portées de combat à distance de la page 209.



.....

.....



Une **conséquence** imposée par une action d'attaque magique, en revanche, est potentiellement plus durable. Les conséquences telles que *Paralysé*, etc, doivent être **traitées** (page 233), et ce traitement doit être spécifique et efficace contre l'effet magique. Souvent, la nature de la compétence de pouvoir ou de l'acrobatie indique les traitements possibles ; une bonne gifle ou un traitement avec Premiers soins ou Guérison peut fonctionner contre une conséquence magique *Paralysé*, mais il faudra quand même du temps pour récupérer complètement. Voir "Comment dissiper la magie" ci-dessous.

Une attaque magique dont l'effet complet est censé être débilisant (*Transformé en pierre*, etc.) doit rendre la cible **hors d'état de nuire** (page 216) pour infliger cet effet complet. Cela peut nécessiter plusieurs rounds de conflit si l'utilisateur de la magie n'est pas très puissant. Les conséquences moindres imposés en cours de route indiquent des effets moindres vers cet objectif, comme *Des membres raides, qui se transforment en pierre*, et ainsi de suite.

Lorsque vous utilisez des cantrips ou de la magie divine, vous avez généralement le choix entre la manœuvre et l'attaque, en fonction de votre objectif final. Les sorts de sorcellerie, en revanche, ont leur effet codé en dur ; un effet de manœuvre et un effet d'attaque sont deux sorts différents.



Dans certaines circonstances, votre Chroniqueur peut vous permettre de prolonger la durée d'un effet magique. Par exemple, et surtout pour les sorts de sorcellerie, vous pouvez utiliser les décalages générés par votre jet de magie pour prolonger la durée de ce sort d'un échelon sur l'échelle de temps (page 231) pour chaque décalage dépensé à cette fin, à partir de la valeur par défaut de *quelques minutes*.

Par exemple, Taleraz Kunazel lance Hobbiling of the Animal Mind sur le chélateur monté par l'un des intrus dans sa tour. Il obtient un total de +9 sur son jet de Domination, contre +0 pour le chélateur. Il décide d'utiliser les 9 décalages pour augmenter la durée de quelques minutes à plusieurs jours. Sans intervention magique, cette bête n'ira nulle part !...

Tunge3g

Par défaut, les **cantrips** et les **pouvoirs** (y compris la **magie divine**) affectent une seule cible ou un seul objet, comme n'importe quelle action normale. Si vous voulez affecter deux cibles ou objets ou plus, vous pouvez utiliser les règles de "Affecter plus d'une cible" à la page 229. Si vous voulez un effet **de zone** (page 230) à la place, vous avez besoin d'un stunt de pouvoir spécifique comme Tempête de feu, Tempête d'hiver, etc, qui inclut cet effet de zone dans sa description (habituellement, l'effet de zone est le but même du stunt).

TABEAU 13-4 : RÉCAPITULATIF DU GOUDRON MAGIQUE GETING

TYPE DE MAGIE	CIBLE(S) CONCERNÉE(S)
Cantrips, Power Stunts et magie divine	Affecte 1 cible par défaut, mais vous pouvez utiliser les règles pour "Affecter plus d'une cible" (page 229). Les effets de zone nécessitent un pouvoir spécifique.
Sorcellerie	Affecte 1 cible par défaut, plus +1 cible pour chaque point de stress mental subi. Les effets de zone nécessitent le stunt d'effet de sort Effet de zone (page 325), et la difficulté est de +2.
Effet de la zone de stunt de puissance	Affecte une seule zone. En cas de réussite spéciale, elle peut également affecter les zones adjacentes à la zone cible. En cas de succès critique, elle peut également affecter les zones adjacentes à ces zones.

Par défaut, la **sorcellerie** affecte une seule cible, plus une cible par tranche de 1 point de stress mental. Pour qu'un sort de sorcellerie affecte une zone entière, il doit être défini avec le stunt d'effet de **zone** (page 325), et la difficulté du sort est augmentée de +2.

ZDne Effec3 PDwen S3cn3g

Certains pouvoirs sont des **pouvoirs à effet de zone**, qui affectent une zone entière. Selon la description, toute cible dans cette zone peut obtenir un jet de résistance ou d'évitement de l'effet, contre une difficulté égale au résultat du jet de compétence du pouvoir.

Par défaut, les stunts à effet de zone n'affectent qu'une seule zone, soit la zone dans laquelle se trouve l'utilisateur du pouvoir, soit une autre zone gérée par l'utilisateur du pouvoir. Sur un succès spécial, le pouvoir peut affecter (au choix de l'utilisateur) non seulement une seule zone, mais aussi toutes les zones adjacentes à cette zone. En cas de succès critique, le pouvoir peut affecter une autre zone vers l'extérieur, c'est-à-dire toutes les zones situées dans un rayon de 2 zones autour de la zone cible.

Les sorts de sorcellerie fonctionnent légèrement différemment, en utilisant le stunt d'effet de sort à effet de zone décrit à la page 325.

R egig3ing Jugic

Comme nous l'avons mentionné plus haut, par défaut, un jet de compétence d'utilisation d'un pouvoir magique est de difficulté 1. Ceci peut être modifié par des circonstances comme les aspects de situation. En cas de succès, la cible peut choisir d'esquiver ou de résister, en effectuant un jet d'une difficulté égale au **résultat** (page 193) du jet de lanceur de sorts.

La résistance à la magie fonctionne de la même manière pour les sorts, la magie divine et la sorcellerie. Les personnages esquivent généralement les attaques physiques causées par la magie (boules de feu, vagues de douleur, etc.) en utilisant l'Athlétisme, ou y résistent en utilisant le Physique ; l'armour protège généralement. Les attaques mentales sont généralement contrées par la Volonté. Parfois, des compétences de pouvoir ou des cascades de pouvoir peuvent être utilisées pour résister à la magie.

Eni 3icuC Sccegegge unö CuiCcneg Wi3h PDwen SkìCCg

Un succès ou un échec critique signifie que vous réussissez ou échouez de manière spectaculaire. Si possible, utilisez les règles de la page 197. Par exemple :

- Une réussite critique avec un stunt d'attaque de compétence de pouvoir ignore **toutes les réductions de stress** employées par la cible, contournant l'armure et ainsi de suite (page 174), et toutes les conséquences infligées sont considérées comme des **conséquences critiques** (page 216) et ne se rétablissent pas (guérissent) naturellement.
- Une manœuvre critique crée un **aspect critique** (page 132).
- Les échecs aux jets de compétence ne peuvent pas être relancés et signifient que vous avez fait quelque chose de stupide.

Comme il s'agit de magie, les résultats critiques peuvent être différents de ceux indiqués ci-dessus. Certaines compétences de pouvoir et certains stunts ont des descriptions spécifiques des réussites ou des échecs critiques - voir, par exemple, "Magie et corruption" à la page 280.

Lorsque ces résultats ne sont pas suffisants ou ne s'appliquent pas, choisissez (ou lancez au hasard, pour les fumbles) l'un des résultats critiques de la Table 13-5 : Effets de Réussite Critique de l'Utilisation d'un Pouvoir ou Table 13-6 : Effets du Fumble de l'utilisation des pouvoirs à **la place des résultats ci-dessus**, ou inventez quelque chose de similaire.

Chapitre 13 : La magie

TABLEAU 13-5 : EFFETS CRITIQUES DE SUCCÈS DE L'UTILISATION DE L'ÉNERGIE (EN CHOISIR UN)

Augmente la portée de l'effet de +1 portée.
Augmentez la durée de l'effet magique ; au lieu qu'un aspect de situation dure une scène, il dure le reste de la session, et ainsi de suite. Pour une conséquence, augmentez sa gravité d'un cran ; une conséquence légère devient une conséquence modérée.
Si vous visiez plusieurs cibles (page 229), vous n'avez pas à répartir vos décalages entre elles ; chaque cible est affectée par les décalages que vous avez obtenus.
Si vous utilisez un effet de zone (voir page 230 ou 325), augmentez l'effet de +1 zone. Ainsi, si vous affectez votre zone et chaque zone adjacente, vous affectez en fait une zone située à 2 zones de votre zone actuelle.
L'effet magique incorpore une seconde action : s'il s'agissait d'une manœuvre, peut-être agit-il aussi comme une attaque. S'il s'agit d'une attaque, peut-être crée-t-il également un aspect de situation ou de condition.
L'effet magique augmente en magnitude ; si c'était un cantrip, il agit comme un power stunt ; pour un point de destin, vous pouvez immédiatement le cimenter comme un nouveau power stunt. S'il s'agissait déjà d'un pouvoir, vous doublez son effet ; vous pouvez également le cimenter comme un nouveau pouvoir, avec le pouvoir d'origine comme prérequis. Dans les deux cas, réduisez votre Rafraîchissement en conséquence.

TABLEAU 13-6 : EFFETS DE FAUX PAS DE L'UTILISATION DU POUVOIR R (CHOISISSEZ UN EFFET OU LANCEZ LE DÉ)


JET DE DÉS DU DESTIN COSMIQUE	EFFET DE TRÉBUCEMENT
De -5 à -3	L'effet du pouvoir est inversé !
-2 à 0	Le pouvoir vous affecte à la place ! S'il devait t'affecter, il affecte un adversaire ou un autre personnage au hasard.
+1 à +3	Vous subissez les conséquences d'un <i>retour de flamme magique</i> ; non seulement cette conséquence est alarmante et douloureuse, mais elle constitue un obstacle à tous vos jets de compétence ultérieurs jusqu'à ce qu'elle soit supprimée.
+4 à +5	Un effet magique complètement différent se produit et vous cause des ennuis d'une manière ou d'une autre, peut-être un autre cantrip ou un stunt de pouvoir.

illusoire

ICCCgiDng

Les illusions sont des magies qui trompent les sens en leur faisant percevoir une réalité qui n'est pas réelle. La plupart des illusions sont visuelles et sonores, mais tous les sens peuvent être affectés. Il existe plusieurs façons de créer des illusions, mais les plus courantes sont la compétence de pouvoir Unification des opposés (page 305) et les magies du temple de Qal, le Dieu aux deux visages (voir le *Guide de la Terre future*).

Les illusions n'ont pas de réalité objective. Le fait qu'une personne perçoive une illusion ne signifie pas que quelqu'un d'autre la perçoive. L'esprit et le corps d'une personne qui perçoit une illusion réagissent comme si l'illusion était réelle, mais cela fait également partie de l'illusion. Une personne frappée par une épée



voient leur corps ouvert en tranches et souffrant de terribles blessures ; cependant, un observateur extérieur ne verra pas du tout ces blessures, et la victime semblera crier et se tordre sous des coups invisibles et regarder des blessures inexistantes.

Les illusions peuvent être n'importe quoi. Plus elles sont complexes, plus elles sont difficiles à réaliser. Si l'illusion est autre chose qu'une simple forme statique

(ou avec de simples mouvements répétitifs ou d'autres changements en cas de réussite spéciale), le lanceur de sorts doit se concentrer continuellement tant que dure l'illusion.

Des compétences comme Devise et des stunts comme Artiste peuvent fournir des bonus de manœuvre lors de la création d'illusions ; une illusion créée par un peintre habile sera plus convaincante.



Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

ƒneuzing und ð þigbeCieyng ICCcgìDng

Les illusions peuvent être délibérément mises en **doute**. Le jet initial pour créer une illusion est un jet de compétence contre la Volonté, et la réussite signifie que la cible croit en l'illusion - ses sens l'ont convaincue. Cependant, si les événements suggèrent fortement que l'illusion ne peut pas être réelle, la cible peut faire un nouveau jet de Volonté pour ne pas y croire. Une réussite signifie que la cible ne perçoit plus l'illusion ; tous les autres jets continuent de percevoir l'illusion comme avant. Les dégâts causés par l'illusion jusqu'à ce moment-là demeurent, pour l'instant, mais les conséquences guérissent plus rapidement.

Iggceg Wi3h ICCcgìDng

Le JDnu Lìgu Hug Jy JD3hen'g SmìCe

Même si les illusions sont créées par un lanceur de sorts, elles sont perçues par les sens de la cible. Cela signifie qu'il y a une différence entre l'illusion que le lanceur de sorts veut faire voir à la cible et l'illusion que l'esprit de la cible perçoit réellement, qui peut être colorée par les propres expériences de la cible. Par exemple, si une cible perçoit une illusion de l'Avatar Enessi, il peut remarquer des traits dans les caractéristiques d'Enessi qui lui rappellent la statue de l'Avatar Enessi. de quelqu'un qu'il connaît - peut-être un proche, un parent ou un être cher.

Cela peut être utile. Si la cible peut être amenée à douter de la réalité de l'illusion, par exemple, il est possible qu'elle ne soit pas en mesure de la comprendre.

par un jet de dé pour reconnaître à qui la statue ci-dessus leur fait penser, puis

que le doute peut devenir le prétexte à une nouvelle pour ne pas croire à l'illusion. De plus, l'esprit de la cible peut intégrer des messages subliminaux dans l'illusion perçue - peut-être des choses que la cible ne sait pas encore consciemment. Cela peut être un excellent moyen pour le Chroniqueur de transmettre des indices aux joueurs, ou même pour les joueurs de déclarer des éléments d'histoire (voir pages 134 et 200) qui deviendront bientôt utiles.

L'ICCcgDny Bniðge Thu3 CeC3 SDCið Bc3 Wugn'3

Si la cible d'une illusion visuelle et tactile réussie d'un pont traversant un gouffre tend la main pour toucher ce pont avant de s'y tenir, il lui semblera tout à fait solide et réel. Si la cible s'aventure ensuite sur le pont, elle tombera rapidement à travers. Vous pouvez sentir la pierre d'un pont illusoire avec vos mains parce que cela fait partie de l'illusion, mais le pont ne peut pas supporter votre poids parce qu'il n'est pas là, et la sensation de pierre vient de l'intérieur de votre tête.

ICCcgìDn BneukpDìn3g

La plupart des illusions ont des "points de rupture", des situations où l'esprit d'une personne n'est plus en mesure d'accepter la réalité de l'illusion. Si vous êtes la cible d'une illusion réussie, votre esprit fera tout ce qu'il peut pour continuer à accepter l'illusion, en inventant toutes sortes de contournements narratifs - si ce pont illusoire est au-dessus d'un ruisseau peu profond, vous finirez peut-être par marcher dans l'eau tandis que votre esprit vous dira que vous avez traversé le pont. Vous serez mouillé, mais vous penserez que vous êtes au sec.

Cependant,

Si ce pont est situé au-dessus d'un ravin de 30 mètres de profondeur, vous tomberez, peut-être mortellement. A ce moment-là, l'illusion va tout simplement se briser - il n'y a plus de raison de se tromper.

Il n'y a pas de moyen pour votre esprit de raconter son chemin à travers cela. Ainsi, l'illusion disparaît au fur et à mesure que vous tombez, et vous vous retrouvez face à la réalité terrible.

HDw 3D

þigpeC Jugic

La dissipation de la magie est une proposition délicate pour les utilisateurs de magie. Elle utilise la magie pour nier la volonté d'une autre personne ou entité - une volonté qui a créé un effet magique que vous n'aimez pas ou dont vous ne voulez pas. Nier la volonté d'une autre personne se rapproche dangereusement de la domination de la volonté de cette personne - et la domination, comme tout le monde le sait, est la porte d'entrée de la voie obscure facile qui mène à la corruption de l'âme d'un utilisateur de magie et à



Chapitre 13 : La magie

Le moyen le plus simple de dissiper les effets magiques est d'utiliser le pouvoir du Néant. La tentation est souvent irrésistible, et le culte du Vide est un mal pernicieux et persistant dans les civilisations de la marée de printemps. Seuls les sorciers ont codifié un sort unique de "Dissipation de la magie", délimité et limité pour éviter de telles tentations ; sinon, vous devez vous tourner vers les ascètes du dieu Pline (voir le *Guide de la Terre future*), qui pratiquent le déni extrême sous toutes ses formes, pour décoder directement les effets magiques. Et les "fidèles" de Pline (pour autant qu'ils suivent quoi que ce soit...) sont notoirement difficiles à motiver pour intervenir dans la réalité du monde.

Cela ne veut pas dire qu'il n'y a pas d'autres moyens de supprimer les effets de la magie. Souvent, il s'agit de l'opposition primaire des principes du cosmos : vous verrez plus loin dans les descriptions des compétences de pouvoir que certains pouvoirs sont mutuellement opposés et incompatibles. Par exemple, le pouvoir de Changement par le feu est primitivement opposé aux pouvoirs de Loi et de Commandement. En supposant que vous puissiez décrire votre travail magique de manière appropriée, vous pourrez peut-être utiliser les compétences de commandement ou de loi dans les manœuvres pour annuler les effets créés par le pouvoir de changement par le feu. En général, ces effets sont identiques : les cantrips peuvent annuler les cantrips, mais vous aurez besoin d'une cascade de pouvoir pour annuler les effets d'une cascade de pouvoir.

Il existe d'autres moyens, plus évidents, de supprimer les effets magiques. Par exemple, un adorateur de Babisiya peut utiliser le pouvoir des Ténèbres pour provoquer la cécité (page 288) ; les adorateurs de Konfu le Guérisseur peuvent utiliser leur pouvoir de Sagesse pour guérir la cécité. Renvoyer les démons et les élémentaires est également une forme de dissipation des effets magiques (voir page 329).

Utiliser Compétences banales contre des compétences puissantes

Il y a une différence subtile entre une conséquence magique et une conséquence causée par la magie. 7e La première est un sous-ensemble de la seconde. Si vous subissez les conséquences d'une attaque par une boule de feu magique, vous serez peut-être brûlé, mais il n'y a pas de différence entre les brûlures que vous subissez et celles que vous auriez subies à cause d'un feu ordinaire. Dans ce cas, les compétences de guérison ordinaires peuvent vous aider à éliminer les

conséquences.

Cependant, si vous avez été aveuglé à la suite d'une attaque ou d'une manœuvre de la compétence de pouvoir Ténèbres, frotter vos yeux avec une pommade chimique ne vous aidera en rien ; vous aurez besoin d'un remède magique pour guérir votre cécité.

Points de magie et d'avancement

Un utilisateur de magie qui lance une invocation utilise généralement les points disponibles de sa réserve de PA (page 29) pour acheter les capacités de l'entité qu'il invoque. Pour cette raison, les invocateurs "mettent en réserve" leurs PA disponibles, en commençant par leur budget de PA reçus lors de la génération du personnage, pour leur permettre d'effectuer des invocations et des magies similaires avec une efficacité décente. Cette "réserve" représente le temps et l'expérience que les personnages auraient pu consacrer à l'amélioration de leurs propres capacités en apprenant des formules, des techniques et en recherchant des textes magiques pour augmenter leurs propres capacités à invoquer de telles entités. Voir page 312 pour plus d'informations.

Uging Lun3nìpg

Certains individus peuvent naturellement puiser dans les principes mystiques et les utiliser pour accomplir des tâches quotidiennes mineures. Il se peut que vous ne perceviez même pas cela comme de la magie ; si vous êtes puissant dans le pouvoir du Commandement, vous pouvez simplement constater que vous pouvez facilement influencer les gens par la force de votre personnalité. Parfois, cependant, vous pouvez

développer des rituels et des invocations pour obtenir ces effets surnaturels ; si vous êtes fort dans le pouvoir de Changement par le feu, vous pouvez avoir un court rituel qui vous permet d'envelopper votre épée dans le feu. Vous pouvez créer un personnage avec une compétence de pouvoir (page 279) et un **aspect de pouvoir** associé (voir ci-dessus), et cette compétence de pouvoir peut être automatiquement utilisée pour créer des aspects de situation par le biais de manœuvres magiques mineures appelées **cantrips** (voir "Manœuvres" à la page 200).

Les cantrips sont limités dans leur portée ; ils ne peuvent être que manœuvrés (aucune autre action n'est permise avec un cantrip), et **ne peuvent qu'améliorer l'utilisation d'une compétence mondaine sans pouvoir** (comme pour tout aspect, la première invocation est gratuite), ou performer d'autres fonctions d'aspect comme agir comme des **obstacles** (voir page 201) et **améliorant des effets physiques existants**. Par exemple, un cantrip de type Changement par le feu peut améliorer l'utilisation de votre compétence de combat de mêlée en enveloppant votre lame de feu, ou il peut provoquer l'embrassement d'un feu existant, créant un obstacle difficile à franchir pour se déplacer ou attaquer. Notez cependant que les **aspects décrivent la réalité** (page 125), donc votre lame enveloppée de flammes par un cantrip Change By Fire peut vraiment mettre le feu aux poudres, rendant les aspects qu'il crée plus pertinents. Voir les descriptions des pouvoirs correspondants pour des exemples de cantrips.

Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

JugìcuC Obg3ucCeg

Vous pouvez utiliser des cantrips pour créer des **obstacles** magiques, comme le cantrip *Change By Fire* *Fireflare* à la page 282. En dehors du fait qu'ils sont souvent ouvertement magiques, ils fonctionnent comme les obstacles ordinaires (page 201).

Whene £un I Leunn £un3nìpg ?

Les cantrips étant des improvisations magiques mineures, vous pouvez généralement les réaliser vous-même, à la volée, dans les limites indiquées ci-dessus. Cela dit, certaines improvisations sont tellement évidentes que la plupart des gens les utilisent ; vous en verrez des exemples dans les descriptions des compétences de pouvoir ci-dessous.

De plus, si vous êtes membre d'un temple (voir les pages 98, 99 et 109 pour des exemples), le fait de vénérer votre dieu peut élargir ce que vous pouvez faire avec une compétence de pouvoir, afin d'englober certaines des capacités de votre dieu. Dans ce cas, si vous avez été initié au culte d'un dieu, vous pouvez utiliser votre compétence de pouvoir dans des manœuvres de cantrip pour améliorer les capacités régies par le Principe de votre dieu. Vous trouverez des exemples de ces **cantrips de temple** à la page 320.

Par exemple, les cantrips de Regos utilisent le pouvoir Commandement pour aider les autres à se défendre au combat, générer de la loyauté, communiquer sur de longues distances, etc.

Ugìng PDwen S3cn3g

Les **casades de pouvoir** sont des cascades qui appartiennent à une compétence de pouvoir spécifique. **Elles peuvent créer des effets magiques directs, sans ambiguïté**, dans lesquels la compétence de pouvoir est employée dans une action directe plutôt que d'améliorer l'utilisation d'une compétence ordinaire sans pouvoir. Ils sont généralement accessibles à toute personne possédant cette compétence de pouvoir et un aspect de pouvoir approprié (page 271). De nombreux temples aident les individus à développer ces pouvoirs, mais les pouvoirs eux-mêmes sont naturels. Les cascades de pouvoir sont créées et définies en utilisant les règles normales de cascade (page 138), et peuvent utiliser n'importe laquelle des quatre actions (pas seulement les actions de manœuvre utilisées par les cantrips). De plus, les stunts de pouvoir peuvent être utilisés pour donner

aux effets des compétences de pouvoir un **effet de zone** (page 230). Vous devez les acheter en tant que stunts, mais, comme pour tous les stunts, vous pouvez en improviser un pour un point de destin (page 138).

De plus, si vous êtes membre d'un temple, le fait de vénérer un dieu élargit ce que vous pouvez faire avec une compétence de pouvoir, et donc les cascades de pouvoir que vous pouvez apprendre ou imiter, souvent de manière très différente de l'utilisation habituelle de la compétence de pouvoir. Ces cascades spéciales sont connues sous le nom de **cascades de pouvoir du temple** et sont des **utilisations directes et spécifiques du pouvoir fourni par le dieu**. Vous pouvez même les improviser tant que vous êtes un initié ou un prêtre du dieu.

*Par exemple, le stunt du temple de Regos **Guérison sur le champ de bataille** permet aux initiés ou aux prêtres d'utiliser la compétence de pouvoir **Commandement pour soigner les combattants au milieu de la bataille**.*

JugìcuBCDckg und Bunnìeng

Vous pouvez utiliser un stunt de pouvoir pour créer un bloc ou une barrière magique (page 239). Vous pouvez choisir de définir l'effet comme une barrière ou un bloc (certaines compétences de pouvoir, comme **Changer par le feu**, créent des blocs par défaut).

Quand £un I Leunn PDwen S3cn3g ?

Les stunts de pouvoir sont similaires aux cantrips ; vous les **d é c o u v r i e z** souvent vous-même, mais il y a de nombreuses utilisations évidentes que l'on trouve couramment - voir les descriptions ci-dessous pour des exemples:.....

Les cascades de pouvoir du temple ne sont accessibles qu'aux initiés et aux prêtres d'un dieu. Bien que vous puissiez improviser un stunt de pouvoir de temple n'importe où, tant que vous êtes un initié ou un prêtre, pour apprendre le stunt de façon permanente, vous devez le faire dans un temple de votre dieu, sous la tutelle d'un initié ou d'un prêtre. Pour en savoir plus, consultez l'article sur le temple de Regos à la page 320.



Chapitre 13 : La magie

La liste de compétence s POWER SKILLS

Cette section décrit les vingt-deux principes mystiques qui constituent les forces qui sous-tendent le cosmos. Vingt sont les domaines des Dieux du Grand Pacte (voir page 17) ; deux, la Domination et l'Entropie, sont les domaines du Grand Hégémoniste et des Dieux Tronçonneurs (voir le *Guide du Chroniqueur*). Vérifiez auprès de votre Chroniqueur si vous souhaitez choisir la Domination et l'Entropie comme compétences de pouvoir de votre personnage - il y a des conséquences...

Les descriptions des compétences de pouvoir sont légèrement différentes de celles des compétences du **chapitre 8 : Compétences et cascades**. Au lieu de décrire les quatre actions de chaque compétence de pouvoir, nous décrivons les utilisations de chaque compétence de pouvoir en général, puis nous donnons des indications sur la façon dont vous pouvez improviser des cantrips (manœuvres de compétence de pouvoir - voir page 267). Nous décrivons ensuite des exemples de cascades de pouvoir pour chaque compétence de pouvoir, en vous montrant comment vous pouvez utiliser la compétence de pouvoir pour obtenir des effets directs avec les quatre actions. Notez que vous ne pouvez pas faire de jet de maîtrise, d'attaque ou de défense avec une compétence de pouvoir sans utiliser un stunt de pouvoir. Des exemples de **cantrips de temple** et de **cascades de pouvoir de temple** se trouvent à la page 320 ; le *Guide de la Terre Future* en contient beaucoup d'autres.

Les descriptions des compétences en matière d'énergie comprennent également une ou plusieurs des entrées suivantes, le cas échéant :

Jeuning und £DnnegpDndenceg

Les prêtres, les sorciers et les érudits disposent de systèmes élaborés de **Correspondances** associées aux principes, indiquant les couleurs, les pierres précieuses, les objets naturels, les lieux et autres concepts qui tombent sous leurs auspices. Un prêtre de Dafur, associé au Changement par le feu, peut porter des robes cramoisies et orange, des bijoux sertis de rubis, et manier des dagues de cuivre ou des flambeaux d'alagin laqué de rouge.

De plus, les utilisateurs de magie utilisant la **magie rituelle** (voir le stunt Rit- uals page 153) peuvent invoquer les Correspondances qu'ils ont rassemblées

TypicuC §gpec3g

Vous devez incorporer au moins un aspect relatif à **chaque compétence de pouvoir que** vous avez sur votre feuille de personnage, ce qui représente...

comme aspects de situation, à la discrétion du Chroniqueur.

Il s'agit de l'impact que le principe cosmique a eu sur votre personnalité, votre nature et votre histoire personnelle. Cela peut constituer tout ou partie de votre Aspect Ombre, ou être incorporé dans votre Essence, votre Sang, ou même votre Doom.

Vous le faites généralement lors de la création de votre personnage. Toutefois, si vous acquérez une compétence de pouvoir en cours de jeu, vous devez modifier l'un de vos aspects en conséquence.

IncDmpu3ibCe PDweng

Certains pouvoirs sont cosmiquement opposés ou incompatibles entre eux, comme la Loi et le Changement par le feu. Vous ne pouvez pas apprendre une compétence de pouvoir incompatible avec une compétence que vous connaissez déjà ; si vous le faites, vous devez retirer l'autre de votre feuille de personnage en utilisant les avancements.

Regig3unceg

Vous pouvez utiliser certains pouvoirs pour résister aux effets d'autres **pouvoirs**, souvent **incompatibles**. Voir "Résister à la magie" à la page 274.

TypìcuC £ni3ìcuC Effec3g

Nous donnons des exemples de réussites et d'échecs qui peuvent survenir lors de l'utilisation de chaque compétence.

TempCe S3cn3g

Chaque description de compétence de pouvoir comprend une simple liste de cascades de pouvoir du temple associées au dieu pour lequel le pouvoir est un principe divin. Les descriptions complètes se trouvent dans les descriptions des temples dans le **Guide de la Terre Future** ; voir page 320 pour l'exemple de la description du temple de Regos.

SDnceny SpeCCg

Chaque description de compétence comprend une liste de **sorts de sorcellerie** qui peuvent être lancés avec cette compétence. Il existe également des versions des sorts suivants qui peuvent être utilisés avec chaque compétence de pouvoir, selon le cas : Commandement des démons et des élémentaires, Liaison corporelle des démons, Dis-missal des démons et des élémentaires, Liaison des objets des démons et des élémentaires, Invocation des démons et des élémentaires, Usurpation du contrôle démoniaque ou élémentaire. Voir page 326 pour la description de ces sorts et les règles supplémentaires de sorcellerie.

Magie et corruption

L'utilisation de la magie comporte des dangers, c'est pourquoi les temples et les écoles de sorcellerie s'efforcent de maintenir leurs membres dans des voies éprouvées et de réprimer l'improvisation incontrôlée. Il est interdit d'utiliser des pouvoirs de manière inappropriée, et même d'utiliser certains pouvoirs.

L'utilisation des pouvoirs de la Domination, de l'Entropie et du Vide vous expose à la corruption du Grand Hégémone et des Dieux Reavers. 7is est la voie obscure facile qui, depuis des temps immémoriaux, a pourri les sociétés de la Terre future de l'intérieur. Même des pouvoirs comme le Changement par le feu, la Destruction, l'Éternité et le Narcissisme, s'ils sont utilisés à des fins impures, peuvent amorcer votre chute.

Pour en savoir plus sur la corruption et la Voie obscure facile, consultez le [Guide du chroniqueur](#).

§nimuCi3y

La sauvagerie de la vie animale, les bêtes primitives, Entos ; la rage bestiale et les pulsions instinctives ; l'exaltation du primitif, la ré-fusion de la vie civilisée.

Aspects typiques : *Animé par des pulsions bestiales, il y a beaucoup à apprendre des bêtes, il est lié par le sang au totem de la bête, l'instinct l'emporte sur l'intelligence.*

Le glyphe d'Animalité représente les cornes de la bête, et ce pouvoir est commun à tous les animaux, bien que certains soient également associés à d'autres pouvoirs. Lorsqu'une entité intelligente possède le pouvoir d'Animalité, cela signifie qu'elle est en partie animale, ou qu'elle peut prendre la forme ou les caractéristiques d'une bête. Elle peut avoir un **animal totem** (choisissez-en un !) dont elle idéalise le comportement.

Incompatible avec : la loi, l'unification des contraires.

Résiste : Commandement, Loi, Unification des opposés.

£un3nìpg

C Éclaireur animal : Les sens et les instincts des animaux améliorent les actions avec des compétences telles que la remarque, la survie, ainsi que les jets d'éclaireur (voir le [Guide de la Terre future](#)).

C Connaitre les animaux : Améliorer les compétences comme Lore pour détecter et comprendre les propriétés des animaux.

C Ripclaw : Vos mains sont munies de griffes acérées que vous pouvez invoquer lors d'actions avec des compétences comme Provoque et Combat à mains nues.

C Riptooth : Votre bouche devient le museau de votre bête totem, que vous pouvez invoquer pour des compétences comme la provocation et le combat à mains nues, ainsi que pour manger et digérer des choses que vous ne pourriez normalement pas.



Chapitre 13 : La magie

que vous subissez.

PDwen S3cn3g

◆ *Beug3wuCk*
Requiert Skinshifft

Un peu plus loin que le changement de peau (voir ci-dessous), vous faites un jet pour vous transformer immédiatement en votre animal totem, gagnant ainsi un aspect de *marcheur de bêtes*. Votre capacité intellectuelle est supprimée, dominée par vos instincts bestiaux. Cependant, votre nature profonde ne change pas ; si vous étiez gentil et doux avant la transformation, il y a une bête gentille et douce sous votre extérieur sanguinaire et vorace - si seulement quelqu'un peut l'atteindre !

Vous pouvez invoquer votre aspect de *Marcheur de Bêtes* pour améliorer vos capacités naturelles de Bête, mais vous ne pouvez faire aucun jet de compétence mentale (Lore, Rapport, Devise, etc.). Vous obtenez toutes les capacités que vous avez déjà sélectionnées pour votre forme *Skinshifter* (voir ci-dessous), et un +2AP supplémentaire que vous pouvez dépenser pour des capacités spéciales ou comme bonus d'augmentation du stress ou de réduction du stress.

Il est difficile de revenir de la forme de *marcheur de bête* ; faites un jet de Volonté contre votre compétence de bête la plus élevée. En cas d'échec, prenez un point de stress mental et augmentez le délai d'un pas avant de refaire le jet. Votre premier jet de retour s'effectue une *demi-heure* après avoir commencé à marcher sur les bêtes. Vous pouvez choisir d'échouer au jet, mais vous devez alors payer un point de destin et prendre un point de stress mental.

Ing3inc3 Reuc3iyi3y

Utilisez votre compétence d'animalité pour déterminer l'initiative dans les conflits physiques.

◆ *Lick WDcnđg*
Requiert Skinshifft

Lorsque vous êtes blessé, vous pouvez vous transformer en *Skinshiffted* ou en *Beastwalker* pour lécher vos blessures, ce qui vous permet de guérir plus rapidement que la normale. Utilisez votre capacité d'animalité pour traiter le stress physique et les conséquences que vous avez subies ; pour un point de destin, vous pouvez réduire d'un cran le temps de récupération des conséquences physiques

Tout en conservant votre forme humanoïde, faites un jet pour prendre la peau et les caractéristiques physiques de votre animal totem, gagnant ainsi un aspect *Homme-Loup*, *Femme-Lion noire*, etc. La première invocation est gratuite. Vous conservez vos capacités intellectuelles, bien que les pulsions instinctives de votre forme animale soient incroyablement puissantes.

Pendant votre *métamorphose*, vous conservez toutes vos compétences, bien que certaines soient inutilisables : vous ne pouvez pas utiliser d'armes de mêlée ou à distance, par exemple, et les gens ne réagissent pas bien aux tentatives de rapport. Vous pouvez utiliser n'importe quel PA pour acheter des capacités supplémentaires pour votre forme *métamorphosée*, au coût de 2 PA par capacité, comme par exemple :

- **Sens amélioré (ouïe lointaine) (2AP) :** vous agissez avec un niveau de compétence de +2 pour écouter, écouter aux portes, détecter les attaques sournoises et les embuscades, etc.
- **Sens amélioré (vue nocturne) :** Vous voyez la nuit ou dans des conditions de faible luminosité similaires comme en plein jour.
- **Sens supplémentaire (sentir le sang) :** Vous

pouvez sentir le sang versé à grande distance - les pénalités de portée ne s'appliquent qu'après le premier kilomètre.

- **Agilité accrue :** Vous avez de longues et puissantes jambes, et agissez avec un niveau de compétence de +2 sur les jets de dés impliquant la vitesse, l'esquive, les mouvements fulgurants, les grands bonds, etc.
- **Conscience accrue :** Vous êtes nerveux et agité, vous bougez constamment vos yeux, vos oreilles et votre langue. Vous agissez avec un niveau de compétence de +2 aux jets d'attention, etc, en vous appuyant sur votre vigilance et votre conscience périphérique.

TABLEAU 13-7 : AVANTAGES D'UNE ENDURANCE ACCRUE (CUMULATIF)

NIVEAU D'APTITUDE SPÉCIALE	BÉNÉFICE
1	+1 Boîte de contrainte en 1 point
2	+1 Boîte à contraintes en 2 points
3	+1 boîte à contraintes en 3 points
4	+1 Boîte à contraintes en 4 points

Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

- **Endurance accrue** : Cette capacité spéciale a 4 niveaux. Vous pouvez tenir des heures et des heures sans transpirer. Vous gagnez les avantages cumulatifs de chaque niveau indiqués dans la Table 13-7 : Avantages de l'endurance accrue (cumulatifs). Ces avantages s'ajoutent *aux* boîtes de stress obtenues grâce à la compétence Physique ou ailleurs.
- **Force accrue** : Vous agissez avec un niveau de compétence de +2 sur les jets de Physique et autres actions liées à la force, et gagnez une augmentation de stress de +2 sur vos attaques de mêlée et de combat à mains nues.
- **Armure intégrale (Peau épaisse)** : Votre peau épaisse vous donne une réduction de stress de -1 (pour 2AP) ou de -2 (pour 4AP). Toute armure que vous portez en plus doit être spécialement (et coûteusement) taillée sur mesure.
- **Armes intégrales (dents et griffes)** : Les attaques de combat à mains nues avec vos dents et vos griffes ont une valeur de Augmentation du stress de +1. Vous pouvez prendre cette capacité jusqu'à trois fois, chacune coûtant 2AP et ajoutant +1 SI.
- D'autres capacités spéciales spécifiques à votre bête totem ; vérifiez avec votre Chroniqueur.

◆ TD 3em fuCC

Vous pouvez appeler un animal totem à venir à vous et lui ordonner d'exécuter vos ordres. Ce coup affecte généralement une seule cible, mais vous pouvez utiliser les règles Cibles multiples (page 229) pour essayer d'en affecter plusieurs. Les animaux doivent se trouver à proximité de vous ; ce n'est pas comme l'invocation de démons, vous ne pouvez donc pas appeler une meute de lions noirs à vos côtés si vous êtes sur un bateau au milieu de l'océan (à moins que les lions ne soient déjà sur le bateau).

TypicuC fñi3icuC Effec3g

Sur un **cafouillage**, attaquez vos amis, refusez d'attaquer vos adversaires ou fuyez au hasard dans la nature pour satisfaire un besoin insondable ; ou recroquevillez-vous, terrifié ou hargneux, dans un coin.

En cas de **succès critique**, prenez les pouvoirs d'une bête primitive, puissante et irrésistible. Les transformations durent plus longtemps et vous ne perdez pas vos capacités intellectuelles.

Cascades du temple (Entos) : Malédiction atavique, Bête berserk- er, Bête amie, Orgie de sang, Courir avec

la meute, Sanc- tum de l'Id, Invocation de la bête primale.

Sorts de sorcellerie : Trouver des animaux, Faire pousser des ailes, Identifier des créatures, Révéler des toxines, Éliminer des animaux, Déchirer par les dents et les griffes.

Le feu et les changements explosifs, la flamme sous la terre, les tremblements de terre et les volcans, les salamandres, le cuivre et les rubis, le cramoisi et l'orange, les flamberges et la forge, Agni, le seigneur des salamandres, les démons du feu Agnapei, Dafur, le seigneur de la flamme, les terres de feu, les Magigi, les Agnath, la flamme de cuivre.

Aspects typiques : *Impétueux et téméraire ; dynamique et aventureux ; fougueux ; enclin aux explosions de rage.*

Le feu est à l'origine de changements spectaculaires et explosifs dans le monde, et ce pouvoir te permet d'exploiter le feu et la chaleur pour opérer ces changements. Tu as une affinité avec le feu et les créatures de feu, y compris les démons de feu *agnapei* et les salamandres. Le feu n'est pas pacifique, mais sauvage, à peine contrôlé : il aime les conflits et le chaos, ainsi que les changements spectaculaires et radicaux.

Incompatible avec : le commandement, l'entropie, la loi.

Résiste : Changement par le feu, Commandement, Entropie, Éternité, Loi, Sagesse.

C Communiquer avec les créatures de feu : Effectuez une manœuvre de changement par le feu pour établir un langage commun avec les créatures du feu.

C Fireflare : Provoquer l'embrasement d'un feu existant pour en faire un incendie.
obstacle (page 201).

C Forge : manipule délicatement la chaleur du métal en fusion, facilitant ainsi les tentatives de forgeage d'armes et d'armures.

C Kindle Fires : Apportez le feu d'Agni à tout matériau facilement combustible. Cela ne mettra pas le feu à une table ou à un arbre, mais enflammera le bois d'allumage, le foin, les vêtements secs, etc.

C Lumière : chauffer un objet jusqu'à ce qu'il brille d'une lumière semblable à celle de la terre, bien qu'il soit chaud et dangereux au toucher.

C Résister au froid : Fait naître une chaleur intérieure en vous ou chez quelqu'un d'autre, pour vous aider à résister aux dégâts causés par le froid.

C Formez des rubis : Comprendre la structure interne d'un rubis, améliorer votre capacité à tailler un rubis brut en une pierre précieuse en utilisant des compétences telles que Devise.

C Ramollir / Rompre le métal : Chauffer ou refroidir le métal pour le rendre souple ou cassant, ce qui facilite les tentatives de Rompre l'arme (page 222).

C Envelopper la lame de flammes : En touchant la lame de votre arme à une flamme ouverte, vous pouvez la recouvrir de feu, améliorant ainsi vos attaques de combat de mêlée. Vous pouvez également faire quelque chose de similaire avec les flèches.

PDwen S3cn3g

◆ Cine D/ §gni

Des jets de feu jaillissent de vos mains, ce qui vous permet d'effectuer des attaques de type Change By Fire causant des dégâts de stress physique.

◆ Cine S3Dnm

Nécessite le feu d'Agni

Du feu jaillit de vos mains, s'abattant sur tous les goudrons d'une même zone lors d'une attaque à effet de zone (page 230).

◆ Sc mmDn SuCumundæn

Vous pouvez invoquer un élémentaire de feu ; voir page 319.

◆ WuCCD/ Cine

Vous créez un mur de feu comme un **bloc** (page 240).

TypìcuC £nì3ìcuC Effec3g

En cas d'**échec**, le feu devient incontrôlable et vous blesse, vous ou vos amis ; ou bien il s'éteint, vous laissant à découvert, ridiculisé et gravement désavantagé.

Sur une **réussite critique**, le feu rugit plus fort que jamais ; les effets de zone augmentent de +1, les matériaux difficilement combustibles prennent feu et ceux qui le sont sont réduits en cendres.



Stunts du temple (Dafur) : Bannir le froid et l'eau, Sacrifice du sang, Brûler Gumazhdu, Tremblement de terre, Explosion de feu, Soigner les blessures de froid ou de feu, Immolation, Fumée empoisonnée, Invocation d'Agnapei.

Sorts de sorcellerie : Abjuration des ténèbres, Evocation des armes éthérées, Lancer de feu, Illumination des choses, Invocation de la pluie de feu, Élévation du feu, Retrait du feu, Coulée de flammes.

Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

£Dmmunð

Commandement, conquête et guerre ; Hel, Lord of Light ; Hellions et Chelothers ; bleu et or ; Regos, Lord of War.

Aspects typiques : *Aura d'autorité naturelle ; regard d'égalité ; la justice l'emportera !*

Le commandement est le pouvoir de l'autorité, de la direction et de la règle, la lumière irrésistible qui brille dans les ténèbres, l'ordre qui repousse le chaos et sauve le monde de l'entropie. C'est le charisme des autarques et des généraux pour lesquels des milliers de personnes donnent leur vie, et on l'appelle souvent le pouvoir de la guerre.

Les personnages forts en Commandement sont impérieux, imprégnés d'une autorité naturelle. Ils saisissent instinctivement les éléments de commandement d'une situation, comprenant et analysant le cœur des chefs et des partisans, ainsi que les stratégies et les tactiques qui les animent.

Incompatible avec : Change By Fire.

Résiste : Changement par le feu, Commandement, Ténèbres, Tourmente.

£un3nìpg

C Commander les subordonnés : Améliorez votre utilisation du rapport, de la provocation, etc., pour commander vos subordonnés dans une hiérarchie de pouvoir.

C Impressionner les autres : Vous êtes naturellement impressionnant, ce qui renforce votre utilisation de Rapport lorsque vous essayez d'impressionner les gens ou de faire bonne impression.

C Lumière : Utilisez le Commandement pour ordonner à l'Éclat de Hel, Seigneur de la Lumière, de briller devant vous.

C Natural Leader : Créez un aspect de *leader naturel* pour que les gens se tournent instinctivement vers vous pour obtenir des conseils, des ordres, des commandes et un leadership général.

C Overawe : Améliorez votre capacité à intimider les gens en utilisant Provoque.

C Comprendre la situation du commandement : Améliorez vos jets d'empathie et de connaissance pour comprendre la hiérarchie du pouvoir autour de vous et son état actuel.

C Maîtrise de la magie : votre autorité commandée naturelle vous aide à utiliser la Volonté, etc, lorsque vous essayez de prendre le contrôle d'un artefact magique ou d'un être summoné qui est actuellement soumis à la volonté de quelqu'un d'autre (voir page 317).

PDwen S3cn3g

◆ *Bunigh pemDn*

Utilisez Commandement pour bannir un démon de votre présence. Si vous contrôlez déjà le démon, vous pouvez choisir de le renvoyer ; voir page 318.

◆ *£ Dmmund JDcn3*

Utilisez le Commandement pour faire en sorte qu'une monture suive vos instructions. Il s'agit généralement de la monture que vous montez, mais il peut s'agir d'une autre.

◆ *£ Dw Upg3un3*

Utilisez le Commandement dans les jets de vaincre pour plier à votre autorité toute personne qui tente de lui résister. Contre des PNJ importants ou d'autres PJ, il peut s'agir d'un concours.

◆ *pe/ end §guing3 Ugcnpn*

Utilisez le commandement pour vous défendre contre toute tentative d'usurpation de votre autorité. Il peut être utilisé contre les jets de dérapage ou les attaques.

◆ *pemDnuCige TnDDpg*

Cette manœuvre place un aspect de situation *Démoralisé* sur toutes les troupes qui se préparent à un conflit actif ou qui sont en train de le faire. C'est un effet de zone.

◆ *R eðcce Jen3uC Regig3unce*

Agir à un niveau de compétence +2 lors de l'utilisation du Commandement dans une manœuvre ordonnant à une cible de ne pas résister à un jet, une attaque ou une manœuvre surmontée mentalement.

◆ *Y Dcn £Dmmcnì3y Needg YDc !*

Utilisez le Commandement pour faire surmonter les actions d'Assimilation lors du recrutement d'une sous-communauté (voir le **Guide du Chroni- cler**). Cela peut affecter des communautés jusqu'à la taille 3 sans subir de pénalités d'échelle (page 236).

Chapitre 13 : La magie

TypìcuC £nì3ìcuC Effec3g

En cas de **faux pas**, vos ordres sont complètement ignorés ou mal interprétés, ou vous avez l'air ridicule, ce qui vous empêche de commander jusqu'à ce que vous ayez rectifié les choses.

En cas de **succès critique**, vos ordres sont parfaitement suivis, vos pouvoirs ont un effet superlatif, par exemple en affectant un plus grand nombre de personnes ou en imposant des conséquences automatiques.

Temple Stunts (Regos) : Guérison du champ de bataille, Commandement de Sérapäi, Chélothère, Guérison de Chélothère, Lien mental, Serment, Voir la bataille, Invocation de Sérapäi, Seigneur de la guerre.

Sorts de sorcellerie : Abjuration des ténèbres, Commandement des armées, Détection des embuscades, Entrave à l'esprit an- mal, Identification des ennemis, Illumination des choses.

£ Dmmcnìcu3ìDn

Communication, commerce et échange ; écriture et langues ; les Virikki.

Aspects typiques : *honnêteté ; communicateur naturel ; ouverture d'esprit.*

La communication est également appelée le pouvoir du commerce ; son glyphe représente à la fois une roue d'attelage et un réseau de personnes reliées par la communication. On dit que c'est le plus ancien des pouvoirs, qu'il précède même les dieux.

Les personnages forts en Communication sont bavards, amicaux, linguistes naturels et médiateurs. Si vous êtes témoin d'une situation où les gens ont du mal à se parler, vous pouvez difficilement vous empêcher d'intervenir et de faciliter la rencontre des esprits. Vous connaissez probablement plusieurs langues.

Incompatible avec : l'animalité, le narcissisme.

Résiste : Animalité, Narcissisme, Vide.

£un3nìpg

C Évaluer l'objet : Améliore votre capacité à identifier la nature d'un objet, s'il a de la valeur ou non, et si oui, à qui. Ce n'est pas précis : cela ne permet pas d'identifier les pouvoirs d'un artefact ou la valeur monétaire d'un livre ; mais cela permet d'identifier un objet en tant qu'artefact, ou de suggérer qui est le meilleur collectionneur ou client pour un livre.

C Faciliter la communication : Améliore votre capacité à servir de médiateur entre deux personnes afin qu'elles puissent communiquer. Vous pouvez être l'une des personnes. Si la communication implique une langue non maternelle, invoquer l'aspect créé par cette manœuvre vous donne effectivement un niveau de compétence plus élevé pour déterminer l'efficacité de la communication (voir la compétence Langue apprise à la page 149).

C Perspectives linguistiques : Vous donne un aperçu d'une langue, en vous aidant à identifier de quelle langue il s'agit, la nature du contenu, etc. S'il s'agit d'une langue que vous connaissez, il améliore votre capacité à l'utiliser et à la comprendre, ce qui vous permet d'augmenter votre plafond linguistique (page 149) et d'accroître votre capacité linguistique effective.

C Mindwhisper : Permet de chuchoter un court message (disons 5 ou 6 mots) directement dans l'esprit de quelqu'un. Personne d'autre ne peut l'entendre. Le message doit être rédigé dans une langue que les deux parties peuvent comprendre.

PDwen S3cn3g

◆ £Dmmcnìcu3e Wì3hDc3 EnnDn

Utilisez la communication pour vous assurer que l'autre personne comprend **exactement** ce que vous ou quelqu'un d'autre dit. Même en parlant une autre langue, il n'y a pas de risque de malentendu. Vous devez avoir au moins le niveau 1 dans la compétence Langue apprise (page 149) pour la langue en question **et être capable d'en reproduire les sons** pour utiliser ce stunt.

◆ peciphen Lungcuge

Pour le reste de la scène, vous pouvez utiliser Communication pour lire une langue inconnue. Cela ne permet pas de parler, mais vous pouvez prendre des notes et commencer à apprendre la langue ; sur



◆ J

inōgpeech

Exigences Communiquer sans erreur

Permet de communiquer même lorsque les interlocuteurs n'ont pas de langue commune. Un jet est nécessaire à moins que le destinataire ne connaisse également le Mindspeech.

◆ *Speuk 3D £Dmmcnì3y*

Utiliser la Communication pour faire de l'Assimilation des actions de manœuvre lorsqu'on cible une partie d'une communauté en tant que sous-communauté (voir le **Guide du Chroniqueur**). Cela prend *une heure* pour une communauté de taille 1 et augmente d'une heure pour une communauté de taille 2.

+1 pas de temps par point supplémentaire de taille de la communauté. Vous subissez les pénalités d'échelle habituelles (page 236) pour interagir avec la communauté cible.

TypìcuC £nì3ìcuC Effec3g

Dans le cas d'un **fumble**, votre communication échoue de manière spectaculaire, insultant ou offensant votre interlocuteur ; ou ce dernier ne comprend pas ce que vous voulez dire et fait quelque chose de désastreux à la place ; ou votre tentative aboutit précisément à l'opposé de ce qui était prévu.

Lors d'un **succès critique**, votre communication réussit au-delà des attentes les plus folles. Vous communiquez parfaitement, sans erreur, en produisant le meilleur résultat possible à ce moment précis.

Cascades du temple (Vareltias) : Évaluer la valeur, commander le bantoor, communiquer son point de vue, convertir la monnaie, détecter l'or, éloquence, identifier le briseur de serment, faire la paix, serment sacré, sanctifier le marché, comprendre les besoins d'autrui, zone de vérité.

Sorts de sorcellerie : Évaluation des pierres précieuses, Lecture des pensées, Parler aux esprits.

£ycCìcuCì3y

Cycles et équilibre du cosmos ; la récurrence éternelle, la ronde des jours et des saisons, l'alternance du jour et de la nuit ; Nim, roi des marées ; les ondines.

Aspects typiques : *Capricieux, mercurien.*

La cyclicité est le pouvoir qui maintient la réalité ensemble, et que les forces du vide et de l'entropie cherchent constamment à miner. Elle permet aux galaxies de tourner, aux planètes de mordre, à la naissance de succéder à la mort, à l'effet de succéder à la cause. Les personnages forts en Cyclicité puisent dans cette force, percevant son action dans le futur et le passé, manipulant la façon dont elle affecte le monde.

Incompatible avec : l'entropie.

Résiste : Changement par le feu, Entropie, Éternité.

£un3nìpg

C Aperçu du cycle : Améliorez vos jets de Lore avec cette divination mineure, énigmatique et fragmentée, qui laisse parfois entrevoir l'avenir.

C Somnolence : Inverse le cycle jour-nuit de la cible, lui donnant l'impression de dormir alors qu'elle devrait être éveillée.

C Réveil : Inverse le cycle jour-nuit de la cible, lui donnant l'impression d'être alerte et bien éveillée alors qu'elle devrait être endormie.

C Prédire le temps : Faites une manœuvre de cyclicité pour créer un aspect de la situation représentant ce que le temps va faire ensuite.



Chapitre 13 : La magie

P Dwen S3cn3g

◆ *£hunge Weu3hen*

Le temps de n'importe quelle zone de la portée change selon vos désirs, à condition que le changement concerne les conditions qui pourraient prévaloir à cette saison ou à une saison adjacente. Vous pouvez faire neiger en hiver, au printemps ou en automne, mais pas en été. Il ne s'agit pas d'un effet de zone ; vous pouvez étendre la portée du pouvoir en augmentant sa portée (page 271).

◆ *£ Dmmunð 3he Tiðe*

Faites un jet de Cyclicité pour affecter les marées de la mer. Ce n'est pas un effet de zone, mais affecte toute la mer à portée.

◆ *£u y unð Nigh3*

Créez une zone de lumière du jour pendant la nuit, ou un bassin de nuit pendant la journée. Il s'agit d'un effet de zone.

◆ *Re yi3uCi3e*

Restaurer l'énergie perdue à cause de la fatigue comme si vous aviez eu une nuit de sommeil réparatrice, en restituant le stress perdu ou en éliminant les conséquences de la fatigue.

◆ *SC eep*

Utilisez Cyclicity dans vos actions d'attaque pour provoquer une fatigue intense et des dégâts de stress physique. Si le résultat est positif, la cible tombe dans un profond sommeil dont elle ne se réveillera pas avant au moins 8 heures. Il est possible de résister à cet effet avec des compétences comme Cyclicité, Physique ou Volonté.

◆ *Sc mmDn Undine*

Invoque une ondine (élémentaire d'eau) à partir d'une étendue d'eau adjacente de la taille d'une fontaine ou d'un petit bassin. Voir page 319.

TypicuC £ni3icuC Effec3g

Dans le cas d'un **échec**, vos tentatives de divination vous donnent des indications dangereusement erronées ; vos tentatives de puiser dans la Cyclicité provoquent l'effet inverse de celui escompté.

En cas de **succès critique**, vos tentatives de divination vous donnent des résultats bien plus significatifs que ce

à quoi vous vous attendiez, au niveau d'une "intuition divine majeure" ; ou bien votre exploitation du pouvoir de la cyclicité est bien plus efficace : vous

provoquer des raz-de-marée, plonger les gens dans un sommeil profond d'une durée d'un mois ou plus, invoquer d'énormes élémentaires, etc.

Cascades du temple (Nimur) : Souffle de vie, Eau calme, Noyade, Vue de la lune, Invocation d'un démon des mers, Tempête, Cracheurs d'eau, Marche sur l'eau.

Sorts de sorcellerie : Apaisement de l'inondation, Illumination des choses, Invocation de la tempête, Appel du raz-de-marée.

punknegg

Les ténèbres, la nuit, le monde souterrain ; les dar k côtés des astres, les éclipses ; le mal, les meurtres et les suicides ; la sorcellerie ; les serments et les superstitions ; Bab, les ombres ; le P'Tek.

Aspects typiques : *Froid, cruel et discret ; Fuit la lumière ; Je m'anime dans l'obscurité.*

Le pouvoir des ténèbres est une force élémentaire. Elle représente non seulement l'obscurité physique, mais aussi l'obscurité de l'esprit - l'obscurité cosmique qui cache de terribles secrets et des vérités désagréables. C'est le cosmos des superstitions malveillantes, des pulsions sanglantes, du recul par rapport à la pensée et au comportement éclairés, l'obscurité qui permet le meurtre et l'abandon, le suicide et le désespoir.

Les personnages forts des Ténèbres se laissent aller à ces pulsions et glorifient le primitif. Elle diffère des forces du Néant et de l'Entropie, qui détruisent le cosmos en détruisant toute existence, et de l'Animalité, qui promeut l'instinct et une existence sans entraves intellectuelles. Au contraire, l'Obscurité exulte dans un cosmos où les êtres intelligents s'abandonnent au mal et à la criminalité. Elle est souvent considérée comme la porte d'entrée de la corruption et le Grand Hégémoniste.

Incompatible avec : Change By Fire.

Résiste : Changement par le feu, Commandement, Sagesse.

£un3nìpg

C Frighten : Adopte un aspect *sombre et terrifiant*, améliorant votre capacité à susciter la peur avec Provoke.

C Meurtre : S'inspirer de l'obscurité et des endroits sombres pour tendre des embuscades et commettre des meurtres.

C Voir dans l'obscurité : Fonctionne même dans l'obscurité totale comme en plein jour.

C Furtivité de l'ombre : Se fondre dans les zones d'ombre et d'obscurité existantes pour améliorer vos actions de furtivité.

C Stumble : Approfondissez l'ombre et l'obscurité pour faire trébucher les gens, agissant comme un obstacle à leurs actions physiques.

PDwen S3cn3g

◆ *£neu3e þunknegg*

Utilisez l'option Ténèbres pour couvrir toute la zone autour de vous dans l'obscurité totale, même en plein jour.

◆ *N igh3wuCk*

Utilisez Ténèbres pour passer instantanément d'une zone d'ombre ou de ténèbres à une autre, tant que les deux points sont à portée.

Speuk Wi3h þunknegg £neu3cne

Utilisez les Ténèbres pour communiquer avec les créatures de l'obscurité, y compris les chauves-souris et les scarabées, les élémentaires des ténèbres, les umbrais, les cadavres animés et les P'Tek.

◆ *Sc mmDn þunknegg ECemen3uC*

Utilisez Ténèbres pour invoquer un élémentaire des ténèbres (page 319).

◆ *W uCC D/ þunknegg*

Utilisez Ténèbres pour créer un mur de ténèbres solides de deux mètres d'épaisseur qui s'étend d'un point à un autre à portée de l'acrobate. Vous devrez augmenter la portée pour que cela soit pleinement efficace. Toute créature n'appartenant pas aux Ténèbres qui tente de le franchir subit une attaque physique de froid et de peur d'intensité 2, infligeant des dégâts de stress physique et mental, d'intensité 4 en cas de réussite spéciale et d'intensité 6 en cas de réussite critique au jet de Ténèbres, à laquelle résistent des compétences telles que Physique ou toute compétence de pouvoir capable de créer de la lumière.

TypìcuC £nì3ìcuC Effec3g

En cas de **faute**, vous vous exposez de manière flagrante en essayant de passer inaperçu, ou vous vous exposez à la possession par les ténèbres, gagnant un aspect de Corruption (voir le *Guide du Chroniqueur*), ou vous obtenez exactement l'effet inverse de celui recherché.

En cas de **succès critique**, vos travaux sont bénis par l'obscurité la plus intense, doublant ainsi leur efficacité.

Cascades du temple (Babisiya) : Animer un cadavre, Rendre aveugle, Communiquer avec les ténèbres, Serment noir, Explosion d'effroi, Hurllement, Cauchemar, Métamorphose en araignée ou en chauve-souris, Morsure d'araignée, Invocation d'ombragé,



Toile, Flétrissure.

Sorts de sorcellerie : Barrage du chemin, Destruction du feu par les ténèbres, Effacement de l'esprit, Evocation des armes éthérées, Retrait du feu, Effarouchement des animaux, Transformation du Balequ.

þeu3h

7e pouvoir des fins ; la mort, la décomposition et la corruption ; la combat contre la malédiction de la mort ; faux ; séparation et déchirement.

Aspects typiques : *Sombre et funèbre ; destructeur fanatique des morts-vivants ; obsédé par la décomposition de la chair.*

Le pouvoir de la Mort est celui de la finitude naturelle des êtres vivants, du destin de la mortalité, de la certitude que même les mondes doivent mourir. C'est le pouvoir de faire respecter ce principe, de mettre fin à la vie, de détruire les morts-vivants, de s'assurer que ce qui est mort reste mort. Les personnages forts de la Mort ont le pouvoir de briser les relations et même les communautés, de priver les êtres vivants de leur vitalité s'ils croient que leur fin est arrivée.

Incompatible avec : Eternity.

Résiste : Éternité, Sagesse.

£un3nìpg

C Deadly Blow : Augmente les dégâts infligés par les coups réussis en mêlée.

C Déterminer la cause de la mort : Vous comprenez mieux, en utilisant des compétences comme Investigation et Lore, comment ou pourquoi quelque chose est mort.

C Connaître la mort : Améliorez vos connaissances sur les processus de la mort, la façon dont les créatures tuent, les temples, les cultes, les dieux, les démons et les rituels qui y sont associés.

C Sense Death : Améliorez votre capacité à détecter les non-morts et l'arrivée imminente de la mort en utilisant Investi- gate, Notice et Lore.

PDwen S3cn3g

◆ *þnuìn SDcC*

Utilisez la Mort dans vos actions d'attaque pour infliger des dégâts de stress physique à une cible vivante, simplement en la touchant. Vous devez toucher de la chair nue ; l'armure protège contre cette attaque.

◆ *H ug3en þeu3h*

Utilisez Death pour infliger un coup de grâce immédiat à toute cible qui est soit éliminée mais pas encore morte, soit qui souffre d'une conséquence physique extrême non traitée. La cible meurt immédiatement.

◆ *P unuCyge*

Utilisez la Mort dans vos actions d'attaque pour infliger des dégâts de stress physique à une cible qui est progressivement paralysée ; les conséquences reflètent la progression de la paralysie. L'armure protège normalement contre cette attaque, mais n'est pas un bouclier absolu.

◆ *T ennDn D/ þeu3h*

Utilisez Mort au lieu de Provoquer dans les manœuvres pour remplir une cible de la *terreur de la mort*, ou pour effectuer des attaques de peur (page 225).

TypìcuC £nì3ìcuC Effec3g

Sur un **échec**, le pouvoir de Mort vous affecte ou affecte un allié à la place ; ou bien il a l'effet inverse.

Sur un **succès critique**, vous incarnez la mort : les plantes se flétrissent, l'herbe devient grise, les oiseaux tombent du ciel. Doublez l'efficacité de votre pouvoir de mort.

Temple Stunts (Belom) : Disrupt Undead, Heal Wounds From Undead, Severing Relationships, Severing, Touch of Death, Turn Undead, Ward Corpse.

Sorts de sorcellerie : Discorporation des morts-vivants, Evoca- tion des armes éthérées, Repousser les morts-vivants.

Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

peg3ncc 3iDn

7e joie extatique de la destruction et de l'anéantissement, la violence fondamentale du cosmos, le marteau, le col-lapage rugissant des temples et des montagnes, les villes en ruine de la plaine.

Aspects typiques : *Destructeur aveugle ; Annihilation extatique ; Maniaque avec un marteau massif.*

La destruction est le principe cosmique qui s'oppose à la création, et mystiquement son précurseur et successeur nécessaire. Il ne s'agit pas de la tendance naturelle des choses à la destruction - c'est plutôt le domaine de l'Entropie - mais plutôt de l'imposition délibérée de la volonté de détruire, d'annihiler, de réduire à néant. Les personnages forts en Destruction peuvent invoquer une force incroyable pour détruire des objets, des personnes, des plans et des destins. C'est une "violence déchaînée", à peine tolérée dans la société civilisée.

Incompatible avec : la croissance, la réalisation de la volonté.

Résiste : Entropie, Croissance, Loi, Réalisation de la volonté, Sagesse.

£un3nìpg

C Démolir les choses : Améliorez des compétences telles que Physique en devenant possédé par une compulsion sauvage à déchirer les choses en leurs éléments constitutifs, en démantelant des appareils, des véhicules, des bâtiments, des portes, des portails, et ainsi de suite.

C Décortiquer une idée : Entrez dans une frénésie intellectuelle sauvage pour démolir une idée ou un concept, probablement en utilisant la Lore ou éventuellement la Provoke. Cela fonctionne très bien pour les manœuvres, mais aussi pour les conflits sociaux et mentaux.

C Ruiner l'amitié : Dans un accès de rage, vous savez exactement ce qu'il faut dire pour détruire les amitiés et ruiner les relations. Cela renforce généralement des compétences comme la provocation.

C Smash ! Entrez dans une fureur aveugle pour détruire physiquement les choses - y compris les gens - avec une force brute, en améliorant des compétences telles que Physique, Combat de mêlée

et Combat à mains nues. Vous devez utiliser des poings nus ou des armes de frappe comme les massues, les masses et surtout les marteaux - les épées et autres armes similaires demandent trop de nuance et de concentration. Les armes à distance sont à proscrire, à moins que vous ne lanciez des pierres !

◆ *Bneuk BDnög*

Agissez avec un niveau de compétence +2 lorsque vous utilisez Destruction pour briser des chaînes, des cordes, des cages, etc, qu'elles vous lient ou qu'elles lient une autre personne.

◆ *peg3ncc3iye Ccny*

Utilisez la destruction directement au lieu du combat de mêlée ou du combat à mains nues pour détruire vos adversaires.

◆ *S 3nike Weuk SpD3*

Nécessite la fureur destructrice

Sur une attaque réussie utilisant la destruction, dépensez un point de destin pour infliger une conséquence automatique à votre opposant au lieu de calculer vos dégâts de stress. Cela évite toute réduction de stress de la cible, y compris l'armure.

TypieuC £ni3ieuC Effec3g

Sur un **fumble**, vous êtes possédé par l'envie de faire des dégâts, succombant à la tentation de l'Entropie et gagnant un aspect Corruption (voir le **Guide du Chroniqueur**).

Sur un **succès critique**, vous êtes la destruction personnifiée ! Votre cible est totalement détruite, tant qu'elle est à la même échelle que vous (voir page 235) - vous pouvez détruire totalement une statue, un artefact ou une herse, mais pas un château ! (Voir cependant "Incarner un avatar" page 310).

Cascades du temple (Madiz) : Marteau des dieux, Main de la vengeance, Coucher le temple, Cri de désintégration, Force de Madiz, Invocation de l'Unichai, Vitalité de Madiz.

Sorts de sorcellerie : Effarouchement des animaux, brûlure de la terre, piétinement du sol, déchirement par les dents et les griffes, démolition des murs.



Chapitre 13 : La magie

hDminu *3iDn*

La tyrannie, l'usurpation du libre arbitre, l'oppression éternelle ; la négation délibérée de la validité et de la volonté d'autrui.

Aspects typiques : *Incapable de tolérer la critique ; brimades et coups de sourcils ; soumission ou destruction ; je prendrai les décisions à votre place.*

La domination est le rêve du mégalomane et le fantasme de vengeance de l'opprimé, et c'est pourquoi ses sinistres tentations résonnent à travers l'histoire : maudits soient ceux qui répondent à son appel ! C'est le principe qui consiste à forcer d'autres esprits à se plier à votre volonté, à se rendre, à se soumettre et à obéir. Grâce à elle, vous pouvez suggérer gentiment ou emprisonner impitoyablement l'esprit d'un individu tout en contrôlant son corps comme une marionnette. Avec la Domination, l'oppression atteint des niveaux cosmiques d'irrésistibilité - et c'est là que l'on trouve le Grand Hégémoniste, le demiurge maléfique qui étranglerait l'univers dans son emprise, et ses Démons de Domination liés à la chair.

L'utilisation du pouvoir de Domination est non seulement interdite, mais fastidieusement évitée par les prêtres et les sorciers bien-pensants. Peu de gens ont la volonté de résister à la corruption de l'Hégémoniste lorsqu'ils utilisent ce pouvoir ; à long terme, il est dit que personne ne peut le faire.

Incompatible avec : Commande.

Résiste : Commandement, Domination, Passion, Tourmente.

£un3nìpg

C Cow the Weak-Minded : Améliorez vos attaques de provocation pour dominer les faibles d'esprit et ceux qui se laissent facilement intimider.


C Démagogie : Vous êtes un feu follet devant les foules, améliorant votre éloquence contre les groupes en utilisant des compétences comme Tromperie et Rapport.

C La force : Utiliser des tactiques d'intimidation pour étayer ses arguments dans les débats.

PDwen S3cn3g

BehuyiDcnuC PnDgnummìng

C Paroles de fouine : Déformer les paroles des gens et forcer les autres à accepter des arguments trompeurs, en améliorant des compétences comme la Tromperie et la Lore.



Agissez avec un niveau de compétence +2 dans les manœuvres de Domination pour implanter une programmation comportementale dans une cible. Vous pouvez contraindre l'aspect qui en résulte au moment opportun.

◆ *p Dmìnu3e PengDn*

Agissez avec un niveau de compétence +2 dans les manœuvres de Domination pour forcer une cible à devenir votre homme de main. Contre des PNJ et des PC significatifs, cela peut être un concours.


◆ *E ngCuye*

Nécessite de dominer la personne, de supprimer la volonté

Il s'agit d'un effet de zone, utilisant la Domination pour retirer toute volonté et initiative aux cibles, qui deviennent des esclaves, exigeant des ordres pour chacune de leurs actions.

◆ *E ngCuye £Dmmcnì3y*

Exige l'asservissement



Utilisez Domination au lieu d'Assimilation dans les actions de dépassement pour prendre le contrôle d'une communauté ou séparer une sous-communauté d'une communauté plus importante (voir le **Guide du Chroniqueur**). Vous subissez des pénalités d'échelle (page 235) pour interagir avec la communauté cible.

◆ *I nòDmì3ubCe SeC/-Exen3ìDn*

Utilisez la domination pour vous défendre contre les tentatives de suppression de votre propre volonté.

◆ *Scppnegg WiCC*

Nécessite une personne dominante

Utilisez Domination pour supprimer temporairement la capacité de la cible à résister délibérément à toute tentative de contrôle à l'aide de compétences telles que Domination, Provoque, etc. Cela a la même durée qu'un aspect de situation normal, mais ne nécessite pas d'être invoqué. Contre des PNJ et des PC significatifs, cela peut être un concours.

TypicuC £nì3icuC Effec3g

Sur un **échec**, votre tentative de Domination vous expose à la Corruption (voir le *Guide du Chroniqueur*). Sinon, votre volonté est supprimée pour la même période, et vous ne pouvez pas tenter de dominer une autre personne de quelque manière que ce soit, bien que vous puissiez entreprendre d'autres actions normalement.

Sur un **succès critique**, vous canalisez la puissance brute de la Domination à travers votre esprit, et vos tentatives de Domination réussissent au-delà de vos espérances, affectant plus de personnes, ou durant plus longtemps, selon le cas. Cependant, vous êtes **également** exposé à la Corruption (voir le *Guide du Chroniqueur*).

Cascades du temple (Le grand hégémoniste) : Entombrer l'esprit, Domination cachée, Dévorer l'âme, Cauchemar, Marionnettiste (prérequis : Dominer la personne), Invocation d'un démon du chaos, Invocation d'un être de chair.

Sorts de sorcellerie : Consommation de la force vitale, Création du familier, Domination des morts-vivants, Récolte du lien, Entrave à l'esprit animal.



En3nDpy

7e tendance du cosmos à la dissolution, à la décomposition de la réalité, à la mutation, à la corruption.

Aspects typiques : *Damner le futur pour le pouvoir et la gloire maintenant ! 7e Exultation téméraire d'un changement débridé ; Serviteur ravissant des dieux ravageurs.*

L'entropie est la tendance naturelle du cosmos à la dissolution, et le pouvoir de l'entropie est la force qui produit, favorise et accélère cette tendance. C'est le pouvoir de corrompre la réalité, de provoquer l'effondrement et l'incohérence des systèmes, de faire muter les êtres vivants en des formes souvent invivables, bref, de produire le chaos à partir de l'ordre. Dans le monde des Civilisations du Printemps, les manifestations suprêmes de l'Entropie sont les Dieux Tondeurs, que le Grand Hégémoniste a lâchés sur le monde pour le détruire après sa défaite lors de l'Armageddon des Dieux. Depuis, la majeure partie de l'histoire de l'humanité n'a été qu'une lutte pour éviter ce terrible destin. L'utilisation du pouvoir de l'Entropie, aussi bien intentionnée soit-elle, entraîne la dissolution de la réalité et la destruction du monde.

L'entropie est diamétralement opposée à la chaleur et au feu, qui injectent de l'énergie dans un système où l'entropie l'épuiserait. L'utilisation créative du feu peut servir à résister aux effets de l'entropie.

Incompatible avec : Changement par le feu, Cyclicité, Loi.

Résiste : Le changement par le feu, la cyclicité, la croissance, la loi, la réalisation de la volonté.

£un3nìpg

C Provoquer la lassitude : Utilisez l'Entropie pour extraire de l'énergie de votre cible, lui faisant perdre sa force, sa concentration et sa capacité à agir de façon cohérente. Cela agit comme un obstacle (page 201) aux compétences telles que Physique, Lore, Stealth, etc.

C Éteindre le feu : Utiliser l'entropie pour dissiper rapidement la chaleur, ce qui permet d'éteindre les incendies ordinaires et de faire obstacle à des compétences comme Changer par le feu.

Chapitre 13 : La magie

C Augmenter l'usure : Utiliser l'Entropie pour que les choses (équipements, objets, mécanismes, etc.) se désagrègent, fonctionnent mal ou se cassent ; cela peut constituer un obstacle aux tentatives d'utilisation de ces objets.

intense.

C Trébucher : Utilisez l'Entropie pour interférer avec les mouvements physiques ou les actions d'un target, le faisant trébucher. C'est un obstacle à des compétences comme l'Athlétisme.

PDwen S3cn3g

◆ *Enengy þnuìn*

Utiliser Entropie lors d'une action d'attaque directe sur un objet motorisé, en le vidant d'un nombre de charges égal au stress infligé (voir le **Guide du Chroniqueur**).

◆ *Li/e þnuìn*

Utilisez Entropie dans une action d'attaque pour causer un stress physique à une cible vivante.

◆ *Pc 3negcence*

Requiert Drain d'énergie et Drain de vie

Utilisez l'Entropie dans une manœuvre pour faire vieillir rapidement la cible. La durée par défaut est d'une *demi-minute*, augmentée d'un échelon sur l'échelle de temps (page 231) pour chaque décalage de réussite ; en cas de réussite spéciale, les décalages sont doublés, et quadruplés en cas de réussite critique. Si la manœuvre est répétée avec succès au tour suivant, l'effet est cumulatif.

◆ *T wig3 CDnm*

Requiert Drain d'énergie et Drain de vie

Utilisez l'Entropie dans une action d'attaque en bombardant la cible d'énergies mutantes agonisantes. Toute conséquence confère à la cible une caractéristique entropique aléatoire (voir le **Guide du Chroniqueur**).

◆ *Z Dne D/ £DCð*

Nécessite un drain d'énergie

Utilisez l'Entropie pour retirer la chaleur d'une zone entière. Cela n'affecte pas les charges d'énergie magique ou manatine (voir le **Guide du Chroniqueur**), mais peut être utilisé comme une attaque à effet de zone exposant les cibles à un froid

Sur un **fumble**, vous gagnez un aspect de corruption et un Entropie Taint (voir le *Chronicle's Guide*). De plus, la cible originale devient immunisée contre les effets d'entropie pour le reste de la scène.

Sur un **succès critique**, les forces de l'Entropie se déchaînent à travers vous ; les effets peuvent être doublés ou prolongés en durée. De plus, vous pouvez attirer l'attention des dieux Reaver (voir le *Guide du Chroniqueur*).

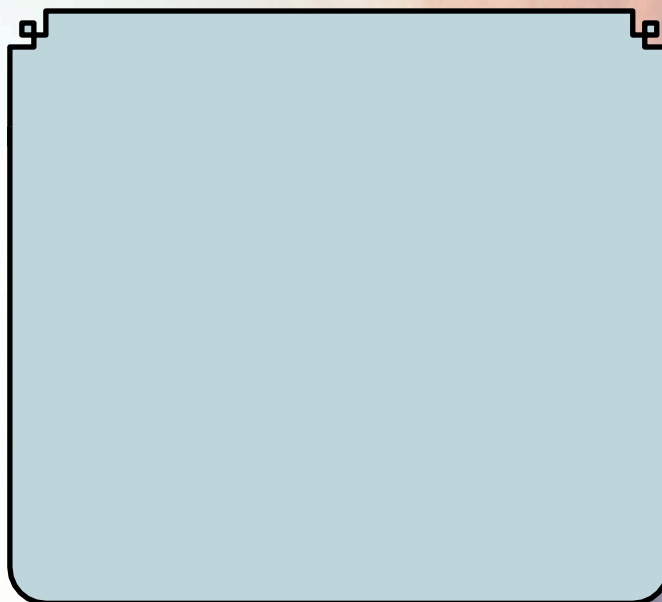
Cascades du temple (les dieux reaver) : Supplique à l'hégémone, Enfants du vide, Commandement du démon du Chaos, Invocation du démon du Chaos, Pouvoirs entropiques spécifiques à chaque dieu reaver.

Sorts de sorcellerie : Bannissement au-delà du voile, Consommation de la force vitale, Enfermement de

La terrible nature de l'entropie

*Dans 7e, l'équilibre cosmique des Dieux du Grand Pacte hurle aux personnages-joueurs de ne pas utiliser la compétence Entropie. C'est le pouvoir des Reavers, c'est le mal, et cela mènera à la fin du monde. Le *Chronicle's Guide de la 7e* en dit beaucoup plus à ce sujet.*

Cela n'empêche pas certaines personnes d'utiliser l'Entropie en secret, en particulier les sorciers arrogants et trop sûrs d'eux. C'est une source de pouvoir considérable et facilement accessible. C'est pour cette raison, et pour inciter les PJ complaisants à emprunter la voie des ténèbres, que nous présentons ici la compétence de pouvoir Entropie.



Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

E3enni3y

Inaltérabilité éternelle, résistance aux forces du temps, non-mort.

Aspects typiques : *Froid comme la tombe ; visage cendré et immobile comme la mort ; trop peu de vie étalée sur trop de temps.*

Le pouvoir de l'Éternité est celui du cosmos hors du temps, celui qui voit la quatrième dimension de l'extérieur, comme une dimension comme une autre, et qui est au-delà de sa boussole. C'est le pouvoir qui résiste au changement, qui reste toujours le même, toujours constant. Il s'agit de durer éternellement, de ne pas mourir. Pouvoir paradoxal, il résiste aux effets corrupteurs du temps, mais redonne aussi de l'animation et de l'activité aux corps des morts, créant ainsi des **morts-vivants**. Les gens se tournent vers ce pouvoir dans l'espoir d'une vie éternelle.

Sur le plan mystique, il existe une terrible correspondance entre un cosmos qui ne change jamais, un moment figé comme une respiration retenue, et le vide étouffant du Néant. L'éternité peut corrompre, peut-être pas de manière aussi évidente que la Domination, l'Entropie et le Néant, mais pas moins sûrement.

Incompatible avec : la mort, l'entropie, le temps.

Résiste : Mort, Entropie, Temps.

£un3nìpg

C Abjure Decay : Utilisez Eternity pour empêcher la matière organique de se décomposer, de la nourriture aux cadavres et tout ce qui se trouve entre les deux.

C Constance : Augmente la volonté pour éviter d'être influencé par votre point de vue actuel.

C Immobilité : Améliore votre capacité à rester complètement immobile, à résister aux coups, etc.

PDwen S3cn3g

◆ £neu3e ZDmbie

Utilisez l'Éternité pour animer un cadavre récent et en faire un serviteur non mort, comme un **cadavre de coffre** (voir le *Guide du Chroniqueur*). Ces morts-vivants de "niveau inférieur", sans volonté ni intelligence, sont utilisés pour des travaux subalternes et comme gardiens dans les Nécropoles de l'Empire. L'animation prend un round ; le zombie est animé comme un PNJ mineur avec une compétence de pointe égale aux décalages obtenus (un maximum de niveau de compétence 3), ou comme un PNJ important sur un succès critique. Si plusieurs cadavres sont disponibles, les décalages peuvent être divisés entre eux ; 4 décalages peuvent animer quatre cadavres en tant que PNJ mineurs de niveau 1, deux cadavres en tant que PNJ mineurs de niveau 2, ou un cadavre en tant que PNJ mineur de niveau 3, et ainsi de suite. Par défaut, l'animation dure une scène.

◆ R egì3 Injcnv

Utilisez Eternity pour empêcher les invocations sur une blessure physique existante pour le reste de la scène. Cela ne guérit pas la blessure, mais arrête simplement le saignement, la douleur et la détérioration de la blessure, qui reprendront dès la fin de la scène.

◆ R egì3 Jc3u3ìDn


Utilisez l'Éternité dans les actions de défense pour résister à la magie ou aux effets mutagènes.

◆ Speuk Wi3h þeud

Utilisez Eternity pour interroger un cadavre. Le corps doit être suffisamment présent pour que de l'air soit poussé dans la boîte vocale afin de l'entendre parler. Cela dépend beaucoup de l'état de conservation du cadavre, qui ne peut parler que de ce qu'il a connu et expérimenté de son vivant. Il n'y a pas de véritable intelligence dans le discours, à moins que l'Âme-piège n'ait été utilisée sur le cadavre ; dans le cas contraire, le discours n'est qu'une récitation abrutissante de souvenirs stockés.


◆ T nup SDcC

Utilisez Eternity pour arrêter la décomposition mentale d'un corps lorsqu'il meurt. Le corps physique continue à se décomposer normalement. Ce sort doit être lancé dans les minutes qui suivent la mort, sinon il n'a aucun effet. Son effet est de



permettre au corps d'être ressuscité ou élevé en tant qu'af-terganger ou *moumai* en utilisant "Créer un mort-vivant majeur" ; voir le *Guide de la Terre Future* pour plus d'informations. Si le corps n'est

pas ressuscité ou transformé en mort-vivant, l'âme piégée devient rapidement folle, en quelques semaines tout au plus.



Chapitre 13 : La magie

TypicuC £nì3ìcuC Effec3g

Lors d'un **fumble**, vous pouvez acquérir un aspect de corruption (voir le **Guide du Chroniqueur**), si votre application de l'Eternité a été suffisamment tordue (surtout si vous avez eu affaire à des morts et des morts-vivants). Sinon, c'est l'effet inverse qui se produit.

En cas de **succès critique**, vous puisez profondément dans le filon de l'éternité du cosmos, et les résultats que vous obtenez sont plus efficaces (deux fois plus, si ce n'est pas spécifié ailleurs).

Temple Stunts (Staros) : Animer les os, Communiquer avec le démon de la mort, Créer un mort-vivant majeur, Drainer la vie, Prolonger la vie, Restaurer le cadavre, Sanctifier le cadavre.

Sorts de sorcellerie : Animation des os, Consommation de la force vitale, Domination des morts-vivants, Préservation de la décomposition, Transformation du Balequ, Vivification des énergies vitales.

La philosophie de l'âme

Il n'y a aucune partie de votre personnage ou de votre feuille de personnage qui représente votre "âme" : pas de compétence d'âme, pas de piste de stress d'esprit. Néanmoins, dans le monde des Civilisations du Printemps, la croyance en l'âme est largement répandue, en dépit de très peu de preuves ; les quelques magies qui prétendent affecter "l'âme" affectent probablement l'esprit, la psyché ou l'inconscient.

Les phénomènes fantomatiques sont nombreux dans le monde, mais personne n'a d'explication satisfaisante, si ce n'est qu'ils sont liés aux mystérieux et terrifiants krilovorghai, les démons de la mort. Les philosophes théorisent une "dimension de l'au-delà" d'où proviennent les krilovorghai et où les "âmes" se rendent après la mort. Certains prétendent y être allés.

La plupart des gens croient que leur dieu préféré s'occupera d'eux à leur mort, mais il n'y a pas beaucoup de preuves à ce sujet. La vérité sur ce qui nous arrive après notre mort, si tant est qu'il y ait quelque chose, est, comme à notre époque, un mystère.

Cu3e

Destin, Destin, Chevaux ; divination, le Terchus Tar ot.

Aspects typiques : Imprudent ; Fataliste ; 7e L'avenir est déjà écrit !

Le pouvoir du Destin dit que le libre arbitre n'existe pas et que l'avenir est fixé comme le passé et peut être discerné par ceux qui en ont la capacité. C'est le pouvoir des diseurs de bonne aventure et des lecteurs du **Tarot de Terchus**, utilisé pour la divination et la méditation dans toute la Vénérable Autocratie.

Le cheval est le symbole universel du Destin, de sa course effrénée et tempétueuse, où le cavalier s'accroche pour la vie et espère peut-être influencer son cours, métaphore suprême d'une vie vécue dans un cosmos prédéterminé. La magie du destin qui affecte les chevaux affecte également les chélateurs, mais exclut les destriers non équins comme les cambrioleurs, les ornithologues et les élénisors.

La plupart des gens ne souscrivent pas vraiment à cette vision sinistre et fataliste de l'existence humaine, mais elle est à l'origine d'une grande partie de la philosophie Sakari. Rares sont ceux qui nient la puissance de ceux qui exercent le pouvoir du destin.

Incompatible avec : Void.

Résiste à : Passion, Réalisation de la Volonté, Vide.

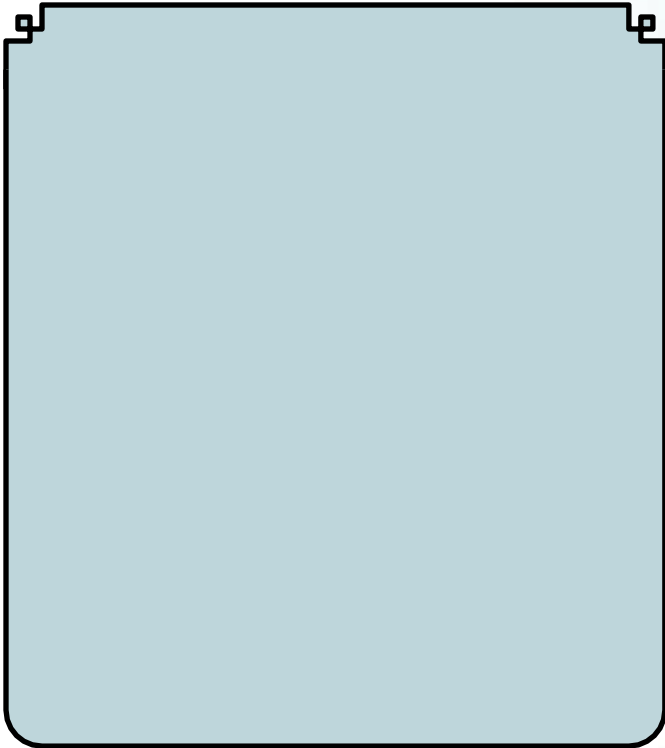
£un3nìpg

C Bénir le cheval : Utiliser le destin pour bénir un cheval et le rendre plus docile et plus facile à monter, et même à effectuer des manœuvres complexes.

C Maladroit : Utilisez le Destin pour faire en sorte que les circonstances conspirent contre une cible ; les objets se renversent, se cassent, le personnage trébuche sur un **obstacle**, etc.

C Coup de chance : Utiliser le destin pour favoriser une cible fixée sur un seul plan d'action avec une seule compétence ; elle semble avoir de la chance, découvre des choses par hasard, fait des tirs chanceux, etc.

C Imprudence : Utilisez le Destin pour que quelqu'un s'abandonne aux caprices du Destin, en se comportant de façon imprudente. S'il s'y soumet,



PDwen S3cn3g

◆ I3 Ig Cu3eð

Exiger de dire la bonne aventure

Une fois par session, utilisez votre compétence Destin à la place de n'importe quelle compétence autre compétence.

◆ R ìde Cu3e

Exige qu'il soit destiné

Pour un point de destin, vous ou votre cible lancez un dé de héros supplémentaire **et** un dé de malheur supplémentaire pour tous les jets de la scène en cours.

◆ TeCC CDn3cne

Utilisez le destin dans une manœuvre pour prononcer une phrase énigmatique sur l'avenir imminent d'un personnage - littéralement le jour suivant ou à peu près - ou sur la prochaine grande entreprise dans laquelle il se lance. Vous pouvez formuler cette phrase de manière positive ou négative. Au cours de la prochaine entreprise, la cible ou ceux qui l'entourent et qui sont au courant de la fortune peuvent invoquer ou contraindre cette phrase au moment qui leur semble le plus approprié. La première invocation, comme d'habitude, est gratuite.

TypìcuC £nì3ìcuC Effec3g

En cas de **faux pas**, vous vous trompez lourdement dans vos intuitions, qui ont l'effet inverse de celui escompté ; et / ou vous êtes affligé d'un aspect comme *Malchanceux* ou *7e L'avenir m'est caché !* pour la durée de la prochaine grande entreprise.

En cas de **succès critique**, vous avez puisé dans les marées du destin et avez une conscience presque prémonitoire de la chose que vous essayiez de deviner. Vos efforts ont doublé leur effet normal.

Cascades du temple (Eshtikar) : Commandement Tolpai, Détection Srying, Guérison Cheval, Portent, Sry, Voir chaîne de causalité, Voir dimensions voisines, Invocation Tolpai.

Sorts de sorcellerie : Appel de la voie, Identification des ennemis, Projection de la prescience, Chevauchée des cinq mille.

GnDw3h

La vie, la terre, les gnomes ; Malud ; Emeldias ; p lants, l'agriculture, la naissance, le bétail ; le sexe, la procréation, l'accouplement des principes mâle et femelle.

Aspects typiques : Pragmatique et prudent ; mondain et luxurieux.

La croissance est le pouvoir de la vie et de la nature, ce qui guide et respire à travers toutes les choses qui poussent. C'est le pouvoir de l'agriculture autant que de la nature sauvage, et les fourmis-pois, les fermiers, les bergers, les mères, les sages-femmes et les amoureux du monde entier la vénèrent. Les personnages forts en Croissance l'utilisent pour encourager et favoriser la croissance et la fertilité, qu'il s'agisse de planter et de s'occuper des cultures, de donner naissance, de procréer, ou simplement de reconnaître le pouvoir majestueux et fécond de la grande nature.

Incompatible avec : la mort, l'entropie, l'éternité.

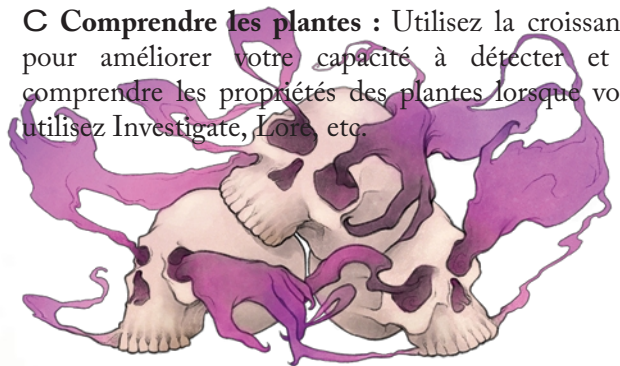
Résiste : Mort, Entropie.

£un3nìpg

C Trouver de la nourriture : Utilisez la croissance lorsque vous cherchez de la nourriture pour faciliter les jets de ravitaillement (voir le *guide du chroniqueur*).

C Inspirer la luxure : Utilisez la croissance pour faire en sorte qu'une cible se sente *lascive* lorsque vous utilisez des compétences comme Tromper, Provoquer et Rapport.

C Comprendre les plantes : Utilisez la croissance pour améliorer votre capacité à détecter et à comprendre les propriétés des plantes lorsque vous utilisez Investigate, Lore, etc.



PDwen S3cn3g

BCegg GnDw3h

Nécessite la plantation d'une bénédiction

Utilisez Croissance dans un effet de zone pour protéger les plantes pendant la saison de croissance contre les parasites, les maladies, les souillures entropiques et les dommages causés par les intempéries. Ce pouvoir, ainsi que Bénir la récolte et Bénir la plantation, peut augmenter la capacité d'une communauté à se nourrir elle-même (voir le **Guide du chroniqueur**).

◆ BC egg Hunyeg3

Nécessite la croissance des bénédictions

Utiliser l'effet de zone pour s'assurer que les récoltes sont récoltées en bon état, sans tache ni dommage, et qu'elles peuvent être stockées correctement.

BC egg PCun3ing

Utilisez l'effet Croissance dans une zone pour garantir que les graines germent et que les plantes forment des racines solides lorsqu'elles sont placées dans le sol. Cela protège les plantes contre les maladies et les intempéries précoces, et peut éliminer une *souillure entropique* des plantes, des graines et du sol, et renforcer leur résistance à cette *souillure*.

◆ £ Dn3nDC Cen3iCi3y

Utilisez la Croissance pour contrôler votre propre fertilité ou celle d'une autre personne, en empêchant ou en facilitant la conception et en protégeant ou en défendant une grossesse contre la *souillure entropique*. De nombreuses femmes des civilisations printanières ont appris à maîtriser ce pouvoir.

◆ E un3h'g BCeggìng

Nécessite la bénédiction de la récolte

Utilisez Croissance pour mettre une cible en contact avec le principe mystique de Croissance. Cela agit comme une permission, permettant à la cible d'acquérir la compétence de pouvoir de la Terre ou même un stunt autonome.

◆ E uge Bìn3h

Utilisez la croissance pour faciliter l'accouchement de toute créature enceinte, y compris les humains, les jeniri et même les esteri. Elle réduit les douleurs et la durée de l'accouchement, ainsi que le trauma pour la mère et le nouveau-né. Ses effets se prolongent également un jour ou deux après la naissance.

◆ Sc mmDn GnDme

Utilisez Croissance pour invoquer un élémentaire de terre (voir page 312 pour plus d'informations sur les invocations).

TypìcuC £nì3ìcuC Effec3g

Dans le cas d'un **fumble**, votre application du pouvoir de Croissance se fait mal, entraînant une croissance trop importante, conduisant à un épuisement dangereux de la chose en croissance sous la forme de conséquences physiques et même, dans les cas où un *Entropic Taint* est présent, à une croissance déformée, ou même à une exposition à ce même taint.

En cas de **succès critique**, vous êtes le canal suprême de la puissance de la Croissance. Les effets sont deux fois plus importants que la normale, ce qui se traduit par de superbes récoltes et des naissances en pleine santé, voire par une convoitise extraordinairement fertile et une grossesse spontanée !

Temple Stunts (Emeldias) : Calmer le vent, Maudire le vio- lateur, Puissance de la terre, Envelopper, Guérir le fléau, Faire fleurir le désert, Fournir de la nourriture, Invoquer Urthai, Apprivoiser une bête.

Sorts de sorcellerie : Morsure de la mâchoire de terre, Évocation des défenseurs empêtrés, Invigoration du corps, Révélation des toxines, Transformation en pierre.

Luw

Justice, autorité, serment et état de droit, ci vilisation, société, le droit comme principe structurant de l'existence humaine.

Aspects typiques : *Honnête et véridique ; défenseur de l'État de droit ; je prends position pour protéger les plus démunis.*

La loi est le pouvoir qui régit la perception humaine de la vérité. Ce n'est pas un pouvoir de la loi cosmique mais de la loi humaine - l'ordre, l'autorité et les décisions justes qui constituent une société forte et fonctionnelle, capable de résister aux déprédations des dieux hégémonistes et ravageurs. Il y a une profonde vérité dans l'opposition entre la Loi et l'Entropie, car c'est l'activité humaine qui protège le monde et tient l'anéantissement à distance.

La compétence de pouvoir Droit gère à elle seule la loi morale et les actions justes entre deux ou plusieurs individus. Elle ne concerne pas les lois écrites, leur application et leur interprétation, qui sont plutôt l'apanage du Temple d'Ankadar le Législateur (voir le *Guide de la Terre Future*).

Incompatible avec : Entropie, Unification des contraires, Vide.

Résiste : Entropie, Unification des opposés, Vide.

Lun3nìpg

C Break Illusion : Améliore votre utilisation de la compétence Volonté pour voir à travers et ne pas croire aux illusions.

C Détecter l'erreur de jugement : Crée des aspects de *type Sensibilité aiguë aux injustices commises*, améliorant vos jets de Lore pour déterminer si une erreur de jugement moral a été commise ou non. De nombreuses suppliques adressées par les roturiers à ceux qui possèdent la compétence de pouvoir Droit le sont parce qu'ils estiment qu'une injustice a été commise.

C Détection du mensonge : Améliore les tentatives d'empathie, etc, pour détecter si une cible ment.

C Intimider les infidèles : Enhance tente, à l'aide de Provoke, etc., d'intimider ceux qui ne respectent la loi que du bout des lèvres ou qui s'en moquent complètement.

C Sense Entropy : Crée une *alerte à la présence d'aspects de type entropique*, améliorant vos jets d'Empathie, d'Investigation, de Notification, etc. pour détecter les *souillures entropiques* ou autres manifestations du pouvoir de l'Entropie. Cela permet de détecter ceux qui possèdent la compétence de pouvoir Entropie, même s'ils ne l'utilisent pas actuellement.

PDwen S3cn3g

◆ *pe3enmìne Jcg3ìce*

Utilisez directement le droit pour déterminer quelle est la cause d'action moralement juste lorsque vous êtes confronté à une telle décision. Cela crée également un aspect qui peut être invoqué pour que les autres soient d'accord avec vous et vous suivent.

◆ *C inđ SDciuC GDDđ*

Nécessité de déterminer la justice

Même si vous connaissez la justice d'une décision, cela ne vous dit pas comment l'appliquer de manière à ne pas nuire au bien social. Avec cette cascade, vous pouvez arriver à des jugements moraux qui ne nuisent pas au tissu social et qui sont acceptables pour les gens (même s'ils sont très durs).

◆ *ImpDge šc3hDni3y*

Utilisez la Loi dans un effet de zone pour obliger les cibles à se soumettre à vos jugements moraux. Ils ne les aimeront peut-être pas, mais ils les accepteront. Des compétences comme la Volonté, la Domination, l'Entropie et le Néant peuvent résister à cet effet.

◆ *Tnc e Sigh3*

Agissez avec un niveau de compétence de +2 lorsque vous utilisez la Loi pour voir à travers les illusions, les tromperies magiques, etc.

Chapitre 13 : La magie

TypicuC fñi3ìcuC Effec3g

En cas de **faute**, vos jugements moraux sont radicalement erronés et vos perceptions de la justice sont à l'opposé de ce qu'elles devraient être. Vous semblez arbitraire et injuste, et vous risquez de déclencher des foules en colère si vous rendez des jugements publics.

Si vous **obtenez un succès critique**, vous êtes le réceptacle de la loi pure ; vos jugements sont infaillibles, vous voyez jusqu'à la vérité et les effets de votre pouvoir Loi sont au moins deux fois plus élevés que la normale.

Temple Stunts (Ankadar) : Briser la domination, Détruire l'entropie, Soigner les blessures entropiques, Pacte de légalité, Détecter l'embuscade, Détecter l'infidélité, Frapper les injustes, Serviteur de la loi.

Sorts de sorcellerie : Obligation de se soumettre à la loi, Révélation de la fausseté, Frappe de l'hémophage.

Nunciggigm

Egoïsme, amour de soi, onanisme, se lf-obsession, égocentrisme.

Aspects typiques : *7e miroir se regardant lui-même ; amour suprême de soi ; ne suis-je pas le plus beau de tous ? Il n'y a que moi qui compte.*

Le pouvoir du narcissisme est celui de l'ego suprême, qui prend toujours et ne donne jamais. Spirituellement autonome, n'ayant besoin de rien d'autre que de se nourrir et de se soutenir, il est l'ouroboros, l'oeil qui se regarde amoureusement dans son propre reflet. Le narcissisme détruirait complètement la société s'il devenait universel, niant la valeur de tout autre être vivant, sauf en tant que nourriture. Il conduit en fin de compte à l'entropie et au vide insignifiant.

Les personnages fortement narcissiques se soutiennent et se magnifient au mépris total des autres, voire à leurs dépens. Ils sont extrêmement imbus d'eux-mêmes et considèrent à peine les autres comme des individus valables.

Incompatible avec : la sagesse.

Résiste à : Commandement, Domination, Narcissisme, Sagesse.

fùn3nìpg

C S'embellir : utiliser le narcissisme pour s'embellir et améliorer ses capacités à séduire, à persuader et à gagner l'adhésion des autres.

C Instiller la dévalorisation : Utilisez le narcissisme pour vous rendre si important que tous les autres se sentent complètement inutiles, en améliorant vos attaques et vos manœuvres avec des compétences comme la provocation.

C Sufficient Unto Myself : Utilisez le narcissisme pour vous nourrir (et uniquement vous) de votre amour-propre et vous priver de nourriture et de boisson, ce qui augmente vos rouleaux d'approvisionnement (voir le *Guide de la Terre future*).

PDwen S3cn3g

◆ *BcCCy unð BnDwbeu3*

Utiliser le narcissisme pour faire des attaques de stress mental et social.

Imi 3u3e EmD3iDn

Utiliser le narcissisme au lieu du rapport pour se montrer convaincant, en faisant croire aux autres que l'on est chaleureux, charismatique, accessible, etc.

◆ *J innDn SeC/*

Utilisez le narcissisme pour créer une image miroir de vous-même. C'est un tour de passe-passe, très distrayant. Ce n'est pas dans l'esprit, ce n'est donc pas une illusion au sens strict (page 275).

◆ *P gychic Vumpine*

Requiert Bully et Browbeat

Utilisez le Narcissisme pour transférer des points de la piste de stress mental de votre cible à vous-même, en l'endommageant et en soignant vos propres dégâts de stress mental sur une base de deux pour un. Vous pouvez soigner une conséquence mentale en infligeant suffisamment de stress à votre cible pour lui causer une conséquence mentale plus grave.

◆ *R egig3 ðnD3hen'g WiCC*

Agir à un niveau de compétence +2 lorsqu'il utilise le narcissisme pour résister aux tentatives de domination, d'intimidation ou de persuasion.



Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

TypicuC Eni3icuC Effec3g

Dans le cas d'un **échec**, votre mépris pour les autres est si intense que vous gagnez un aspect de corruption (voir le *Guide du Chroniqueur*) ; alternativement, vos tentatives égoïstes d'exploiter les autres se retournent contre vous, soit en n'ayant d'autre effet que d'enrager votre cible, soit en vous affectant à sa place.

En cas de **succès critique**, votre égocentrisme est si intense que vous doublez l'efficacité de ce que vous essayez de faire, augmentant ainsi la gravité des dommages infligés à ces serviteurs insignifiants qui n'existent que pour vous glorifier.

Temple Stunts (Minisia) : Souffle de Minisia, Fascinate, Main de Minisia, Orage, Régénération, Vol de connaissance, Vol de compétence, Vol de richesse, Invocation de Morzai.

Sorts de sorcellerie : Consommation de la force vitale, Invocation du Blizzard de couteaux, Suppression du feu.

PuggiDn

La musique, l'art, l'inspiration, la créativité ; la connaissance de soi à travers la souffrance, l'acceptation de la vie ; l'art, la performance, la danse, la musique.

Aspects typiques : 7e Joie de vivre ; 7e Intensité insoutenable de l'être ; Je suis devenu une œuvre d'art.

La passion, c'est se connaître soi-même à travers la souffrance. Cela ne signifie pas la misère, comme le prouvent les personnages forts de ce pouvoir, mais plutôt prendre les armes contre le Monde blessé et chanter la vibrance et la joie extatique d'être en vie. Face à la fin du monde dans l'Armageddon of the Gods, la passion était l'une des armes les plus précieuses et les plus puissantes de l'humanité. Elle l'est encore aujourd'hui.

La compétence Passion vous permet de communiquer des émotions directement aux autres et d'influencer leurs émotions en vous exprimant vous-même. Vous pouvez provoquer un effet de zone à volonté, sans avoir besoin d'une cascade spécifique, et magiquement charmer, enchanter, remplir de joie, mais aussi terrifier, émouvoir, faire douter et remettre en question. La passion va bien au-delà de la simple performance et du charisme, en puisant dans la source commune d'archétypes et d'émotions qui traversent tous les êtres

pensants et sensibles.

Incompatible avec : le narcissisme, le vide.

Résiste : Narcissisme, Passion, Vide.

C Adoration : Améliorez vos jets de Rapport en persuadant un public et en faisant en sorte qu'il vous apprécie.

C Emote : Améliorez vos jets de Tromperie en faisant croire au public que vous ressentez une certaine émotion.

C Divertir : Améliorez vos jets de provocation en incitant votre public à ressentir une certaine émotion.

PDwen S3cn3g

◆ *EmbDCøen*

Avec des discours émouvants, des spectacles, des chansons et de la musique, utilisez la passion pour encourager les gens à surmonter leurs peurs et à

◆ *I ngpìne / RemDye Specific EmD3ìDn*

Utiliser la passion dans la performance pour créer ou supprimer une émotion spécifique chez les cibles, indépendamment de leurs émotions naturelles.

◆ *K nDw O3hen*

Utilisez la passion plutôt que l'empathie pour deviner, comme par magie, les sentiments et les émotions les plus profonds des gens. Vous n'avez pas besoin de parler aux cibles pour y parvenir.

◆ *P ièð Pìpen*

Utilisez la Passion pour Assimiler les actions de dépassement et de manœuvre sur les communautés jusqu'à la Taille 3, en ignorant les pénalités d'échelle (voir le *Guide du Chroniqueur*). Le public doit être témoin de votre performance.

◆ *Sing CDn YDcn Scppen*

Une fois par session, utilisez Passion au lieu de Ressources, charmer et se produire pour que les gens vous donnent de l'argent, de la nourriture et des biens.

◆ *SDD 3he*

Utiliser la passion pour guérir les conséquences mentales et sociales légères.

◆ *V Dyuge Wi3hin*

Utilisez la Passion pour explorer votre psyché et mieux vous comprendre. A la fin de chaque session, vous recevez un point d'avancement gratuit (page 259) à dépenser immédiatement. Vous devez le dépenser avant la prochaine session ; vous ne pouvez pas le garder pour plus tard, bien que vous puissiez dépenser d'autres PA que vous avez en même temps.

TypìcuC £nì3ìcuC Effec3g

Dans le cas d'un **fumble**, votre expression passionnée est horriblement mal placée et vous obtenez l'effet inverse de celui escompté. Vous risquez d'être chassé de la ville pour une performance vraiment épouvantable !

En cas de **succès critique**, vous touchez la corde sensible de votre cible ou de votre public, obtenant ainsi deux fois l'effet escompté.

Temple Stunts (Payorian) : Exultation amoureuse, Arrowsong, Bacchanale, Danse toute la nuit, Improvisation, Elicitation psychométrique, Réjouissance, Cœurs d'acier avant la bataille.

Sorts de sorcellerie : Enchantement du Seigneur de l'Arc, Invocation de la Danse du Seigneur Payorian, Révélation de la Musique des Sphères.

R euCìgu3ìDn D/ 3he WiCC

Bâtiment, construction ; artifice, architecture et conception ; imposition de la volonté sur le cosmos pour effectuer des changements.

Aspects typiques : *Poussé à construire ; bricoleur naturel ; ne peut pas laisser une énigme sans solution.*

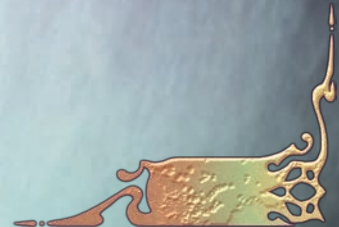
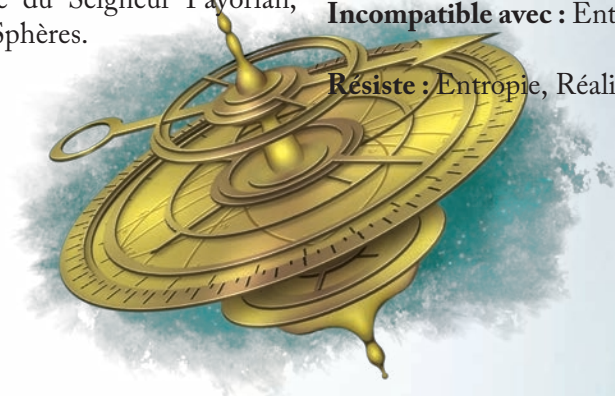
La réalisation de la volonté représente l'imposition de l'imagination et de la volonté humaines sur le monde pour le remodeler. On dit qu'il s'agit de la pulsion humaine primaire qui anime toute activité civilisée - et qui est également responsable de bon nombre de ses plus grands désastres. C'est la compétence des architectes et des ingénieurs, des bricoleurs et des trappeurs, des chimistes et de ceux qui ont une vision mécaniste du cosmos et de la société. Grâce à cette compétence, vous pouvez mobiliser votre volonté pour réaliser d'incroyables prouesses de construction - et même les détruire.

Le désir d'imposer un contrôle humain sur le monde naturel se rapproche parfois du désir d'imposer un contrôle sur les êtres humains, ce qui est en soi une porte d'entrée vers le "chemin sombre et facile" du Grand Hégémoniste. L'autocratie vénérable essaie toujours de recruter ceux qui sont naturellement doués de ce pouvoir dans le temple de Khosht le Bâtitteur, où leurs activités peuvent être surveillées et orientées vers des fins socialement profitables.

Notez que plusieurs des cantrips et stunts de cette compétence font référence à des artefacts et des constructions ; tous les détails sont fournis dans le *Guide du Chroniqueur*.

Incompatible avec : Entropie, Vide.

Résiste : Entropie, Réalisation de la volonté, Vide.



Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

£un3nìpg

C Projet de construction : Coordonner les efforts du travail d'équipe pour créer et réparer des objets à grande échelle, y compris (mais sans s'y limiter) des constructions.

C Endommager la structure : Repérez les points faibles d'une structure et améliorez votre capacité à endommager les structures, les artefacts et les constructions.

C Enhance Construct : Améliore votre efficacité lorsque vous travaillez avec des constructions, notamment en les protégeant contre les dégâts.

C Persévérer dans la construction : Améliorez vos jets lorsque vous passez plus de temps à créer ou à réparer des objets.

C Voir Structure : Améliorez vos efforts pour comprendre les artefacts et créer des plans de conception bien structurés.

C Faire des nœuds : Améliorer Concevoir des manœuvres pour manipuler un objet ou une collection d'objets afin d'improviser un bloc ou une barrière en une seule action, affectant soit le déplacement d'autres personnes devant ou sur l'objet ou la collection, soit l'utilisation de l'objet ou de la collection elle-même.

PDwen S3cn3g

◆ *§c3cuCige*

Utilisez Réalisation de la volonté à la place de Devise pour les jets d'artifice, y compris la chimiothérapie. Les cascades de conception relatives aux artefacts fonctionnent avec cette compétence de la même manière.

◆ *JD ye Eun3h*

Utilisez Realisation of the Will pour réduire le temps nécessaire pour creuser et déplacer la terre, extraire, finir et poser des pierres, etc. Par défaut, cela affecte une seule cible travaillant sur un tel projet. La réduction du temps est d'un pas par quart sur le jet ; sur un succès spécial, deux fois la quantité de terre, etc. est déplacée ; sur un succès critique, la quantité est multipliée par quatre.

◆ *N cCCi/y Gmuyì3y*

Utilisez la Réalisation de la Volonté pour fournir un

certain nombre de déplacements qui peuvent être utilisés comme bonus aux jets de Physique, etc, effectués par vous ou une autre personne, pour déplacer ou soulever un objet. Si l'objet déplacé ou soulevé est vivant, il peut résister en utilisant la Volonté, la Réalisation de la Volonté ou le Néant.



◆ *R emD3e JunipcCu3iDn*

Utilisez Réalisation de la Volonté pour manipuler des objets à portée. Tout ce que vous feriez normalement avec vos mains peut être tenté, y compris l'utilisation d'équipement, l'ouverture de portes, l'activation d'artefacts, le déclenchement de pièges, etc. Vous devez voir ce que vous manipulez et bouger vos mains comme si vous touchiez l'objet.

TypicuC Eni3icuC Effec3g

Dans le cas d'un **échec**, vos efforts échouent lamentablement, causant éventuellement des dégâts lorsqu'une structure s'effondre, ou ruinant un objet que vous essayez de réparer. Si votre action peut être interprétée comme une tentative de contrôle ou de domination de la volonté d'autrui, vous risquez de

subir un **aspect de corruption** (voir le *Guide du Chroniqueur*).



En cas de **succès critique**, vous réussissez au-delà de vos rêves les plus fous, en créant un objet supérieur ou en améliorant les performances d'un objet que vous essayez de réparer.

Cascades du temple (Khosht) : Créer un abri, Récupérer du métal, Réparer Pereprae, Révéler un artefact, Voir l'énergie manatine, Déclencher un mécanisme.

Sorts de sorcellerie : Agrandissement de la vision, ouverture et fermeture des serrures, révélation des toxines, détection de l'énergie manatine, dévoilement des secrets des artefacts.



Chapitre 13 : La magie

Time

*7e expérience de la temporalité ; création et préservation de l'environnement
l'histoire, la mémoire, le savoir et les bibliothèques ; la brièveté mélancolique de l'existence individuelle.*

Aspects typiques : *Excessivement ponctuel ; toujours en retard ; regard à 7 mille mètres ; vit dans l'instant ; obsédé par les détails ; thésauriseur ; affecté par la rate.*

La compétence de pouvoir Temps représente les connaissances profondes et les capacités dérivées de l'expérience du passage du temps et de la préservation de la connaissance du temps écoulé. Les personnages dotés du pouvoir Temps observent et relatent les événements, contribuant ainsi au corpus de connaissances connu sous le nom d'"histoire". Dans cet âge post-historique, où le temps a tellement passé que les événements semblent se réduire à l'insignifiance, ils sont souvent affligés d'une profonde mélancolie, d'un sentiment d'être "dans le temps, mais pas du temps", de la malédiction d'être un observateur dépassionné, en contact avec la brièveté et l'insignifiance de leurs existences individuelles.

La compétence Temps vous permet de puiser dans le flux temporel, de l'utiliser pour percevoir les événements passés et peut-être même futurs, et de manipuler la façon dont le temps s'écoule dans votre entourage. Le temple d'Unthar revendique la maîtrise du temps, déclarant qu'il est dangereux et risqué de l'utiliser sans discipline ni surveillance, et toute personne possédant ce pouvoir sera invitée à le rejoindre.

Incompatible avec : Eternity, Void.

Résiste : Éternité, Temps, Vide.

£un3nìpg

C Célérité : Vous courez magiquement vite, ce qui améliore votre jet d'Athlétisme ou toute autre compétence appropriée.

C Rappel lucide : Vous vous souvenez de choses qui vous sont arrivées dans le passé comme si elles vous arrivaient maintenant, ce qui améliore les jets d'investigation, de connaissance et de remarque.

C Flou phasique : Tout ou partie de votre corps devient un flou indistinct, vibrant rapidement,

C Voir chaque instant : Voyez passer chaque microseconde, ce qui vous donne le temps de remarquer et d'apprécier les détails et de prendre le temps de réfléchir. Le temps n'a pas vraiment ralenti, améliorant vos jets d'esquive, d'anonymat ou peut-être même de dissimulation.

Pourtant, pour le monde extérieur, vous n'avez pas *l'air* différent, mais il se trouve que vous comprenez soudainement les choses, etc.

C Sentir l'heure : Sachez **exactement** l'heure qu'il est, aussi précisément que vous le souhaitez, où que vous soyez.

C Sprint temporel : Le temps semble se précipiter. Les minutes passent comme des battements de cœur. Le monde vous voit ralentir et vous arrêter, et toute détérioration des séquences mentales, etc. est bloquée.

PDwen S3cn3g

◆ *§Cucni3y*

Vous vous déplacez et réagissez à une vitesse fulgurante ; chaque fois que vous brûlez du stress

physique pour obtenir un bonus de rapidité de mouvement et de réaction, vous obtenez le **double du bonus normal** (voir page 215).

◆ *TempDnuC £Dn/cgiDn*

Utilise le Temps dans une attaque de stress mental contre une cible, à laquelle résiste le Temps ou la Volonté.

◆ *T ime TeCC*

Utilisez le Temps pour voir le passé récent de votre région. Cette **chronométrie** limitée (lecture du flux temporel) vous permet d'entrevoir l'événement majeur le plus récent survenu dans les environs. En cas de succès spécial, vous pouvez préciser à quoi l'événement se rapporte, ce qui est utile si vous essayez de repérer quelque chose de spécifique. Si c'est utile, vous pouvez utiliser la lecture du temps comme un aspect.

Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

TypìcuC Ænì3ìcuC Effec3g

Dans le cas d'un **fumble**, votre manipulation ou votre perception du flux temporel échoue terriblement, produisant des informations catastrophiquement trompeuses ou se retournant complètement contre vous.

En cas de **succès critique**, vous exploitez le flux temporel de manière spectaculaire, en percevant les événements dans leurs moindres détails ou en manipulant le temps pour obtenir des effets encore plus puissants.

Temple Stunts (Unthar) : Champ de vieillissement, Chronoabdication, Chronoaccélération, Chronovoyance, Percevoir le point d'inflexion, Précognition, Tariessement temporel, Ailes d'Unthar.

Sorts de sorcellerie : Conjuración du temps passé, Incarcération dans la prison temporelle, Préservation de la décomposition.

TcnmDìC

Tempêtes et tourmentes, air et vents ; impolitesse, violence et indépendance farouche ; barbarie et manque de civilisation ; élémentaires de l'air, démons de la tempête et Belur.

Aspects typiques : *Je méprise l'autorité ; Aussi libre que le vent et la tempête ; Personne ne me gouverne ! Il y a 7under dans mes poings !*

Le pouvoir de la tourmente est l'agitation turbulente et souvent violente du cosmos, le tumulte de l'air et l'indépendance de la respiration de l'air fin et limpide des sommets. Les personnages forts en tourmente contrôlent les vents et le temps, créent et manipulent l'air, communiquent avec les créatures de l'air, du vent et de la tempête et les invoquent, y compris les élémentaires de l'air et les démons de la tempête *ulmai*.

Incompatible avec : Entropie, Loi.

Résiste : Entropie, Loi, Tourmente.

Æun3nìpg

C Arrowfleet : Les vents poussent vos flèches plus loin et plus vite, améliorant vos attaques de combat à distance.

C Communiquer avec les créatures de l'air, du vent

et de la tempête : Améliorez vos communications avec les élémentaires de l'air, les démons de l'orage, les belur, etc.

C Entendre le vent : Améliorez vos tentatives d'écoute des conversations lointaines, le vent portant les mots à vos oreilles.

C Resist Choking : Améliore votre résistance à l'étouffement en cas d'attaque physique, de gaz nocifs, de noyade, etc.

C Bouclier de vent : Utilisez les vents pour vous défendre, en frappant vos adversaires, en faisant dévier les flèches et autres missiles de leur trajectoire, etc.

C Stormcamp : Améliorez vos tests de Camping (voir le *Guide du Chroniqueur*) en contrôlant et en manipulant les vents. Vous pouvez également rendre les tests de Camping des autres plus difficiles.

C Souffle terrifiant : Améliore votre capacité à intimider une cible en la bombardant de terrifiantes rafales de vent.

PDwen S3cn3g

Bu33Ce Ruge

Devenez berserk à volonté, en utilisant votre compétence de pouvoir *Tourmente* comme compétence berserker (voir page 220).

◆ *B neu3h D/ BeC*

Respirez en altitude, pendant les tempêtes de poussière, là où il y a des gaz toxiques ou pas d'air, sous l'eau, etc. Vous n'avez pas besoin de rouler pour résister ; cette cascade vous fournit activement de l'air respirable.

◆ *K nDck pDwn*

Souffle une violente rafale d'air sur la cible. Elle doit faire un jet pour résister ou être *mise à terre* (page 220).

◆ *Sc mmDn šin ECemen3uC*

Utilisez le tourment pour invoquer un élémentaire d'air (page 319).

◆ *W Dnðg D/ BeC*

Utilisez *Turmoil* pour emporter vos paroles afin de communiquer avec quelqu'un à distance. Vous parlez normalement et la cible de votre jet (et elle seule) entend ce que vous dites.

Chapitre 13 : La magie

TypicuC £nì3ìcuC Effec3g

Lors d'un **fumble**, vos tentatives de manipulation de l'air et de la tempête échouent de façon désastreuse, aboutissant à l'inverse de ce que vous souhaitiez (vous êtes renversé, désavantagé, endommagé, etc.).

En cas de **succès critique**, vous communiez avec le pouvoir de Turmoil sans effort, obtenant des effets spectaculaires. Les élémentaires et les démons répondent à vos invocations, vous changez radicalement le temps, les vents et les éclairs que vous appelez sont dévastateurs.

Stunts du temple (Belorias) : Danse des nuages, Contrôle de la météo, Éclair, Tempête de foudre, Suffocation, Invocation d'Ulmai.

Sorts de sorcellerie : Appel de la foudre, Invocation de la tempête, Récolte du tourbillon.

Unì ficu3ìDn D/ OppDgì3eg

Truculent, mensonge, dissimulation, illumination soudaine, choc de la compréhension, paradoxes.

Aspects typiques : *Voir à travers les contradictions ; Je ne peux pas laisser passer l'hypocrisie ; Farceur philosophique paradoxal ; Am-bigu dans son corps, ses pensées et ses actes ; Remettre tout en question !*

L'unification des opposés est le pouvoir du paradoxe, la dialectique secrète qui se cache derrière la réalité et qui fait avancer l'évolution, la révolution et le changement. C'est toujours choquant, dérangeant, stimulant ; un renversement de l'ordre établi et des tables de valeurs morales et sociales, une destruction des idéologies qui ne sont pas assez fortes pour survivre, ouvrant la voie à de nouvelles idées nées des contradictions du passé.

Les personnages forts de l'unification des opposés sont souvent des parias, ou du moins des provocateurs du Temple de Qal, le Dieu à deux visages (voir le **Guide de la Terre future**). Beaucoup les considèrent comme un affront ; ils voient des théories de conspiration et bouleversent le statu quo où qu'ils aillent. Sachant que de solides pousses vertes naissent des cendres, ils aiment voir les choses brûler - parfois littéralement !

Utiliser l'unification des contraires pour semer la confusion, forcer l'émergence de nouvelles idées et rendre les gens fous (en général, ré...).

(qui nécessite un langage commun). C'est également un principe clé de la Science perdue de Chemick (page 363), qui vise à forcer des ingrédients contradictoires à se combiner pour créer de nouvelles formes explosives. Cet état d'esprit paradoxal est également à l'origine de la magie des illusions.

Incompatible avec : Domination, Loi.

Résiste : Domination, Loi, Unification des opposés.

£un3nìpg

C Confusion : Vos paroles et votre comportement provoquent une confusion, agissant comme un obstacle ou renforçant vos tentatives de tromperie, de provocation, etc.

C Déguisement : Se déguiser en manipulant l'identité perçue, en améliorant les jets de tromperie, etc.

C Mettre à nu les contradictions : Vos analyses mettent en évidence les contradictions cachées dans les points de vue du sens commun, ce qui constitue un obstacle ou renforce votre capacité à débattre avec quelqu'un d'autre ou à comprendre des idées.

C Mimer : Imiter le cri d'un animal (le plus facile) ou la voix d'une autre personne (plus difficile), voire d'une personne en particulier (le plus difficile).

C Langue d'argent : Apparaît comme affable et capable de s'adapter, ce qui améliore les jets de Rapport.

C Maniement de la main : Vos prouesses de prestidigitation ou d'illusion mineure améliorent les jets de tromperie, etc.

C Truc de l'œil : Créez des illusions visuelles à petite échelle - pour un bref instant, votre cible voit quelque chose qui n'est pas là. La cible ne doit pas nécessairement être consciente de votre présence.

C Unifier des ingrédients opposés : "Encourage les ingrédients chimiques à s'aligner, ce qui améliore vos jets de Chimie (voir le **Guide du Chroniqueur**).

C Ventriloquie : Créez des illusions audio à petite échelle - pendant un bref instant, votre cible entend quelque chose qui n'est pas là. La cible n'a pas besoin d'être consciente de votre présence.



PDwen S3cn3g

◆ Bune 3he SDcC

Vos paroles et votre comportement déséquilibrent mentalement votre cible, la forçant à dévoiler des facettes cachées d'elle-même, révélant un de ses aspects par tour. Vous pouvez préciser quels aspects ou quelles facettes cachées sont révélés.

◆ BC Dw YDcn Jind

Bousculer les idées préconçues de quelqu'un et le rendre momentanément *fou de rage*.

◆ £ hunm PengDn

Utilisez l'unification des opposés plutôt que le rapport pour que les gens vous apprécient et soient d'accord avec vous.

◆ C Dnce Bnew

Pour un point de destin, relancez un jet de Chimie raté en utilisant l'Unification des contraires au lieu de la Devise, forçant ainsi les ingrédients à se combiner là où ils ne l'auraient pas fait auparavant. Il y a toujours un effet secondaire comique ou transgressif, qui peut devenir sérieux si vous devez réussir à un certain prix.

◆ HiC uni3y

Utilisez l'unification des contraires dans les actions de défense du combat social, en soulignant les paradoxes et les contradictions dans les paroles et les actes de votre adversaire et en provoquant le rire et la moquerie de votre public. En cas de succès spécial ou supérieur, vous infligez également une conséquence sociale à votre adversaire.

◆ I CcCgiDn

Créer une **illusion** à petite échelle (page 275), pas plus grande que la Taille 1 - une seule grande créature, un cavalier et sa monture, etc. Cette illusion affecte tous les sens de la cible.

◆ Leu òing Qceg3iDn

Posez à votre cible une question suggestive sous la forme d'un aspect (*Ne voudriez-vous pas poser votre arme et venir vous asseoir à côté de moi ?*), en suggérant une action spécifique.

◆ Jugg þeCcgìDn

Nécessite une illusion

Crée une illusion à petite échelle, comme ci-dessus, mais comme un effet de zone affectant toutes les cibles dans une seule zone.

◆ J inuge

Nécessite une illusion de masse

Créer une illusion à grande échelle, comme ci-dessus, sous forme d'effet de zone affectant plusieurs cibles. La difficulté augmente de +2 par zone supplémentaire après la première.

◆ Tnc 3h 3D PDwen

Utilisez l'unification des contraires dans les actions d'attaque ou de manœuvre en combat social, en signalant à votre cible un "éléphant dans la pièce" désagréable, souvent devant d'autres personnes.

TypìcuC £ni3ìcuC Effec3g

En cas de **faux pas**, votre tentative d'unir les opposés échoue lamentablement, renforçant la séparation des éléments et se retournant contre vous. Vous risquez d'être chassé par une foule enragée !

En cas de **succès critique**, vous réunissez des éléments contradictoires en une glorieuse fusion, obtenant ainsi des effets profonds, de grande portée et peut-être permanents.

Temple Stunts (Qal) : Sensualité adaptative, Changement de sexe, Création d'un golem, Création d'un homoncule, Déconstruction Derridan, Distillation dialectique, Découverte d'une propriété, Sauter de visage, Folie, Labyrinthe mental, Modification de la mémoire, Qali Koan, La réalité imite l'art, Restauration d'une propriété, Dénouement d'une chimiothérapie.

Sorts de sorcellerie : Détection des embuscades, Identification des ennemis, Réplication du son, Réplication de la vision, Transformation du corps.

VDið

Vide, absence de sens, désintéret, léthargie ; endurance, méditation, abnégation, renoncement ; les élémentaires du vide Flay ; Vile, seigneur du vide.

Aspects typiques : *Détaché et désintéressé ; léthargique et insensible ; presque impossible à motiver ; stoïque et cynique.*

Le Vide est le "premier élément", le néant qui précède le cosmos et d'où naît toute réalité. Il est toujours là aujourd'hui, au-delà du temps, au-delà du Voile, au-delà de toute moralité humaine (et inhumaine). Les personnages forts du Vide résistent, nient, voire annulent les forces de la réalité, mais sont torturés par la croyance en l'intense inutilité de l'existence.

Le Néant est proche d'un pouvoir général de "résistance à la magie". En fait, il s'oppose à tous les autres pouvoirs élémentaires, ainsi qu'à plusieurs autres principes majeurs. Certains cantrips et stunts de pouvoir du Néant peuvent résister, contrer ou annuler des effets magiques de toute origine.

C'est ce qui fait la puissance du Néant. Malheureusement, l'état d'esprit qu'il engendre est proche du nihilisme d'Entropy et des dieux Reaver, et la menace de la Corruption est un danger permanent (voir le *Chronicler's Guide*). Le temple de Pline, dieu des espaces vides, est un rare endroit où l'on peut vénérer le Néant. Cependant, ses fidèles sont peu nombreux et leurs pouvoirs limités, et c'est dans le culte du Néant que les vrais dévots du Néant trouvent leur véritable débouché - et une corruption presque illimitée.

Incompatible avec : Aucun.

Résiste à : Changement par le feu, Commandement, Cyclicité, Ténèbres, Destin, Croissance, Loi, Passion, Réalisation de la volonté, Temps, Tourmente.

£un3nìpg

C Contre-magie : améliorez vos jets pour résister aux effets directs de n'importe quelle compétence de pouvoir listée sous "Résistances" ci-dessus ; ou créez un aspect de *Contre-magie* sur une cible pour fournir un obstacle à l'utilisation de ces compétences de pouvoir par

C Endurer la douleur : Créez un aspect *Endurer la douleur* que vous pouvez garder en réserve pour contrer les tentatives d'invoquer contre vous une conséquence physique ou mentale que vous subissez. ou contre cette cible.



Vous pouvez le lancer **avant de** subir les conséquences.

C Marche sur le feu : Améliore les jets de Physique pour résister aux dégâts de feu.

C Léthargie : Affliger les autres de *léthargie*.

C No Mind : Améliore les jets de Volonté pour résister au contrôle mental.

C Reconnaissance : **Reconnaître** la présence du Néant chez une autre créature (c'est-à-dire détecter si elle possède la compétence de pouvoir du Néant). En cas de réussite spéciale, vous reconnaissez également sa source, c'est-à-dire si la cible appartient au temple de Plin, au culte du Néant, etc. Il s'agit généralement d'un jet de difficulté 1 ou 2 ; la cible ne peut pas résister sans magie spéciale.

Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

PDwen S3cn3g

◆ §n3i-Jugic

Requiert Résister à la magie

Crée un aspect *Anti-Magic* sur votre cible, améliorant ses efforts pour résister à la magie, quelle qu'en soit la source. La résistance est assurée par la Volonté. S'il est utilisé contre un lanceur de sorts, il agit comme un obstacle aux tentatives d'incantation de ce personnage.

◆ § n3i-Jugic ZDne

Nécessite Anti-Magic

Cette version à effet de zone de l'Anti-Magie affecte tous les goudrons d'une même zone.

◆ pemDnuCige

Agir avec un niveau de compétence +2 dans les manœuvres du Vide pour démoraliser et terrifier.

◆ Eff Dn3Cegnegg

Utilisez le Néant pour soigner les points de stress physique perdus (page 233), même pendant le round où ils ont été perdus. Cela n'affecte pas les conséquences.

◆ J euningCegnegg

Vos paroles et votre comportement sapent le sens de la vie de votre cible ; utilisez le Néant pour effectuer des attaques de stress mental.

◆ R egig3 Jugic

Utilisez le Vide pour résister directement aux effets magiques de toute source dirigés contre vous.

TypicuC Eni3icuC Effec3g

Sur un **fumble**, vous gagnez un **aspect de corruption** et êtes désormais considéré comme appartenant au **culte du Vide** (voir le *Guide du Chroniqueur*). Si vous en êtes déjà membre, vous êtes également remarqué par l'un des dieux Reaver.

En cas de **succès critique**, votre connexion avec le Néant est suprême, ce qui vous permet d'obtenir des effets puissants comme le doublement de votre résultat. Si vous êtes membre du Culte du Vide, vous gagnez également un **aspect de corruption**.

Stunts du temple (Pline) : Aura de la rate, Ignorer l'ennemi, Invisibilité, Négation de l'autorité, Négation des dégâts, Négation de la gravité, Négation de la magie.

Stunts du temple (vil) : Souffle d'anéantissement, Nuage du néant pleureur, Écorchure de commandement, Volonté de sève, Invocation d'écorchure, Toucher flétrissant.

Sorts de sorcellerie : Chambre des Ombres Pourpres, Malédiction de Rupture, Porte au-delà du Voile, Effacement de l'Esprit, Négation de la Magie, Passage au-delà du Voile, Purification de l'Esprit, Réfutation des Forces Cosmiques, Suppression du Feu, Vue de Tourmaline, Traversée des Dimensions.

WigôDm

Sagesse, compréhension de l'ordre cosmique ; relier, extrapoler et conclure ; harmonie et coopération.

Aspects typiques : *Une compréhension plus profonde ; le pardon et la miséricorde ; l'amour, la paix et la solidarité.*

La sagesse est le pouvoir de comprendre ce que l'on voit et d'induire des changements dans le monde grâce à cette compréhension. Les personnages dotés de sagesse voient les liens entre les gens, les événements, les idées, les lieux, et perçoivent les lignes de cause et d'effet qui se répercutent dans le cosmos.

Vous pouvez utiliser le pouvoir de sagesse pour renforcer la compréhension et les liens harmonieux qui existent dans le cosmos. Cela inclut l'aide aux soins des malades du corps et de l'esprit.

Incompatible avec : Aucun.



£un3nìpg

C Créer l'harmonie : Réunit les gens et crée une harmonie entre eux, en améliorant les jets de Contacts, d'Empathie et de Rapport.

C Gain Insight : Permet de mieux comprendre un problème ou une personne, en améliorant des compétences telles que l'empathie, l'investigation et la connaissance.

C Illuminez le chemin : Créez une *lumière magique* pour éclairer votre chemin.

C Résister à la tromperie : permet de voir à travers les tentatives de tromperie, en améliorant les jets comme l'empathie. Cela inclut le fait de voir à travers les illusions, les tours de passe-passe et les suggestions magiques.

C Soigner les blessés : Calme les blessés et soigne leurs blessures, améliorant les jets de Premiers Secours et de Guérisseur (page 153).

C Comprendre les mots : Mieux comprendre ce que les gens veulent dire (et pas nécessairement ce qu'ils disent), en améliorant vos jets de Langue apprise ou de Lore.

PDwen S3cn3g

◆ CDCCDw 3he Pu3h

Agir à un niveau de compétence +2 pour déterminer la direction et la localisation, même à l'intérieur, sous terre, dans l'obscurité, etc.

◆ HeuC Jinð

Agir à un niveau de compétence +2 sur les tentatives de guérison des conséquences mentales.

◆ HeuC WDcnðg

Agir à un niveau de compétence +2 pour les tentatives de guérison des séquelles physiques.

◆ I ðen3i/y bìgeuge

Agir avec un niveau de compétence +2 lors des tentatives d'identification d'une maladie ou d'un malaise similaire, même s'il est inconnu par ailleurs.

◆ Peu cegnDcnð

Créez un *espace de paix* où les gens peuvent se rencontrer pour négocier, commercer, se lier d'amitié et conclure des accords. Cela constitue également un obstacle pour tous ceux qui essaient de se disputer, de créer ou de semer la discorde, etc.

TypìcuC £ni3ìcuC Effec3g

En cas de **faute**, votre compréhension approfondie du cosmos échoue, ce qui vous conduit à des conclusions totalement erronées qui aggravent matériellement votre situation.

En cas de **succès critique**, vous diffusez une harmonie intense, doublant l'efficacité et/ou la portée de vos tentatives de compréhension, de réconciliation et de guérison.

Temple Stunts (Maison jaune de Konfu) : Réveiller les biens, guérir la cécité / la surdité, exorcisme, guérison rapide, guérir la communauté.

Cascades du temple (Les Emanations de Konfu) : Chant silencieux, Résister à la peur, Pacifier, Résister aux dégâts, Frappe de Zofi, Self de Zofi, Résister au chaos, Frappe à distance, Repousser les attaquants.

Sorts de sorcellerie : Compréhension de la sorcellerie, Guérison des blessures physiques mineures, Guérison des blessures physiques modérées, Guérison des blessures physiques graves, Identification des créatures, Identification des ennemis, Illumination des choses, Invigoration du corps, Magnification de la vision, Récupération de l'esprit brisé, Restauration de l'esprit endommagé, Révélation des toxines, Apaisement de l'esprit troublé.

Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

DIVINE MAGIC

presque comme un personnage à part entière ; vous pouvez ajouter des

La façon la plus directe d'utiliser un pouvoir est de se consacrer à une divinité associée à ce pouvoir. Les individus qui font cela sont connus sous le nom d'**initiés** et de **prêtres**, et la magie qu'ils utilisent est appelée **magie divine**. Elle permet d'étendre le champ d'application des cantrips et d'obtenir de nouveaux pouvoirs en s'appuyant sur les compétences des dieux.

L'usage Divine Magic

En tant qu'utilisateur de magie divine, vous pouvez automatiquement utiliser les cantrips du temple associés à la compétence de pouvoir de votre dieu, en supposant que vous possédiez cette compétence de pouvoir. Vous pouvez également améliorer et apprendre les stunts de pouvoir de votre temple, comme décrit à la page 268.

Les prêtres peuvent en outre créer et incarner un **avatar**, et ont accès aux **miracles**. Selon votre temple, vous pouvez également **invoquer et lier des démons du temple**. Voir ci-dessous pour en savoir plus.

Syzygy

En plus d'utiliser directement des compétences de pouvoir, les prêtres de (pas les initiés) peuvent aussi incarner l'essence de leur divinité dans leur propre corps, en changeant physiquement et en acquérant temporairement des caractéristiques étranges et surnaturelles pour mieux ressembler à leur dieu - c'est ce qu'on appelle **incarner un avatar**. Avant de pouvoir faire cela, vous devez définir votre forme d'avatar, en créant un type particulier de relation avec des capacités spécifiques, comme un moi alternatif ou un alter-ego. Incarner un avatar est potentiellement l'utilisation la plus puissante de la magie, mais elle est aussi pleine de dangers.

Vous définissez votre avatar sur votre feuille de relations, en indiquant les pouvoirs surhumains qu'il vous confère. Lorsque vous créez un avatar, vous devez lui donner au moins un aspect et une compétence de pouvoir, en plus **de** votre version personnelle de cette compétence de pouvoir. L'aspect décrit généralement l'apparence physique que vous adoptez lorsque vous incarnez votre avatar, comme *Toucher de la mort*, *Mien cadavérique*, *Éclat vert-argent de la mer baignée de lune*. Votre avatar peut aussi avoir d'autres aspects, compétences et cascades, achetés avec votre budget de relations avant de commencer à jouer, et avec des points d'avancement (PA) pendant le jeu (page 247). Votre avatar est

au fil du temps, ce qui augmente progressivement sa puissance. Des exemples de construction d'avatars sont donnés dans les descriptions des temples du **Guide de la Terre future** (voir page 320 pour un exemple).

Le simple fait d'avoir un avatar vous rend "saint". Plus il est puissant, plus vous êtes "saint". Parfois, vous pouvez utiliser certaines des capacités de votre avatar sans avoir besoin de l'incarner.

Tous les dieux du Grand Pacte fournissent des avatars, de même que l'infâme Grand Hégémoniste. Les Dieux des Tondeurs et les Cultes élémentaires n'en ont pas.

*Par exemple, Paco définit un avatar pour son personnage de prêtre commerçant Ing Shu, Six Tentacules portant un trésor, lors de la création du personnage. Il lui donne l'aspect Aura de paix à la langue de miel, et les compétences Communication 1 (une compétence de pouvoir), Empathie 1 et Rapport 1 (des compétences mondaines). Il lui attribue également les trois pouvoirs suivants : Serment Sacré, Communauté de Pouvoir et Zone de Vérité (vous trouverez la description de ces pouvoirs dans le **Guide de la Terre Future**).*

Incunnu3ing un 3yu3un

L'incarnation de votre avatar remplit votre corps et votre esprit de la puissance divine de votre dieu, ce qui vous permet d'obtenir des effets stupéfiants. L'un des principaux effets est d'agir à une échelle supérieure à votre échelle normale de mortel ; en termes de jeu, cela vous donne un ou plusieurs **dés de héros** supplémentaires (page 236) à utiliser dans vos jets. **Notez que vous n'augmentez pas réellement votre taille physique** ; c'est le pouvoir divin qui coule en vous qui vous permet d'agir à une échelle supérieure. Vous restez, physiquement du moins, de taille 0 (ou quelle que soit votre taille normale).

Pour incarner votre avatar, faites un jet de manœuvre de difficulté 8 de votre compétence de pouvoir appropriée. Vous pouvez invoquer votre aspect *Prêtre de la divinité*. La difficulté augmente de +2 par point supplémentaire d'augmentation d'échelle (par dé de héros supplémentaire) que vous choisissez au-delà du premier (voir ci-dessous).

Par exemple, pour incarner l'avatar de Six, Paco doit faire un jet de difficulté 8 de la compétence de pouvoir Communication 3 de son personnage. Il peut invoquer son aspect d'essence Machiavélique de Trader Prince de Varelthias lorsqu'il le fait.

Une fois que vous avez incarné votre avatar, vous êtes imprégné de la majesté et de la puissance de votre dieu, et vous pouvez utiliser toutes les capacités de votre avatar (compétences, stunts, aspects, etc.) comme s'il s'agissait des vôtres. Vous pouvez bénéficier d'un bonus de travail en équipe (page 202) grâce aux compétences de votre avatar, ou vous pouvez utiliser directement les compétences de votre avatar et lui donner un bonus de travail en équipe grâce à vos propres compétences (dans le cas où la compétence de votre avatar est plus élevée que la vôtre). Vous gagnez également un Dé de Héros en bonus pour chaque point d'échelle que vous avez augmenté (un minimum de 1 point). Voir page 236 pour plus d'informations sur les effets d'échelle.

Par exemple, lorsque Six incarne son avatar de Vareltias, il est imprégné d'une Aura de Paix à la langue de miel, et obtient un bonus de travail d'équipe de +1 à ses compétences de Communication, d'Empathie et de Rapport. Il peut également utiliser les pouvoirs Serment Sacré, Communauté de Balayage, et Zone de Parole de Vérité, et agit à l'échelle, en lançant un Dé de Héros supplémentaire sur ses jets de Destinée Cosmique.

Il n'est pas naturel pour un corps mortel d'incarner un tel pouvoir, et vous souffrez d'une conséquence physique immédiatement après la fin de votre incarnation. Cette conséquence est traitée comme une blessure physique pour l'invocation, la contrainte, le traitement et la guérison.

Incunnu3iDn £hungeg YDc

L'incarnation d'un avatar vous change ; petit à petit, votre personnalité, vos motivations et même votre apparence changent pour ressembler davantage à votre dieu. Cela peut restreindre votre liberté de choix ; c'est le prix à payer pour un contact intime avec le divin.

Si vous obtenez un succès ou un échec critique lorsque vous incarnez votre avatar, vous devez changer l'un de vos aspects à la fin de votre incarnation. Si vous utilisiez un **miracle** (page 312) lorsque vous avez obtenu le jet critique, vous pouvez changer un de vos aspects à la fin de votre incarnation.

l'un de vos aspects est un **aspect mythique de l'acte**, décrivant votre action critique et ses circonstances comme s'il s'agissait d'un mythe de votre dieu. Souvent, un aspect d'acte mythique remplace votre aspect Origine, ou votre Destin, votre Essence ou votre Ombre.

Les aspects d'acte mythique sont décrits dans le **Guide du Chroniqueur** ; pour faire simple, le fait d'en avoir un permet à votre personnage de s'engager sur la voie du héros épique, en adoptant le métier épique de Passeur (si **tous vos** aspects sont des aspects d'acte mythique, vous **devez vous** engager dans ce métier, vous n'avez pas le choix !) Votre Chroniqueur a beaucoup plus d'informations sur la façon dont votre personnage peut devenir un héros épique, et sur les capacités remarquables que cela vous donne.

YDcn HDCy SymbDC

Même lorsque vous n'incarnez pas votre avatar, certains de ses pouvoirs vous sont accessibles via votre **symbole sacré**, sous une forme limitée. Tant que votre symbole sacré est en votre possession (porté sur votre corps), vous pouvez :

- recevoir des bonus de travail en équipe grâce aux compétences de votre avatar.
- utiliser les stunts de votre avatar de manière "appropriée", c'est-à-dire comme s'il s'agissait d'effets se manifestant à partir de votre symbole sacré. Vous **ne pouvez pas** accéder aux miracles ou aux aspects de votre avatar de cette manière.

Notez que vous n'obtenez pas de dés de héros supplémentaires lorsque vous utilisez les capacités d'un avatar via un **symbole sacré**.

Les symboles sacrés sont spécifiques à votre dieu et sont décrits dans les entrées des temples du **Guide de la Terre future**. Voir page 320 pour un exemple.

Par exemple, lorsque Six brandit son symbole sacré du Cercle Noué de Vareltias, il peut obtenir un bonus de travail d'équipe de +1 sur ses compétences de Communication, d'Empathie et de Rapport (il obtient même ce bonus lorsqu'il essaie d'invoker son avatar en premier lieu). De plus, il peut utiliser les cascades de pouvoir Serment sacré, Communauté influente et Zone de vérité, mais il n'agit pas à l'échelle et n'obtient pas le dé de héros supplémentaire. Il ne dégage pas non plus cette belle Aura de paix à la langue mielleuse...

Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

JinucCeg

Les miracles sont des actions spéciales auxquelles vous pouvez accéder en étant le prêtre d'un dieu (). **Certains ont d'autres conditions préalables.** Chacun coûte un seul stunt à l'achat, mais peut apporter plusieurs avantages, ou un seul avantage particulièrement puissant. Votre avatar doit avoir tous les stunts de puissance spécifiés dans la construction de l'avatar de votre temple. Pour ce faire, vous devez vous trouver dans un temple de votre dieu et vous devez avoir franchi une étape importante. Vous **ne** pouvez **pas** payer un point de destin pour improviser un miracle ; en apprendre un est une étape spirituelle importante dans la vie d'un prêtre. Certains miracles sont si puissants qu'ils ont un **coût d'utilisation**. Vous pouvez être affaibli contre quelque chose à cause du miracle, ou le Chroniqueur peut contraindre votre Essence ou votre aspect de pouvoir à représenter un inconvénient de l'utilisation du miracle.

Les cascades miraculeuses appartiennent à votre avatar ; **elles n'affectent pas votre Refresh.** Ils représentent des miracles spécifiques de votre divinité que vous êtes capable d'imiter. **Pour utiliser un stunt miracle, vous devez être en train d'incarner votre avatar (page 310).**

*Par exemple, en tant que personnage débutant, Six n'a pas encore eu l'occasion d'acquérir le miracle de Vareltias " Forger une communauté ", mais peut-être qu'un jour elle le fera. Dans ce cas, en incarnant son avatar, Six pourra utiliser le miracle pour créer de nouvelles communautés permanentes. Les règles complètes concernant les communautés se trouvent dans le **Guide du Chroniqueur.***

Tous les dieux du Grand Pacte procurent des miracles, de même que le Grand Hégémoniste et les dieux des Castors ; certains en procurent plus d'un. Les cultes élémentaires n'offrent pas de miracles. De plus, les prêtres puissants peuvent devenir des **Pathwalkers** (voir le *Chronicle's Guide*) et découvrir des miracles jusqu'alors inconnus de leur dieu.

hemDng

Un démon est un principe divin vivant () - un serviteur d'une divinité que vous pouvez invoquer sur un jet de compétence de pouvoir, à l'aide d'un stunt ou d'un sort d'invocation (démon) spécifique au temple (page 338), et qui peut travailler pour vous dans le cadre des affaires de votre divinité de différentes manières.

Les démons sont spécifiques à un dieu : Dafur, le seigneur des flammes, a ses démons du feu *agnapei* ; Regos, le seigneur de la guerre, a ses démons de la guerre *serapai*, et ainsi de suite. Tous les dieux n'ont pas de serviteurs démoniaques. Pour ceux qui en ont, les entrées des temples dans le *Guide de la Terre future* incluent des **constructions de démons**, vous permettant de définir les statistiques d'un démon que vous invoquez ; voir page 321 pour un exemple. Des exemples de blocs de statistiques pour les démons et les **élé- mentaux** (voir page 319) peuvent également être trouvés dans le *Guide du Chroniqueur.*

Lorsque vous invoquez un démon, vous n'avez qu'à définir les statistiques correspondant au rôle que le démon joue dans votre histoire. Si vous invoquez un démon et que vous lui ordonnez d'attaquer quelqu'un, par exemple, vous pouvez lui attribuer une piste de stress, et ainsi de suite. La forme la plus simple d'un démon invoqué est un aspect.

ScmmDnng hemDng

Lorsque vous invoquez un démon, vous le définissez comme une **relation** (page 247), avec un bloc de stat comprenant au moins un aspect. Ses scores de compétence par défaut, s'ils sont nécessaires, sont de zéro (0), et il a 2 cases de stress dans chaque piste, et peut subir 1 conséquence légère et 1 conséquence modérée. L'invocation est de difficulté 2, plus le niveau de compétence maximal du démon. Les effets d'échelle éventuels s'appliquent (page 236). Le démon reste en place pendant une seule scène.

Vous pouvez invoquer un démon plus puissant en "investissant" des points d'avancement (PA) dans l'invocation, comme si vous définissiez une relation. Ces PA restent indisponibles pour toute autre chose tant que le démon est présent ; lorsqu'il s'en va, **vous récupérez les PA.**

En raison de cet aspect, le coût de base d'un démon invoqué est de 8 PA. Pour "améliorer" un démon, vous devez vous débarrasser du démon actuel et en invoquer

.....

.....



ExumpCe : ScmmDnng u

SimpCe Senupui Wun pemDn

Un prêtre débutant de Regos peut utiliser jusqu'à la totalité de son budget de relations de 28AP (page 45) pour invoquer un démon de guerre sérapaien de faible puissance, en définissant les capacités du démon selon les règles du **chapitre 11 : Relations**, et selon la construction sérapaienne de la page 321. Un tel démon pourrait avoir :

- 1 aspect (coûtant 8AP)
- Peau blindée SR-3 (capacité spéciale Armure intégrale coûtant 6AP)
- SI+3 armes naturelles (capacité spéciale Armes intégrales coûtant 6AP)
- Le stunt Mindlink (stunt de puissance coûtant 4AP)
- Les compétences Commandement 2 et Combat à mains nues 2 (coûtant 4AP)

En tant que relation, un démon invoqué n'a pas à suivre les règles de la pyramide des compétences et des colonnes ; il peut avoir d'autres compétences, mais celles de la relation sont celles auxquelles l'invocateur a accès. Voir page 243 pour plus de détails.

GnDcp WDnkingg

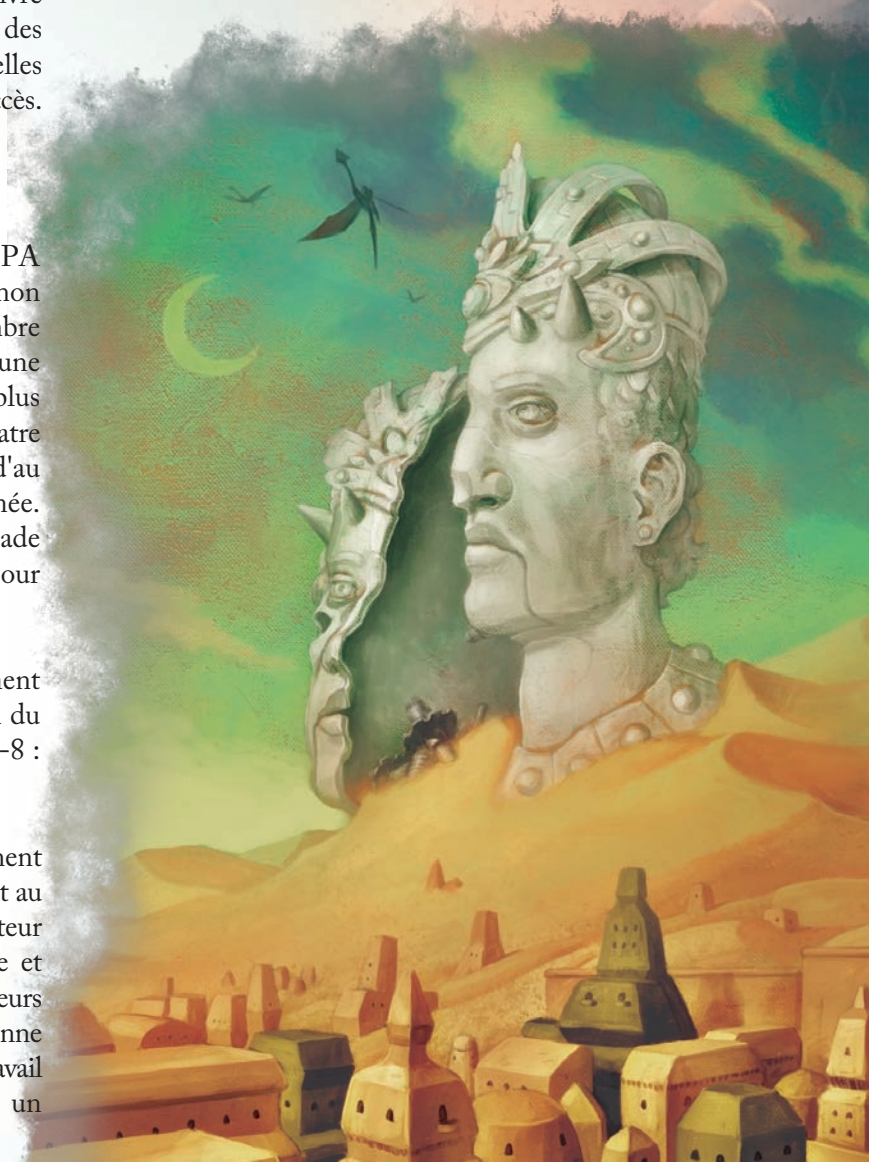
Les invocateurs peuvent mettre en commun leurs PA lorsqu'ils invoquent des démons, traitant le démon comme une **relation partagée** (page 242). Le nombre maximum d'invocateurs pouvant participer à une invocation est égal à la compétence de pouvoir la plus élevée utilisée dans l'invocation. IE pour quatre invocateurs, l'un d'entre eux doit avoir un score d'au moins 4 dans la compétence de pouvoir concernée. Tous les participants doivent connaître la cascade d'invocation de démon appropriée, ou l'improviser pour un point de destin.

Lors d'une invocation, les invocateurs se positionnent en fonction d'un glyphe inscrit sur le sol en fonction du nombre d'invocateurs, comme le montre la Table 13-8 : le glyphe d'invocation.

Il est rare qu'un groupe de PJ comprenne suffisamment d'invocateurs pour que le **travail de groupe soit** courant au sein du groupe. Au lieu de cela, un personnage invocateur se rend dans son temple ou son école de sorcellerie et demande à sa communauté de lui prêter un ou plusieurs **serviteurs** pour l'aider dans l'invocation, ce qui lui donne des bonus de travail d'équipe et des PA. Ce type de travail en groupe est l'un des avantages de l'appartenance à un

TABLEAU 13-8 : LE GLYPHE D'INVOCATION

NOMBRE DE INVOCATEURS	GLYPHE D'INVOCATION
1	Point
2	Ligne
3	Triangle
4	Carré
5	Pentagramme
6	Hexagramme
7	Heptagramme
8	Octagramme



temple ou à une école de sorcellerie, même si votre communauté vous demandera généralement une faveur en retour. En règle générale, il ne peut y avoir qu'un seul travail de groupe (prêt de PA) actif à la fois pour une communauté donnée.

Demander un travail de groupe est un jet d'influence de Re- sources, Pillar (en utilisant le stunt "The Ties That Bind"), Rapport, Contacts, etc. La difficulté est généralement de 1 ou 2. La réussite vous accorde un nombre de serviteurs pour vous aider égal à votre compétence d'invocation moins 1, ainsi qu'un nombre de PA à investir dans l'invocation **par serviteur**, comme suit :

- **Fumble** : Votre demande de travail en groupe est refusée et vous subissez une conséquence sociale (statut ou richesse).
- **Échec** : Votre demande de travail de groupe est refusée.
- **Réussite** : Gagnez 1 PA par quart de réussite, par serviteur.
- **Réussite spéciale** : Gagnez 1,5 PA par quart de réussite, par serviteur (arrondir à l'entier supérieur).
- **Réussite critique** : Gagnez 2 PA par quart de réussite, par serviteur.

Le maximum de PA communautaires que vous pouvez dépenser dans un travail de groupe ne peut pas dépasser les PA personnels que vous dépensez vous-même.

Par exemple, Eglasiyan, prêtre de guerre de Regos (page 320) invoque un démon de guerre Serapai pour lui servir de garde du corps. Il veut le lier à son propre corps, et son niveau de compétence de Commandement n'est pas aussi important que ses compétences plus physiques. Il se débarrasse d'un Serapai de 30AP qu'il avait précédemment lié à une épée démoniaque, et réutilise ces 30AP dans la nouvelle invocation. Avant de procéder à l'invocation, il tente d'augmenter ces PA en faisant un jet d'influence pour obtenir l'aide des serviteurs du temple d'un groupe travaillant dans son temple local.

Eglasiyan a la cascade "7e Ties 7at Bind" et une Compétence pilier de 4, et paie un point de destin pour improviser le stunt de rapport "Serviteurs", pour éviter les effets d'échelle lorsqu'il influence la communauté de son temple local de Taille 3 pour le prêt de PA. Il invoque des aspects, donne des cadeaux, et obtient des bonus de +5 (jusqu'à son plafond de bonus), et obtient +0 sur le dé de destin cosmique. Le jet d'influence de 7e est de difficulté 1 ; Eglasiyan obtient 8 décalages sur le jet.

.....
 7C'est une réussite spéciale, qui lui donne 1,5 PA par quart de réussite, pour un total de 12 PA. Cependant, c'est **par serviteur**, et comme il a Commandement 5 (la compétence qu'il utilise pour l'invocation), 4 serviteurs se présentent, chacun avec 12AP à investir dans l'invocation du démon partagé. Comme Eglasiyan a investi 30 PA de son côté, il ne peut utiliser que 30 PA des 48 PA offerts, mais il choisit tout de même de travailler avec les 4 serviteurs, car cela lui donne un bonus de +4 pour le travail d'équipe sur son jet d'invocation.

Passons maintenant au jet d'invocation. Eglasiyan invoque un Serapai avec une compétence de pointe de 6, donc le jet est de difficulté 8 (égal à la compétence de pointe de la cible de l'invocation +2). Eglasiyan lance le dé du destin cosmique, ajoute +5 pour sa compétence et +4 pour son bonus de travail d'équipe, ce qui rend le jet d'invocation confortable.

Il a maintenant 60 PA à dépenser. En regardant la construction du Serapai War Demon à la page 321, il alloue ces 60 PA comme suit :

1 aspect (8AP)

*Une compétence de niveau 6, une compétence de niveau 5 et une compétence de niveau 2 (26AP). Comme un démon invoqué est une **relation** (page 247), ses compétences n'ont pas à suivre les règles de la pyramide et de la colonne des compétences.*

2 cascades (8AP)

2 capacités spéciales (dans ce cas, coûtant un total de 18AP)

Vous trouverez le bloc de statistiques final du Serapai invoqué dans la zone de texte adjacente. Notez qu'il est utile d'indiquer le coût en PA dans le bloc de statistiques, car ils redeviendront disponibles si le démon est libéré ou détruit.

.....

Senupuì Wun þemDn BDðygcunð

PNJ standard

Stress physique : [1 □² □³ □⁴

Stress mental : □¹ □²

Conséquences : 2 légères + 1 modérée

Taille : S0

Aspects : Humanoïde martial en or massif.

Compétences : Combat de mêlée 6, Physique 5, Commandement 2.

STUNTS

✦ **Mindlink :** Utilisez le commandement pour communiquer avec vos forces au combat.

✦ **Voir Bataille :** Utiliser Commandement au lieu d'Enquête / Avis pour voir ce qu'il y a... sur le champ de bataille.

CAPACITÉS SPÉCIALES

★ **Armure intégrale 3 :** Peau d'or, SR-3.

★ **Arme intégrale 6 :** sceptre de combat, SI+6.

Coût en AP : 60AP.

£hDDgìng §bìCì3ìeg CnDm 3he þemDn BcìCð

Comme décrit ci-dessus, vous augmentez les capacités d'un démon invoqué au-delà de son aspect de base en utilisant vos propres **points d'avancement**. Lorsque le démon s'en va, est détruit, dissipé ou s'en va d'une autre manière (voir "Dissiper un démon" ci-dessous), vous regagnez ces points d'avancement. En fait, de nombreux invocateurs conservent une banque de points d'avancement "gratuits" spécifiquement pour les invocations de démons. Notez que vous ne pouvez pas dépenser des PA en cours de jeu pour améliorer vos relations avec les démons ; vous devez renvoyer et ré-invoquer un démon pour "améliorer" ses capacités de cette façon.

Est-ce que je peux libérer un démon et augmenter soudainement toutes mes compétences et mes cascades ?

Si l'un des démons invoqués est détruit ou libéré, vous regagnez les PA que vous avez dépensés pour l'invocation. En général, vous les gardez dans votre réserve de PA pour les utiliser lors de futures invocations, mais vous pouvez être tenté par l'afflux soudain de 10, 20, 30 ou même plus de PA pour augmenter soudainement et radicalement les capacités de votre personnage en les dépensant pour de nouvelles cascades, des augmentations de compétences et d'autres relations. Pouvez-vous faire cela ?

*7La réponse simple est oui, vous pouvez. Cependant, vous devez faire attention à ne pas détruire la crédibilité de votre histoire en faisant cela ; vous auriez besoin d'une **très bonne raison** pour devenir soudainement beaucoup plus puissant et habile en tant qu'individu du jour au lendemain ! Par exemple, il est possible qu'un prêtre renvoie tous ses démons et abandonne soudainement son poste pour se retirer dans une mystérieuse école de sorcellerie, où il passe plusieurs mois à apprendre les secrets de l'envoûtement sorcier. C'est une excellente façon de dépenser des PA accumulés, mais demandez à votre Chroniqueur de vous indiquer comment l'incorporer dans votre histoire si c'est ce que vous voulez.*

þemDn Size unð ScuCe

En un sens, les démons sont une sorte de famille ; tous les démons d'un type spécifique partagent certaines caractéristiques, même si le champ de variation est vaste. L'une de ces caractéristiques est la taille ; la plupart du temps, les démons ont à peu près la même taille que les mortels avec lesquels ils interagissent, la taille 0. Il est possible, bien que rare, de rencontrer des démons plus grands ou plus petits, mais en grande partie de la même manière que l'on rencontre des personnes plus grandes ou plus petites. En particulier, les terrifiants Grands Démons sont généralement plus grands que les mortels, parfois beaucoup plus grands. En cas de doute, consultez le Chroniqueur.

Il n'en va pas de même pour les **élémentaires**, qui se présentent sous de nombreuses formes et tailles. Voir page 319 pour en savoir plus.

Bìnđing pemDng

Un personnage peut dépenser des PA pour une relation représentant un démon lié reçu de son temple (ou de son école de sorcellerie - voir page 341). De plus, il peut **lier un démon** pour le forcer à rester au-delà de la fin de la scène en cours (la durée habituelle des invocations), devenant ainsi une relation permanente sur votre feuille de personnage.

En général, il n'est pas nécessaire de faire un jet de dé pour lier un démon : l'investissement en PA "cimente" la relation sur votre feuille de personnage. Cependant, si le démon **ne veut pas être lié**, vous devez faire un jet de maîtrise d'une compétence appropriée (Commandement, Provoquer, Rapport, peut-être même Tromper, etc.) contre la compétence de pointe du démon ou une autre compétence appropriée (selon la compétence que vous utilisez) pour l'inciter à se lier. Vous pouvez transformer le jet de victoire en concours (page 203) si la situation est suffisamment dramatique. En cas d'échec, le démon s'en va immédiatement ; en cas de faux pas, il vous attaque !

Il existe deux formes principales de liaison : la liaison à un objet et la liaison à un démon sous sa forme physique. Vous ne pouvez plus changer de forme sans libérer le démon, le convoquer à nouveau et le lier à nouveau.

Bìnđing u pemDn In3D un Objec3

Les démons n'ont pas besoin d'arriver dans leur corps physique lorsqu'ils sont invoqués ; ils peuvent être amenés à habiter un objet physique inanimé comme une statue, une amulette, une arme ou une armure, ou même un instrument de musique. Les objets qui ont été bénis, préparés, ou qui sont d'une autre manière de bon augure, ont un aspect qui fait d'eux de meilleurs objets de liaison que les objets ordinaires. Lorsqu'un démon accepte d'être lié à un objet, il disparaît dans l'objet en question, qui acquiert alors une apparence magique marquée en fonction de la nature du démon qui l'habite, gagnant ou modifiant un aspect en conséquence.

Lorsqu'un démon est lié à un objet, le propriétaire de la liaison peut utiliser ses capacités de relation lorsqu'il touche l'objet, comme suit :

- Recevez des bonus de travail d'équipe grâce aux compétences du démon lié. Par exemple, vous pouvez bénéficier d'un bonus de travail d'équipe à votre compétence de combat de mêlée lorsque vous maniez une épée démoniaque.
- Utilisez les cascades du démon lié comme si vous les connaissiez vous-même.
- Vous **ne pouvez** utiliser aucune des capacités spéciales du démon lié, à moins qu'elles ne soient directement liées à la nature de l'objet lié. Notez que cela signifie que si vous liez un démon à la peau ou à la carapace extrêmement résistante à une armure, cette armure devient plus protectrice. L'armure d'un démon est redoutable, mais ses conséquences (si any) sont les premiers à être endommagés, libérant le démon avant que l'armure sous-jacente ne subisse des dégâts.
- Vous **ne pouvez pas profiter** des traces de stress et des conséquences du démon. En revanche, l'objet lié **aura le** stress et les conséquences du démon liés en lui, ce qui le rendra surnaturellement fort.
- Vous **ne pouvez pas** communiquer avec le démon **à moins d'utiliser le cantrip ou le stunt approprié.**

Par exemple, avant qu'Eglasiyan n'invoque le puissant démon de guerre ci-dessus, il avait un serapai de 30 PA lié à une épée démoniaque. 7cs 30AP ont été dépensés comme suit :

LAME D'OR, ÉPÉE DÉMONIAQUE

*Aspect étincelant de l'épée du démon d'or
(8AP)*

*Commandement 1, Combat de mêlée 1, Physique 1,
Provocation 1, Volonté 1 (10AP)*

Trait d'esprit (4AP)

*Integral Weaponry SI+4 (8AP) : ajouté au SI
de +3 de l'épée large, pour un total de SI+7)*

.. Total AP: 30

Les armes du démon sont mortelles !

Notez que vos personnages ne sont pas les seuls à pouvoir utiliser des démons liés ! Les guerriers sacrés ennemis et autres champions d'élite peuvent souvent avoir des armures et des armes démoniaques, alors soyez prêts !

Bìnđing u ƒemDn In Phygicu CDnm

Les démons arrivent dans leur corps physique et peuvent être contraints de rester dans le monde sous cette forme. Comme précédemment, la liaison se fait automatiquement lorsque vous investissez le PA, sauf si le démon ne souhaite pas être lié, auquel cas vous devez le forcer.

Un démon lié à sa forme physique a l'apparence décrite dans les constructions de démons du *Guide de la Future Terre* (voir page 321 pour un exemple). Le lieu n'est pas en contact physique avec le démon et doit lui donner des ordres **v e r b a u x** (ou utiliser une magie comme Mindlink). En général, il n'est pas nécessaire de faire un jet de dés pour ordonner à un démon déjà lié d'agir en votre nom, sauf si le démon est implacablement hostile ou si les actions que vous proposez vont totalement à l'encontre de sa nature. Le rebouteux peut utiliser les capacités d'un démon lié à sa forme physique comme suit :

- Ordonne au démon d'utiliser ses compétences et ses cascades en ton nom. Tu peux donner au démon un bonus de travail d'équipe provenant de tes propres compétences, le cas échéant.
- Ordonne au démon d'utiliser l'une de ses capacités spéciales en ton nom.
- Ordonne au démon de te protéger dans les conflits. Vous pouvez déclarer que les dommages ou les conséquences du stress que vous auriez normalement subis sont à la place subis par le démon.

ScmmDnìng unđ Bìnđing u ƒemDn CDn SDmeDne ECge

Il est possible qu'un personnage invoque un démon et qu'un autre personnage fournisse les PA nécessaires à l'invocation. Dans ce cas, le personnage qui fournit les PA devient le bénéficiaire du lien.

Les démons ne se laissent volontairement lier qu'à des adorateurs de leur dieu - vous devez avoir une **permission** appropriée, comme un aspect ou une relation communautaire. Si le personnage n'a pas cette permission, le démon résistera à l'attachement et sera hostile s'il s'échappe ou est libéré.



Wneg3ìng ƒDn3nDC D/u BDcnđ ƒemDn CnDm ì3g Ownen

Certaines magies (comme le sort Usurpation du contrôle démoniaque) vous permettent de prendre le contrôle d'un démon lié appartenant à un autre personnage, et donc de vous l'approprier. Ces magies impliquent un conflit de stress mental avec le propriétaire du démon lié, au cours duquel vous attaquez en utilisant le cantrip, le stunt ou le sort de sorcellerie du temple approprié pour ce démon. Le propriétaire du démon peut se défendre en utilisant sa Volonté ou la compétence de pouvoir appropriée. Le propriétaire peut choisir de riposter de la même manière ou d'utiliser d'autres méthodes, mais dans tous les cas, il est recommandé de riposter !

Si le démon est volontairement lié, il fournira à son propriétaire les bonus de travail d'équipe appropriés pour toutes les actions adéquates ; s'il est hostile, il peut fournir les bonus de travail d'équipe à l'adversaire qui tente d'en prendre le contrôle !

Pour un démon lié à un objet, l'adversaire doit également toucher l'objet. Si le propriétaire actuel du lien ne touche pas également l'objet, seul le démon résiste à la tentative de contrôle - s'il le souhaite ! Pour un démon lié à son corps physique, l'adversaire doit être capable de communiquer avec le démon.

Si le propriétaire du démon est **éliminé** ou **cède**, l'adversaire doit faire un jet de commandement pour prendre le contrôle du lien démoniaque ; en cas d'échec, le démon attaque l'adversaire ou s'en va, comme indiqué ci-dessus. Si le démon seul résiste à la tentative d'usurpation et qu'il est éliminé ou qu'il cède, l'adversaire prend immédiatement le contrôle du lien ; aucun autre jet de commandement n'est nécessaire. Si l'adversaire est **éliminé** ou **cède**, le propriétaire conserve le contrôle de la reliure.

Si le propriétaire d'un démon perd le contrôle d'un démon lié de cette manière, il perd également le contrôle des PA investis dans ce démon. Cela peut coûter cher ! Si, par la suite, le démon est détruit, congédié ou s'en va d'une autre manière, le propriétaire d'origine récupère les PA investis, mais pas avant.

Par exemple, Taleraz Kunazel a fait prisonnier Ukhta le guerrier du feu, et lance un sort d'Usurpation du contrôle des démons du feu sur son démon flamberge. Il pose ses mains sur l'épée et lance une action d'attaque avec son pouvoir Change By Fire 1. Comme Ukhta ne touche pas l'arme elle-même, le démon du feu qui l'habite ne se défend qu'avec sa propre compétence Changement par le feu 1. Si Taleraz gagne, il prend le contrôle du démon flamberge, et Ukhta perd l'accès aux 10AP investis dans le lien.

Tukìng £Dn3nDC D/ u CDcnò BDCnò pemDn

On trouve parfois des objets contenant des démons liés : des épées et des armures de démon sur les corps des morts ou dans les ruines anciennes, ou même des démons liés trouvés dans les repaires de grands sorciers. Les personnages connaissant la même compétence de pouvoir que le démon ou un sort de sorcellerie approprié peuvent tenter de commander à ces démons liés de travailler pour eux, devenant ainsi leurs propres démons liés.

De cette façon, le personnage "hérite" de la grande quantité de PA investis dans le démon lié. Cependant, si le démon est libéré par la suite, le personnage ne peut pas être libéré.

ne conserve pas le PA. Voir cependant le sort "Harvest of the Binding" pour une exception (page 331).

Prendre le contrôle d'un démon lié se fait par un jet de surpassement (ou un con- test) de la compétence de pouvoir utilisée pour commander le démon, sauf si le démon ne souhaite pas résister, comme décrit plus haut. En cas d'échec, le démon vous attaque. Il ne peut pas s'échapper tant que l'objet qui le lie n'est pas brisé ou qu'il n'est pas libéré.

ReCeugìng u pemDn

Vous pouvez libérer un démon que vous contrôlez à volonté. Cela prend un échange et est considéré comme une action. Le lien est rompu et le démon apparaît sous sa véritable forme. Vous pouvez le renvoyer immédiatement ou lui ordonner de vous rendre un service, mais sinon il partira à la fin de la scène. Si, pour une raison quelconque, le démon ne souhaite pas partir, vous pouvez lui ordonner de le faire.

De plus, si l'objet qui lie le démon est brisé, il est immédiatement libéré. S'il est mal disposé à votre égard, il vous attaque immédiatement ; sinon, vous pouvez tenter de lui ordonner d'effectuer une action pour vous comme indiqué ci-dessus. Il s'en va à la fin de la scène.

þìgmìggìng u pemDn

Lorsqu'un démon précédemment lié s'en va, qu'il soit tué, libéré ou congédié, tous ceux qui l'ont invoqué récupèrent leurs points d'avancement. Les personnages qui récupèrent leurs PA, où qu'ils soient, se rendent immédiatement compte que l'un de leurs liens a été rompu. Ils ne sauront pas exactement lequel, mais ils pourront peut-être le deviner en se basant sur le nombre de PA qu'ils reçoivent en retour. Cependant, le sort "Harvest of the Binding" (page 331) constitue une exception possible.



Chapitre 13 : La magie

Limi3g 3D pemDn Binðing

Il n'y a pas de limite au nombre de démons que vous pouvez invoquer et lier, si ce n'est l'investissement en PA nécessaire. Cependant, une communauté donnée ne vous prêtera généralement des PA que pour une seule invocation à la fois.

þifficc3iieg £Dn3nDCCing u BDcnø pemDn

Les démons sont des êtres au caractère bien trempé. En général, un démon lié se plie à vos ordres s'il est traité avec respect, mais, surtout dans le cas des démons les plus turbulents, comme ceux de la tourmente, des ténèbres, du feu et de la destruction, il peut arriver qu'ils essaient de vous dire ce qu'il faut faire !

Cette lutte pour la domination est particulièrement vraie si le démon n'a pas accepté la liaison. À un moment crucial du jeu, le Chroniqueur peut contraindre un tel aspect du démon lié à déclarer que le démon exige une certaine ligne de conduite de la part de son lieu ; si le lieu refuse, il doit engager un concours de Volonté pour forcer le démon récalcitrant à obéir, en exigeant des actions et en le détournant de l'affaire en cours.

Démon Possession

La possession démoniaque est l'incarnation du principe mystique de domination et du terrible pouvoir de l'hégémoniste. Aucun des démons des dieux du Grand Pacte ne s'adonne à cette pratique, qui va à l'encontre de leur raison d'être cosmologique. Cependant, il existe une entité très redoutée qui se livre au vol de l'esprit des mortels et à la possession de leur corps : les redoutables Fleshbound, les démons de la Domination du Grand Hégémoniste.

CE emen3uCG

Les élémentaires sont des créatures formées exclusivement à partir de l'un des sept éléments mystiques du cosmos : le vide, les ténèbres, l'éther, le feu, la terre, l'eau ou l'air. Ils partagent certaines caractéristiques avec les démons, mais ne possèdent que peu ou pas d'intelligence. Ils existent naturellement dans tout le cosmos, y compris sur Terre, dans les lieux où se concentrent des quantités suffisantes de leur élément d'origine. Les sept types d'élémentaires sont les écorchés, les ombres, les hellions, les salamandres, les gnomes, les ondines et les sylphes, souvent appelés élémentaires du vide, élémentaires des ténèbres, etc.

Les adorateurs des dieux ayant un fort lien avec les éléments, comme Babisiya, Regos, Dafur, Emeldias, Nimur, Belorias et le culte du vide, peuvent invoquer et commander des éléments. En outre, les **cultes élémentaires** chamaniques des Civilisations du Printemps vénèrent les "seigneurs élémentaires" (Vile, Hel, Bab, Agni, Malud, Nim et Bel) et leurs serviteurs. L'école de sorcellerie des Élémentalistes de Zor (page 342) explore également les pouvoirs de ces êtres étranges.

On peut communiquer avec les élémentaires, les invoquer, les commander, les renvoyer et les lier à l'aide de stunts et de sorts de sorcellerie, de la même manière que les démons. On peut trouver des descriptions de cultes élémentaires dans le *Guide de la Terre Future*, et des exemples de blocs de statistiques élémentaires dans le *Guide du Chroniqueur*. Des règles spéciales pour traiter avec les élémentaires sont données ci-dessous.

£Dmmunðing ECemen3uCG

Comparés aux démons, les élémentaires sont plutôt stupides. Laissés à eux-mêmes, ils font ce qu'une accumulation d'éléments fait normalement : les élémentaires de feu brûlent là où ils se trouvent, les élémentaires d'eau s'imprègnent dans le sol ou forment une flaque ou un étang, et ainsi de suite. Si vous voulez qu'un élémentaire "libre" (c'est-à-dire qui n'est pas lié à un objet) accomplisse une action spécifique, vous devez le contrôler et le guider, ce qui demande du temps et de la concentration, et généralement un jet de dé.

Si vous ne parvenez pas à commander un élémentaire, celui-ci se contente généralement de faire ce qu'il veut. Si vous invoquez une salamandre ou un écorcheur en plein milieu d'une ville, cela peut être catastrophique, bien sûr ! De plus, si l'élémentaire était auparavant lié, il peut tout simplement partir, ce qui peut être gênant. Si vous ratez votre jet de commandement, l'élémentaire vous attaquera probablement avant de partir.

Les élémentaires ont toujours un corps fait de leur élément. Ainsi, si vous invoquez un élémentaire, **il vient dans ce corps** ; vous ne pouvez pas le lier à ce corps. En revanche, vous **pouvez** lier un élémentaire à un objet ; l'objet en question prend alors les caractéristiques de l'élément, selon le cas (il peut devenir chaud et couvert de flammes, mouillé au toucher, extrêmement brillant, etc).

Il est possible de libérer temporairement un élémentaire de son enclos, mais il faut ensuite lui ordonner de revenir. Les chamans préfèrent éviter cela, car ils



Exemple de temple : Le temple de Regos

Principe mystique de commandement

7e All-Lord, 7e Conqueror, God of War

Couleurs : *Bleu et or.*

Symbole sacré : *Sceptre d'or.*

Jour saint : *Premier jour férié à Gabisa (7e Festival du Grand Compact).*

Jour saint : *Chaque Rashadi.*

Regos est l'empereur des dieux. Il commande et règne sur des sujets loyaux, souhaitant apporter la lumière de son règne dans les terres mal famées. Il recherche une société bien ordonnée et bien gérée, et les rituels, l'apparat et la bureaucratie sont importants pour lui. Il est vénéré par les dirigeants, la noblesse et les grandes maisons, ainsi que par les commandants militaires et les soldats. Ses temples sont glorieux et martiaux, et des chœurs et des trompettes accompagnent ses cérémonies. Il commande les Serapai, les démons de la guerre.

Actes mythiques

- *Quand les Regos ont incité les gens à se battre.*
- *Quand Regos remporta la victoire dans la plaine de Terchus.*

Cantrips du temple

C Impressionner les foules : *Améliore les tentatives d'impressionner ou d'opprimer les grands groupes.*

C Commandement Serapai : *Effectuer des manœuvres de commandement pour communiquer avec les démons de guerre et leur transmettre des ordres simples, ou pour améliorer les tentatives de provocation ou de rapport pour les commander.*

C Proclamer haut et fort : *Votre voix de stentor porte loin - vous pouvez communiquer votre message sur de grandes distances.*

C Inspirer la loyauté : *Améliorez vos tentatives de rapport pour susciter la loyauté des autres.*

C Mener les troupes au combat : *Améliorez votre capacité à accorder des avantages à ceux que vous menez au combat.*

C Prévaloir dans la bataille : *Donner l'impression de l'emporter dans une situation de combat.*

C Ralliement des troupes : *Rassembler des troupes en une unité cohérente ou autour d'un lieu particulier.*

C Résister aux dégâts : *Aidez les autres à se défendre dans les conflits.*

Les cascades du temple

◆ **Guérison sur le champ de bataille :** *Supprime le stress physique et les conséquences légères pendant le combat.*

Command Chelother : *Utilisez votre pouvoir de commandement sur les chélateurs (page 245).*

◆ **□uivez-moi !** *Votre communauté a besoin de vous ! Utiliser le commandement pour faire Assimiler surmonter et manœuvrer.*

lors du recrutement d'une sous-communauté (voir le Guide du Chroniqueur). Affecte les communautés jusqu'à la taille 5 sans subir de pénalités d'échelle, à condition qu'elles puissent vous entendre.

◆ **□□igner Chelother :** *Nécessite Commandement Chelother. Utilisez Commandement pour soigner les conséquences légères sur les chélateurs (page 245).*

Mindlink : *Utilisez le Commandement pour communiquer avec vos forces lors d'une bataille, même si elles sont hors de vue. 7is comprend relayer les communications entre eux, à condition que vous fassiez une action pour le faciliter.*

◆ **Serment :** *Créer un serment entre deux parties (chacune peut faire un jet de Volonté pour résister) qui dure jusqu'à ce qu'il soit rompu. il devient une conséquence immédiate qui ne peut être levée que par un prêtre de Regos.*

◆ **Voir la bataille :** *Utilisez Commandement au lieu d'Enquête / Avis pour voir ce qui se passe sur le champ de bataille.*

◆ **Invocation de Sérapai :** *Vous pouvez invoquer des démons de guerre Sérapai. Voir page 313 et la construction de démons de guerre ci-dessous.*

◆ **Maître de guerre :** *Utilise le Commandement dans les actions affectant les communautés comme les armées (voir le Guide du Chroniqueur). Affecte*

communautés jusqu'à la taille 5 sans encourir de pénalités d'échelle.

Prêtres de guerre

Les prêtres martiaux de Regos accompagnent ses légions au combat, leurs démons de guerre étant la clé des tactiques de la légion. Ils sont formés au sceptre de combat, qui est aussi le symbole sacré manifestant les pouvoirs divins de Regos. Soigneurs et médecins de campagne, les prêtres martiaux incarnent également Regos pour terrifier et cibler des unités entières de soldats.

Essence : Incarnation de la guerre pour l'amour de la conquête, serviteur divin guidant les légions à la guerre.

L'ombre : Pour la gloire de l'Empire ; Distrain par l'appel à la guerre des Serapai.

Compétences : Commandement, Connaissance, Combat de mêlée.

Stunts : Guérison sur le champ de bataille, Voir la bataille, Tactique.

Équipement : Sceptre de combat, haubert d'écailles, casque ouvert.

Paladins

Les guerriers sacrés de Regos protègent ses temples et ses prêtrises. Bien qu'ils combattent avec les légions, ils sont distincts et ne dépendent que des grands prêtres. Ils ont leur quartier général dans les temples et non dans les casernes des légions, et participent aux offices.

Les paladins partent au combat à dos d'âne, armés de lances, voire de flambeaux s'ils sont de haut rang.

Essence : Seigneur des Cinquièmes Lanciers de Chelother ; moine guerrier assermenté faisant la guerre pour la paix.

Shadow : All Questions Have Martial Answers ; Trained to the Saddle.

Compétences : Commandement, combat de mêlée, équitation.

Stunts : Chelother, Cleave, Formation Combat.

Équipement : Cuirasse, casque intégral, lance de cavalerie, épée large, chélicère, bouclier rond.

Construction de l'avatar de Regos

Choisissez cette construction lorsque vous créez votre avatar de Regos (voir page 310).

Aspects : Conquérant, commandant et seigneur de la guerre ; Apporter la lumière de la règle à ceux qui sont dans l'erreur ; Rituel et apparat ; Seigneur du Sérapai.

Compétences : Commandement, combat de mêlée, provocation.

Stunts : Mindlink, Oath, Warlord.

Miracle :

★ **Regos sur la plaine de Terchus :** *Si vous menez des combattants au combat contre l'Entropie et/ou la Domination, vous pouvez... utiliser Regos sur la plaine de Terchus comme un aspect affectant une zone entière, plus une zone par déplacement sur un jet de Commandement, jusqu'à l'ensemble du champ de bataille. Cet aspect est efficace pendant toute la durée de la bataille et peut être invoqué sur les attaques et les défenses ; il fait également obstacle à toute attaque des forces de l'Entropie ou de la Domination. Les rangs de prêtres de guerre peuvent combiner leurs pouvoirs lors de l'utilisation de ce miracle, dans le but d'obtenir un aspect critique affectant l'ensemble du champ de bataille.*

Construction du démon de guerre Serapai

Tese guerriers brillants et imposants en or massif soutiennent Regosi pour conquérir, régner et faire la guerre. Voir page 312.

Aspects typiques : Humanoïde martial en or massif ; brille d'une lumière intérieure ; exhorte les fidèles à la guerre éternelle.

Compétences typiques : Commandement, Combat de

mêlée, Physique. **Stunts typiques :** Guérison sur le champ de bataille, Lien mental, Voir le combat. **Capacités spéciales**

typiques : Armure intégrale, Armement intégral.

BDcnð ECemen3uCg

De nombreux invocateurs lient les élémentaires à des objets, généralement des fétiches chamaniques comme des statuettes et des effigies, des paquets d'os, etc. Comme pour les démons, lier un élémentaire à un objet ne nécessite aucun jet de dé supplémentaire autre que le jet initial d'invocation, mais simplement la dépense de PA. Les élémentaires liés vous permettent de :

- Recevez des bonus de travail d'équipe de n'importe quelle compétence de l'élémentaire lié. Par exemple, vous pouvez bénéficier d'un bonus de travail d'équipe à votre Physique lorsque vous maniez un fétiche gnome lié.
- Utilisez les cascades de l'élémentaire lié comme si vous les connaissiez vous-même.

Notez que :

- Vous n'avez **pas accès** aux capacités spéciales de l'élémentaire lié, à moins qu'elles ne soient directement liées à la nature de l'objet lié. Par exemple, si vous liez une salamandre à une lance, cette dernière **fait** Les dégâts sont d'autant plus importants qu'il fait une chaleur torride.
- Vous **ne pouvez pas profiter des** traces de stress et des conséquences de l'élémentaire. Cependant, l'objet lié **aura le** stress et les conséquences de l'élémentaire liés en lui, ce qui le rendra surnaturellement fort.
- Vous **ne pouvez pas** communiquer avec l'élémentaire à moins d'utiliser le cantrip ou le stunt approprié.
- Les effets d'échelle ne s'appliquent pas lors de l'utilisation des pouvoirs d'un élémentaire lié, quelle que soit la taille de l'élémentaire. Ils fonctionnent à votre échelle.

ECemen3uC Size unð CcgìDn

La plupart des démons sont de taille humaine, à l'exception des grands démons (voir le *Guide du Chroniqueur*). Cependant, la taille des élémentaires varie de la plus petite étincelle à une énorme montagne ou un lac. De plus, les élémentaires peuvent s'unir pour former des élémentaires plus grands, ou se séparer pour former des élémentaires plus petits.

Lorsque vous invoquez un élémentaire, vous pouvez choisir librement sa taille. Bien qu'il soit tentant d'invoquer le plus grand élémentaire possible, ce n'est pas toujours une bonne idée. Les effets d'échelle s'appliquent même aux jets d'invocation des démons et des élémentaires, donc invoquer un élémentaire massif est beaucoup plus difficile que d'invoquer un élémentaire de taille humaine. De plus, même si vous réussissez à l'invoquer, vous voudrez aussi le commander, et les effets d'échelle s'appliquent là aussi. Vous aurez besoin d'une compétence de puissance très élevée et de beaucoup d'assistance magique si vous voulez vous occuper des plus grands élémentaires.

Lier un élémentaire à un objet, bien sûr, supprime tous les jets de commandement. Cependant, les élémentaires liés ne provoquent pas d'effets d'échelle ; vous pouvez avoir un élémentaire d'eau aussi grand qu'un lac lié à votre *Fétiche Poisson d'Argent*, mais vous n'obtiendrez pas de Dé du Héros supplémentaire pour l'utilisation de ses capacités à partir de ce fétiche. Vous pouvez, bien sûr, libérer l'élémentaire de ses liens - vous devrez alors le commander pour qu'il vous obéisse, mais peut-être qu'avec votre ondine de la taille d'un lac, il suffira de la laisser déferler sur vos ennemis réunis pour qu'elle s'en charge.

£Dmmundìng un ECemen3uC TD Ccge Dn SpCi3

Vous pouvez entreprendre une action et faire un jet de commandement pour ordonner à un élémentaire de fusionner avec un autre élémentaire, ou de se diviser en deux élémentaires ou plus. La difficulté est égale à la taille de l'élémentaire à fusionner ou à diviser : les effets d'échelle s'appliquent. Si l'élémentaire résiste pour une raison quelconque, il utilise la compétence de pouvoir correspondante à la place.

Pour en savoir plus sur la fusion et la séparation des élémentaires, consultez la capacité spéciale "Fusion" dans le *Guide du Chroniqueur*.

Chapitre 13 : La magie

SOrC erY

La sorcellerie est une approche "scientifique" de la magie. Elle ne requiert aucun talent naturel ; au contraire, les sorciers étudient les gestes, les mots, les sons, les états mentaux et les correspondances qui leur permettent de manipuler les puissances cosmiques de manière précise, sous la forme de **sorts**. Les sorts de sorcellerie sont plus restrictifs que la magie divine, mais à bien des égards plus puissants.

La sorcellerie est étudiée dans les **écoles** ; vous en trouverez un exemple à la page 342, et bien d'autres dans le *Guide de la Terre future*. Un membre d'une école de sorcellerie a accès à un **ensemble de** compétences de pouvoir, de stunts et de sorts. Vous utilisez une compétence de pouvoir pour lancer des sorts régis par ce pouvoir.

En tant que sorcier débutant, vous aurez déjà appris des sorts régis par une compétence de pouvoir donnée, en nombre égal au niveau de cette compétence de pouvoir. En d'autres termes, si vous avez une compétence de pouvoir de niveau 3, vous pouvez choisir trois sorts appartenant à ce pouvoir lorsque vous créez votre personnage. Vous trouverez la liste des sorts de sorcellerie à partir de la page 326.

Les écoles de sorcellerie comprennent les **collèges de sorcellerie**, où vous pouvez étudier les sorts de plusieurs compétences de pouvoir, et les **écoles de sorcellerie des temples**, où les sorciers des temples étudient les applications de sorcellerie des pouvoirs de leur dieu, en se concentrant sur une seule compétence de pouvoir. Les initiés et les prêtres des temples peuvent également apprendre la sorcellerie, mais c'est assez rare : l'apprentissage de la sorcellerie **et de la** magie divine demande un investissement considérable en temps et exige également que vous possédiez **deux** aspects du pouvoir (un pour la magie divine, un pour la sorcellerie). Les initiés et les prêtres n'ont généralement pas le droit d'apprendre d'autres pouvoirs que ceux liés à leur dieu, qu'ils utilisent à la fois pour la magie divine et la sorcellerie. Pour de sombres raisons historiques, les sorciers sont craints et suspectés au fur et à mesure qu'ils acquièrent des pouvoirs.

Les sorciers rejoignent souvent les temples en tant que **sorciers du temple** affiliés (page 121). Ils ne peuvent pas utiliser la magie divine à moins de prendre un aspect de pouvoir divin correspondant, mais peuvent apprendre la sorcellerie du temple.

Qu'est-ce que u SpeCC ?

Les sorciers ne sont pas automatiquement des **talents naturels** (page 269). Si un sorcier souhaite improviser de la magie comme un talent naturel, il doit avoir **deux** aspects de pouvoir : un pour la sorcellerie et un pour la magie des talents naturels. La plupart des sorciers apprennent et lancent des sorts de sorcellerie en utilisant leur(s) compétence(s) de pouvoir.

Un sort est un déploiement précis du pouvoir magique d'un principe cosmique. Contrairement à la magie divine, qui est improvisée, la sorcellerie est rigide dans son application : un sort ne fait généralement qu'une seule chose.

Pour **lancer un sort**, vous effectuez un jet d'action avec une compétence de pouvoir : surmonter, manœuvrer, attaquer ou défendre, comme indiqué dans la description du sort. **Sauf indication contraire, un sort de sorcellerie, comme tout autre pouvoir, a une difficulté par défaut de 1.** Celle-ci peut être modifiée

par la portée, la durée, le nombre de cibles et d'autres facteurs. Chaque sort de sorcellerie a un **effet** unique et limité, spécifiant la façon dont il manifeste la compétence de pouvoir qui le régit dans cette action. Les effets des sorts sont les suivants : Absorber, Analyser, Combiner, Contrôler, Créer, Refuser, Détruire, Détecter, Invoquer, Transformer, Très longue portée et Effet de zone. Pour lancer (ou même apprendre) un sort ayant un effet donné, vous devez d'abord connaître le **stunt** correspondant à cet effet. Les cibles des sorts de sorcellerie peuvent résister comme décrit dans "Résister à la magie" à la page 274.



SpeCC Effec3 S3cn3g

Cette section décrit les cascades d'effets de sorts en termes généraux ; vous pouvez voir précisément comment chacune d'entre elles est utilisée en combinaison avec une compétence et une action de pouvoir dans les descriptions des sorts de sorcellerie à partir de la page 326. Par définition, tout sorcier connaît au moins une cascade d'effet de sort ; la plupart en connaissent plusieurs, et les plus puissants finissent par les maîtriser toutes. Vous pouvez apprendre un stunt d'effet de sort comme n'importe quel autre stunt ; votre école de sorcellerie vous les enseignera au fur et à mesure que vous en aurez besoin.

§bgDnb

Vous absorbez la manifestation de la compétence de pouvoir de votre sort en vous, en soutirant l'énergie du pouvoir de la cible (énergie vitale, énergie mortelle, chaleur, froid, temps, etc.) Si vous connaissez également le stunt Contrôle de l'effet des sorts, vous pouvez réutiliser l'énergie absorbée (voir ci-dessous).

- En tant qu'action d'attaque, vous pouvez infliger un stress à votre cible. En cas de réussite spéciale, vous pouvez réduire la valeur de votre coup de un pour bénéficier d'une augmentation de l'énergie absorbée.
- Lors d'une manœuvre, vous gagnez de l'énergie absorbée.

Exemples de sorts : Consommation de la force vitale, Extinction de la flamme.

§nuCyge

Vous analysez une manifestation du pouvoir que vous pouvez percevoir. Il s'agit généralement d'une manœuvre, créant un aspect.

Exemples de sorts : Compréhension de la sorcellerie, Évaluation des pierres précieuses, Identification des créatures, Identification des ennemis, Lecture des Thoughts, Dévoilement des secrets des artefacts.

£Dmbine

Vous lancez un seul sort, en une seule action, qui combine deux ou plusieurs cascades d'effets de sorts que vous connaissez déjà. La difficulté du sort augmente de +2 pour chaque cascade d'effet de sort supplémentaire après la première.

Par exemple, un sort de Coulée de feu combine les effets des sorts de Création de feu et de Maîtrise du feu en un seul sort, lancé avec une difficulté de +2.

Exemples de sorts : Abjuration des ténèbres, Animation des os, Appel du raz-de-marée, Apaisement du déluge, Création du familier, Evocation des armes éthérées, Guérison des blessures physiques, Invocation du blizzard de couteaux, Invocation de la pluie de feu, Récolte du tourbillon, Récréation de l'esprit brisé, Restauration de l'esprit endommagé, Coulée de feu, Apaisement de l'esprit troublé, Traversée des dimensions.

£Dn3nDC

Vous manipulez ou commandez une manifestation du pouvoir, en utilisant l'une des quatre **actions** (page 199). Cela peut inclure une manifestation que vous avez absorbée en utilisant l'effet du sort Absorption ; par exemple, vous pouvez utiliser Hurling of Fire pour projeter le feu que vous avez créé, ou un feu adjacent à vous, ou le feu que vous avez absorbé en utilisant le sort Extinguishing of Flame.

Exemples de sorts : Animation des os, Commandement des armées, Commandement des démons et des élémentaires, Obligation de se soumettre à la loi, Liaison corporelle des démons, Création du familier, Renvoi des démons et des élémentaires, Domination des morts-vivants, Evocation des défenseurs de l'enchevêtrement, Guérison des plaies physiques, entrave de l'esprit animal, jet de feu, invocation du Blizzard de couteaux, invocation de la Tempête, liaison d'objet des démons et des élémentaires, récréation de l'esprit choqué, restauration de l'esprit endommagé, jet de flammes, apaisement de l'esprit troublé.

Chapitre 13 : La magie

£neu3e

Vous créez ou appelez à l'existence une manifestation du pouvoir, apparemment sortie de nulle part.

Exemples de sorts : Barrage de la voie, Chambre des ombres pourpres, Création du familier, Evocation des armes éthérées, Guérison des blessures physiques, Illumination des 7ings, Invocation du blizzard de couteaux, Invocation de la pluie de feu, Invocation de la tempête, Élévation du feu, Récolte du tourbillon, Récréation de l'esprit brisé, Restauration de l'esprit endommagé, Glaçage de flamme, Apaisement de l'esprit troublé, Vivification de l'énergie vitale.

þeny

Vous empêchez l'approche, le contact ou la manifestation du pouvoir, ou le chassez de vous s'il est déjà là. Cet effet est souvent utilisé avec des manœuvres ou des actions de défense.

Exemples de sorts : Bannissement au-delà du voile, Apaisement du déluge, Exportation du feu, Négation de la magie, Préservation de la décomposition, Réfutation des forces cosmiques, Repousser les morts-vivants, Effarouchement des animaux.

þeg3nDy

Vous retirez une manifestation du pouvoir de l'existence, ou vous faites en sorte qu'une manifestation du pouvoir retire de l'existence des manifestations d'autres pouvoirs. Cet effet est souvent utilisé avec les actions d'attaque ou de manœuvre.

Exemples de sorts : Abjuration des ténèbres, Appel du 7underbolt, Appel du raz-de-marée, Destruction du feu par les ténèbres, Discorporation des morts-vivants, Enfeblement de l'esprit, Intensification de l'entropie, Purification de l'esprit, Déchirure par les dents et les griffes.

þe3ec3

Vous détectez magiquement une manifestation du pouvoir. Il s'agit généralement d'une manœuvre.

Exemples de sorts : Appel de la voie, Détection des embuscades, Recherche des animaux, Révélation des toxines, Vue de la tourmaline.

ScmmDn

Vous invoquez une entité spécifique, comme un démon ou un élémentaire, à l'existence. Par défaut, cela crée un aspect ; vous pouvez renforcer l'entité invoquée en dépensant des PA pour ses capacités spéciales. Voir page 312 pour plus d'informations sur les entités invoquées.

Exemples de sorts : Invocation de démons et d'élémentaires (divers sorts).

Tnung/Dnm

Vous ajoutez un aspect de condition à la cible du sort basé sur une manifestation spécifique du pouvoir. Il s'agit d'une manœuvre.

Exemples de sorts : Animation des os, Conjuración du temps passé, Evocation des bras éthérés, Croissance des ailes, Transformation du Balequ, Transformation du corps, Transformation en pierre.

Veny LDng Runge

Vous devez employer cet effet de sort dans un sort **combiné**. Il vous permet de lancer un sort de sorcellerie à une portée supérieure à R4 (voir page 271). Chaque zone de portée supplémentaire vous coûte +1 point de stress mental et augmente la difficulté du sort de +1. Voir la Table 13-3 : Table de portée étendue (page 272).

Exemple de sorts : Traversée des dimensions.

ZDne Effec3

Vous devez employer cet effet de sort dans un sort **combiné**. Il permet à votre sort d'affecter une zone entière ; la difficulté augmente de +2 comme pour tout sort combiné, et le rayon d'effet peut être augmenté de +1 zone pour chaque augmentation de difficulté supplémentaire de +2. Le nombre maximum de zones affectées est égal à votre compétence de pouvoir.

Par exemple : Un sorcier avec Changement par le feu 4 peut lancer Invocation de la pluie de feu avec un effet de 4 zones de rayon (y compris la zone actuelle), avec une difficulté augmentée de +8.

Exemples de sorts : Abjuration des Ténèbres, Appel du Raz-de-marée, Apaisement du Déluge, Intensification de l'Entropie, Invocation de la Danse du Seigneur Payorian, Invocation du Blizzard des Couteaux, Invocation de la Pluie de Feu, Invocation de la Tempête, Récolte du Tourbillon, Brûlure de la Terre, Piétinement au Sol.



Le SDncenDcg GnîmDîneg

Cette section répertorie les sorts que votre personnage sorcier peut apprendre, en indiquant les écoles et les temples dans lesquels ils peuvent être appris. Certains sorts peuvent être lancés en utilisant plus d'une compétence de pouvoir ; choisissez celle que vous allez utiliser lorsque vous apprenez le sort.

Ces exemples de sorts ne sont pas exhaustifs ; voir "Créer ses propres sorts" dans le *Guide de la Terre future* pour créer les vôtres.

SpeCC Punume3eng

- **Nom** : Les sorciers donnent à leurs sorts des noms pompeux, qui traduisent leur puissance et leur effet très précis.
- **Compétence de pouvoir** : Utilisez cette compétence pour lancer le sort. Certains sorts peuvent être lancés à l'aide de plusieurs compétences. Il s'agit en fait de sorts différents, et vous devez choisir la version que vous apprenez lors de l'acquisition du sort. Sauf indication contraire, la difficulté par défaut d'un sort de sorcellerie est la difficulté 1.
- **Action** : Si votre jet de compétence de pouvoir est une action de dépassement, de manœuvre, d'attaque ou de défense.
- **Effet du sort** : Les sorts **combinés** peuvent avoir plus d'un effet, avec une augmentation de la difficulté de +2 par effet de sort supplémentaire après le premier.
- **Source** : La communauté qui revendique la propriété du sort et l'endroit où les sorciers doivent se rendre pour l'apprendre. Les "Élémentalistes" font référence aux Élémentalistes de Zor (page 342) ; les "Chercheurs" font référence aux Chercheurs au-delà du Voile ; les "Thaumaturgistes" font référence au Quartier des Thaumaturgistes (voir le *Guide de la Terre Future* pour ces deux écoles). Il existe de nombreuses écoles de sorcellerie ; les sorts peuvent également être trouvés indépendamment dans des **grimoires** (voir le *Guide du Chroniqueur*) ; et les sorciers peuvent enseigner des sorts à d'autres, bien que cela fasse l'objet de sévères représailles de la part de la communauté propriétaire si cela est découvert !
- **Description** : Une brève description de ce que fait le sort, de son aspect et de ses caractéristiques particulières.

Sortilèges d'invocation et de liaison

Un certain nombre de sorts de sorcellerie permettent d'invoquer, de commander, de renvoyer et de lier les élémentaires et les démons. Bien qu'ils soient décrits ci-dessous comme des sorts génériques, il existe en réalité des versions distinctes de ces sorts pour chaque type de démon et d'élémentaire. Il n'y a pas de sort unique de "convocation des démons", mais des sorts tels que "convocation des Agnapei", "convocation des Sylphes", et ainsi de suite. Vous devez apprendre chacun de ces sorts séparément si vous souhaitez invoquer et traiter plus d'un type de démon ou d'élémentaire.

Les sorts 7e qui fonctionnent de cette manière sont les suivants : Commandement des démons et des élémentaires, Liaison corporelle des démons, Renvoi des démons et des élémentaires, Liaison d'objet des démons et des élémentaires, Invocation des démons et des élémentaires, Usurpation du contrôle démoniaque ou élémentaire.

§bjcnu3îDn D/ punknegg

- ◆ *Change by Fire / Command, Manœuvre, Combine (Destroy, Zone Effect)*
- ◆ *Dafur / Regos ; Élémentalistes*
- ◆ ☐ Le sort bannit l'obscurité dans une ou plusieurs zones, écartant l'obscurité magique mais créant aussi une obscurité diffuse.
l'éclairage dans des conditions d'obscurité naturelle.

§nîmu3îDn D/ BDneg

- ◆ *Éternité, Manœuvre, Combinaison (Contrôle, Transformation)*
- ◆ *Staros ; Chercheurs*
- ◆ ☐ Le sort anime les os que vous avez sous la main. Vous les tricotez ensemble dans la forme que vous voulez, et soit en leur donnant un simple ordre, soit en les télécommandant. Il s'agit d'une manœuvre créant un aspect, mais vous pouvez également utiliser les PA pour ajouter des capacités spéciales.

Bunighmen3 BeyDnđ 3he VeìC

- ◆ Entropie, Attaque, Refus
- ◆ Seekers
- ◆ Il s'agit d'un sort d'attaque causant des dégâts physiques de stress à **tout** être provenant d'Au-delà du Voile. Il ne écarte les entités comme le sort Renvoi des démons et des élémentaires, mais peut encourager les cibles à participer volontairement !

Bunning D/ 3he Wuy

- ◆ Obscurité, Manœuvre, Créer
- ◆ Babisiya ; Elémentalistes, 7aumaturgistes
- ◆ Ce sort lève une barrière de ténèbres physiques qui résiste au passage. Il peut être jeté dans un couloir comme un stand... ou sur une porte ou un portail verrouillé pour rendre le passage encore plus difficile.

Bi3ing D/ 3he Eun3h Juw

- ◆ Croissance, Manœuvre, Contrôle
- ◆ Emeldias ; Elémentalistes
- ◆ Le sol s'ouvre et se resserre autour de vos pieds, vous emprisonnant sur place.

£uCCing D/ 3he Pu3h

- ◆ Destin, Surmonter, Détecter
- ◆ Eshtikar ; Seekers
- ◆ Ce sort vous permet de percevoir les événements immédiats qui se déroulent devant vous. Il suffit de rester immobile et vous concentrer sans interruption. Chaque round, vous pouvez demander à vos alliés de vous guider et de vous indiquer la voie à suivre grâce à votre clairvoyance, en effectuant des jets et en distribuant vos déplacements sous forme de bonus aux jets qu'ils effectuent. Vos alliés doivent être capables de vous entendre et de vous comprendre. Si vous êtes frappé ou distrait avant de pouvoir effectuer un jet lors d'un round donné, vous perdez votre perspicacité pour ce round.

£uCCing D/ 3he ThcnđenbDC3

- ◆ Tourmenter, Attaquer, Détruire
- ◆ Belorias ; Elémentalistes
- ◆ Ce sort vous permet d'invoquer un éclair pour frapper une cible donnée. L'utilisation de votre sort se heurte à un obstacle si vous tentez de le lancer sous terre ou à l'intérieur. Si vous le lancez à l'extérieur pendant un orage, vous pouvez invoquer cet orage pour en augmenter l'effet. Les armures ne protègent pas des dégâts infligés, et toute armure métallique portée *augmente les dégâts* subis par la cible de son SR !

£uCCing D/ 3he TiđuC Wuye

- ◆ Cyclicité, Attaque, Combinaison (Destruction, Effet de zone)
- ◆ Nimur ; Elémentalistes
- ◆ Ce sort permet à une masse d'eau importante (rivière, lac ou mer) de former un raz-de-marée qui frappe de plein fouet la population. dans chaque cible dans une ou plusieurs zones. L'armure protège contre les dégâts de l'impact, mais les cibles devront faire face à un obstacle *submergé* pour le reste de la scène et risquent de se noyer.

£uCming D/ 3he CCDDđ

- ◆ Cyclicité, Manœuvre, Combinaison (Refus, Effet de zone)
- ◆ Nimur ; Elémentalistes
- ◆ Ce sort fait baisser les eaux de crue. Il peut fonctionner contre les élémentaires d'eau, les démons de la mer, les tempêtes de pluie. et les marées, ainsi que les effets du sort Appel du raz-de-marée.

£humben D/ PcnpCe ShuđDwg

- ◆ Vide, Manœuvre, Créer
- ◆ Pulte du Vide ; Sourciers ; Elémentalistes (Interdit), 7auma- turgistes (Interdit)
- ◆ Ce sort crée une cachette extradimensionnelle, c'est-à-dire une chambre remplie d'ombres violettes, d'une taille approximative d'une dizaine de centimètres. 5 mètres de côté et 3 mètres de haut, comprenant une seule zone. Elle est meublée en fonction de votre nature. Vous pouvez y stocker des objets, et même des êtres vivants ; il y a assez d'air respirable pour environ *une semaine*. Vous devez lancer ce sort lorsque vous voulez y mettre ou en retirer quelque chose.

Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

vous renvoyer cinq cents ans en arrière !

£Dmmunðinj D/ Šnmieg

- ◆ *Commander, Vaincre, Contrôler*
- ◆ *Regos*
- ◆ Ce sort vous permet d'ordonner à une armée d'entreprendre une action unique. L'armée n'a pas besoin d'être capable d'entendre pour que le sort fonctionne, et il n'y a pas d'effets d'échelle pour les armées jusqu'à la taille 5.

£Dmmunðinj D/ þemDng unð CCemen3uCG

- ◆ *Pouvoir correspondant Compétence, Surmonter, Contrôler*
- ◆ *Plusieurs écoles, en fonction du démon ou de l'élémentaire ; sorcellerie de temple*
- ◆ Ce sort vous permet de commander un démon (page 318) ou un élémentaire (page 319). Vous devez apprendre un verbe de ce sort pour chaque type.

£DmgeCCinj D/ ScēmiggìDn &e/Dne 32e kuw

- ◆ *Loi, Manœuvre, Contrôle*
- ◆ *Ankadar*
- ◆ Ce sort oblige une cible à obéir à une loi que vous lui exposez, en lui imposant un aspect conditionnel. La première invoquer ou contraindre est libre.

£Dmgne2engìDn D/ SDnceny

- ◆ *Πagesse, Manœuvre, Analyse*
- ◆ *Konfu ; Taumaturgistes*
- ◆ Ce sort identifie un sort de sorcellerie en cours de lancement ou en cours d'effet. Il ne fonctionne pas sur les sorts divins ou la magie naturelle.

£Dnjcnu3ìDn D/ Time šug3

- ◆ *Temps, Manœuvre, Transformation*
- ◆ *Unthar*
- ◆ Ce sort permet à votre conscience d'être invisiblement présente dans un moment passé. Vous ne pouvez pas interagir avec Vous pouvez observer, analyser et déduire (y compris en lançant des sorts appropriés). Vous ne pouvez pas vous déplacer. Par défaut, le moment passé ne se situe que *quelques minutes* dans le passé, mais chaque décalage sur votre jet peut vous faire reculer de **deux** pas sur l'échelle du temps. Treize décalages peuvent

Domination / Entropie / Éternité / Narcissisme, Attaquer, Absorber

Minisia, Staros, le Grand Hégémoniste, les Dieux des Castors, les Élémentalistes (Interdit)

- ◆ Ce sort draine la force vitale d'une cible en vous, infligeant des dégâts physiques de stress. En cas de réussite spéciale, vous pouvez réduire les dégâts infligés de 1 point et bénéficier d'une augmentation de la *Force vitale absorbée*.

£DngDneuC &inđinj D/ pemDng

- ◆ *Puissance correspondante Habilité, manœuvre, contrôle*
- ◆ *Plusieurs écoles, selon le démon ; sorcellerie de temple*
- ◆ Ce sort vous permet de lier un type spécifique de démon sous sa forme physique (voir page 317). Vous devez apprendre un
Une version distincte de ce sort pour chaque type de démon.

£neu3iDn D/ 32e CumìCùn

- ◆ *Sorcellerie interdite, Sorciers maléfiques*

◆ Ce sort dépasse clairement la limite de la domination des volontés des créatures sensibles, et son abus mène facilement à la mort à la corruption. C'est donc un sort interdit ; dans les Civilisations du Printemps, seuls les sorciers maléfiques, les serviteurs de l'Hégémoniste, les dieux du Reaver, les sorcières et les magiciens noirs créent des familiers ; le simple fait d'en posséder un suffit à vous faire lyncher par une foule hystérique. Ce sort agit sur un animal enfermé ou piégé ; il l'éveille à une plus grande intelligence, domine sa volonté et le subordonne au lanceur de sorts, et enfin lie le familier au sorcier dans une relation, représentée par l'investissement d'au moins 8AP sur l'aspect de base (page 312). L'animal résiste généralement à tout ce qui précède, avec un bonus de +4 dû à la complexité du sort, qui est généralement lancé sous forme de rituel (page 153). En cas de fum- ble, l'animal devient sauvage et vous attaque, ou bien il est créé comme un familier mais vous gagnez un aspect de corruption (voir le *Chronicler's Guide*).

Chapitre 13 : La magie

ƒcngɛ D/ RENDÏNJ

- ◆ *Vide, Manœuvre, Invocation*
- ◆ *□ulte du Vide ; Sourciers ; Élémentalistes (Interdit)*
- ◆ *□e sort crée un aspect de condition sur la cible, la maudissant d'être traquée et déchirée en morceaux... es par des créatures démoniaques invisibles. Les créatures planeront invisiblement autour de la cible, attendant qu'elle soit blessée ; lorsque c'est le cas, le Chroniqueur peut invoquer l'aspect condition pour augmenter d'un niveau la gravité de la blessure affectant la cible, alors que des entailles et des lacérations apparaissent dans la chair de la cible, causées par une foule d'ennemis invisibles. Les points de stress physique deviennent une conséquence physique mineure ; une conséquence mineure devient une conséquence modérée, et ainsi de suite. Cela peut facilement (et rapidement !) être mortel. L'aspect de la condition ne disparaît pas de lui-même, mais doit être enlevé par la magie.*

ƒeg3ncc3iDn D/ Cìne ƒy ƒunknegg

- ◆ *□bscurité, Attaque, Destruction*
- ◆ *Babisiya ; Élémentalistes*
- ◆ *□e sort utilise le pouvoir étouffant et glacial des ténèbres pour atténuer et éteindre les incendies. Il endommage les créatures du feu, les risques d'incendie, etc.*

ƒe3ec3iDn D/ §mƒcg2eg

- ◆ *Commandement / Unification des contraires, Manœuvre, Détection*
- ◆ *Regos ; 7aumaturges*
- ◆ *□e sort vous permet de repérer toute personne essayant de vous tendre une embuscade. Vous êtes le seul à détecter l'embuscade, et les cibles ne le font pas. savent qu'ils ont été détectés.*

ƒìgcDngDnu3iDn D/ 32e Undœuð

- ◆ *Mort, Attaque, Détruire*
- ◆ *Belom*
- ◆ *□e sort détruit les forces de mort-vivante qui animent les morts-vivants, les réduisant à l'état d'objets inanimés. de chair ou d'os, ou tout simplement de disparaître. La compétence de pouvoir Éternité lui résiste ; contre les cibles qui n'ont pas cette compétence, il s'agit simplement d'une attaque de difficulté 0.*

ƒìgmìgguC D/ ƒemDng und CCemen3uCG

- ◆ *Pouvoir correspondant Compétence, Surmonter, Contrôler*
- ◆ *Plusieurs écoles, en fonction du démon ou de l'élémentaire ; sorcellerie de temple*
- ◆ *□e sort permet de congédier un démon (page 312) ou un élémentaire (page 319). Il existe un sort distinct pour chaque type. Si le démon ou l'élémentaire est lié à un objet, vous devez toucher cet objet. Le sort est contré par la compétence de pointe du démon ou de l'élémentaire, avec un bonus de travail d'équipe provenant de la compétence de pouvoir appropriée de l'invocateur, si ce dernier est présent. Si le sort réussit, le démon ou l'élémentaire se discorporent et retournent d'où ils viennent ; ils peuvent être invoqués à nouveau par la suite.*

ƒDmìnu3iDn D/ 32e Undœuð

- ◆ *Domination / Éternité, Manœuvre, Contrôle*
- ◆ *Staros ; le grand hégémoniste ; les sourciers*
- ◆ *□e sort place un ou plusieurs morts-vivants sous votre contrôle ; vous pouvez invoquer l'aspect pour contrôler les actions... de la cible pendant un seul round. Contre un PNJ important, il peut s'agir d'un concours (vérifiez auprès de votre Chroniqueur). Sur un fumble ou une réussite critique, vous subissez également un aspect de corruption (voir le **Guide du Chroniqueur**).*



þDDn &eyDnð 32e VeïC

◆ *Vide, Manœuvre, Créer*

Chercheurs ; Élémentalistes (interdits)

Cette magie interdite ouvre un trou noir et béant dans la réalité, d'au moins quelques mètres de diamètre. C'est juste

reste suspendu dans l'air de façon impossible. Tout ce qui est jeté dans le trou disparaît ! Si vous y mettez un bras, etc., vous en subissez automatiquement les conséquences physiques en gelant votre chair ; si vous en subissez déjà les conséquences, cela peut tuer ! En combat, si vous parvenez à forcer votre adversaire à effleurer la Porte au-delà du Voile, il en subira les conséquences ; si vous parvenez à le faire passer, il disparaît. On raconte que la porte au-delà du voile est en fait un portail vers d'autres mondes. Si c'est le cas, il semble qu'il n'y ait qu'un seul chemin...

þDCGÏNJ D/ CCume

◆ *Narcissisme / Vide, Attaque, Absorption*

◆ *Minisia ; Culte du Vide ; Élémentalistes*

◆ Le sort s'attaque directement au feu et aux flammes.

Il endommagera les créatures de feu comme les salamandres et le feu *agnapei*.

démons, ainsi que d'éteindre les incendies naturels.

Cnc2un3men3 D/ 32e kDnð D/ 32e &Dw

◆ *Passion, Dépasser, Créer*

◆ *Payorian*

◆ Le sort donne à la cible une réserve de points de bonus égale aux décalages générés sur le jet. Ces points peuvent être ajoutés aux jets d'attaque à distance de la cible avec un arc ou une arme similaire. Les points restent acquis pour toute la durée de la scène et peuvent être répartis sur plusieurs jets d'attaque en plusieurs rounds ; les points ne sont pas soumis au plafond du bonus.

Cn/eefCemen3 D/ 32e Jinð

Ténèbres / Entropie / Vide, Attaque, Destruction

◆ *Culte du Vide ; Élémentalistes, Chercheurs*

◆ Le sort est une attaque de stress mental. Il dégrade progressivement l'état mental de la cible, provoquant finalement une totale simplicité d'esprit.

CyuCcu3iDn D/ Semg

◆ *Communication, Manœuvre, Analyse*

◆ *Vareltias*

◆ Le sort révèle la valeur d'une ou plusieurs pierres précieuses. Il permet également d'identifier les pierres en question et vous donne une idée générale de leurs propriétés et de leurs correspondances. Vous pouvez également utiliser l'aspect résultant comme un modificateur immédiat sur un jet de Ressources, etc, dans lequel vous dépensez les gemmes comme un trésor.

CyDcu3iDn D/ CN3UNJCiNJ þe/enðeng

◆ *Proissance, Manœuvre, Contrôle*

◆ *Emeldias ; Élémentalistes*

◆ Le sort fait en sorte que les plantes de votre entourage empêchent vos adversaires de vous attaquer, en s'enchevêtrant.

et de les gêner dans leurs déplacements. Il doit y avoir au moins quelques plantes dans votre zone, qui poussent de manière extrêmement vigoureuse pendant la durée du sort.

CyDcu3iDn D/ C32eneuC šnmg

◆ *Change By Fire / Command / Darkness / Death, Manœuvre, Combine (Créer, Transformer)*

Babisiya, Belom, Dafur, Regos ; Élémentalistes, Chercheurs

◆ De nombreux grimoires proposent des versions de ce sort, qui confère temporairement à la cible (ou aux cibles) un *Ethe-*

arme réelle Arme formée de ténèbres, de lumière brillante, d'obscurité, de feu ou du pouvoir glacial de la mort. L'arme vous donne un IS+2 automatique avec vos attaques de mêlée (IS+4 en cas de succès critique), et vous pouvez invoquer son aspect pour obtenir des effets magiques supplémentaires liés à sa compétence de pouvoir directeur (par exemple, pour mettre le feu à des objets lorsque vous attaquez avec une *épée de feu éthéré*). Ce sort permet de réarmer instantanément une cible qui a été désarmée, et cette cible ne peut être désarmée par la suite qu'en annulant le sort.

Chapitre 13 : La magie

CÌNDÌNJ D/ ŠnìmuCg

- ◆ *Animalité, Manœuvre, Détection*
- ◆ *Entos*
- ◆ Le sort permet de localiser et d'identifier tous les animaux qui se trouvent à portée du sort (ce qui peut s'avérer assez accablant en zones densément peuplées). Vous pouvez également préciser l'animal que vous recherchez, et le sort localisera et identifiera l'animal le plus proche à portée.

ŠNDWÌNJ D/ Winjg

- ◆ *Animalité, Manœuvre, Transformation*
- ◆ *Entos*
- ◆ Le sort fait pousser des ailes à la cible (d'une nature spécifiée par le lanceur) et la rend capable de voler (y compris de se déplacer dans les airs) en utilisant votre compétence Athlétisme pour vous déplacer dans les airs).

Hunyeg3 D/ 32e &ÌNDÌNJ

- ◆ *Domination, Manœuvre, Combinaison (Absorber, Contrôler)*
- ◆ *7e Grand hégémoniste ; Sourciers*
- ◆ Le sort vous permet de briser des objets contraignants et de récolter les PA utilisés pour les créer afin de les utiliser immédiatement. lors d'une invocation ultérieure, en renvoyant l'entité liée d'origine d'où elle vient. La convocation doit avoir lieu dans la même scène, sinon les PA sont perdus. La difficulté du sort est la compétence de pointe de l'entité liée, +2. En cas d'échec, l'entité liée n'est pas libérée ; en cas de réussite, elle est libérée et vous attaque automatiquement. Vous pouvez lancer ce sort comme un **rituel** (page 153), en brisant plusieurs liens jusqu'à votre niveau de compétence Domination, et en récoltant tous les PA.

HEUCÌNJ D/ JinDn §2ygìcuC WDCnđg

- ◆ *Ųagesse, Surmonter, Combiner (Créer, Contrôler)*
- ◆ *Konfu*
- ◆ Le sort de difficulté 4 guérit complètement une conséquence physique légère à la fin de la scène en cours. Vous doit toucher la blessure directement. En cas d'échec, vous devez recourir à la magie divine ou à la guérison naturelle ; en cas de faux pas, la blessure s'aggrave et devient modérée !

HEUCÌNJ D/ JDđenu3e §2ygìcuC WDCnđg

- ◆ *Ųagesse, Surmonter, Combiner (Créer, Contrôler)*
- ◆ *Konfu*
- ◆ Le sort de difficulté 6 guérit complètement une conséquence physique modérée à la fin de la scène suivante. Vous devez toucher les blessures directement. En cas d'échec, vous devez recourir à la magie divine ou à la guérison naturelle ; en cas de faux pas, la blessure s'aggrave et devient grave !

HEUCÌNJ D/ Seyene §2ygìcuC WDCnđg

- ◆ *Ųagesse, Surmonter, Combiner (Créer, Contrôler)*
- ◆ *Konfu*
- ◆ Le sort de difficulté 8 guérit complètement une conséquence physique grave à la fin de la séance en cours. Vous devez toucher directement les blessures. En cas d'échec, vous devez recourir à la magie divine ou à la guérison naturelle ; en cas de faux pas, le personnage est éliminé ! (En option, la blessure peut s'aggraver jusqu'à avoir des conséquences extrêmes - voir page 216).

HDĚĚCÌNJ D/ 32e ŠnìmuC Jinđ

- ◆ *Commandement / Domination, Manœuvre, Contrôle*
- ◆ *7e Grand hégémoniste ; 7aumaturgistes*
- ◆ Le sort oblige un animal à rester en un lieu, et même dans une position, pour le reste de la scène, ou bien jusqu'à ce qu'il supprime l'aspect (il peut faire un jet à chaque round). Comme ce sort implique de prendre le contrôle de la volonté de la cible (même si vous utilisez la compétence Commandement), un échec signifie que vous subissez un aspect de corruption (voir le **Guide du Chroniqueur**).

HCNCÌNJ D/ Cine

- ◆ *Changement par le feu, l'attaque, le contrôle*
- ◆ *Dafur ; Élémentalistes*
- ◆ Le sort vous permet de projeter un feu existant sur une cible à distance, en utilisant Change By Fire au lieu de Ranged Com. bat. Le feu a un SI+2, ou un SI+4 en cas de succès critique.



Iðen3ificu3ìDn D/ £neu3cneg

◆ *Animalité / Sagesse, Manœuvre, Analyse*

Entos, Konfu ; 7aumaturges

◆ ¶e sort identifie une créature cible. Il vous indique le nom de la créature dans votre langue, et révèle une caractéristique significative (capacité spéciale, aspect, etc.) par quart généré par le jet.

Iðen3ificu3ìDn D/ Cnemieg

◆ *Commandement / Destin / Unification des contraires / Sagesse, Manœuvre, Analyse*

◆ *Eshtikar, Konfu, Qal, Regos ; 7aumaturges*

◆ ¶e sort permet d'identifier une cible manifestant des intentions hostiles au lanceur de sorts. Il vous indique qui et ce qu'est l'ennemi, et révèle une caractéristique importante (aspect, cascade, compétence, capacité spéciale, etc.) par quart généré par le jet.

ICCCmìnu3ìDn D/ T2ìnjg

◆ *Change By Fire / Command / Cyclicity / Wisdom, Ma-oeuvre, Create*

Dafur, Konfu, Nimur, Regos ; Élémentalistes, 7aumaturgistes

◆ ¶e sort crée une lumière qui affecte votre zone immédiate, illuminant tout ce qui se trouve dans le rayon d'action. aussi lumineux que la lumière du jour.

Incuncenu3ìDn in 32e TemgDnuC §nigDn

◆ *Temps, manœuvre, contrôle*

◆ *Unthar ; Chercheurs*

◆ ¶e sort *enferme l'esprit de la cible dans une boucle temporelle*, rejouant les mêmes événements encore et encore. dans leur imagination. Il ne peut prendre aucune action en dehors de ce contexte et se heurte à un **obstacle** (page 201) lorsqu'il réagit à des actions qui l'affectent.

In3engificu3ìDn D/ Cn3nDgy

◆ *Entropie, Attaque, Combinaison (Destruction, Effet de zone)*

◆ *Dieux des Castors ; Chercheurs*

◆ ¶e sort intensifie la force d'Entropie dans une ou plusieurs zones, drainant vie, énergie, chaleur, etc. C'est un

Action d'attaque à effet de zone causant des dégâts de stress physique aux créatures vivantes ; à la discrétion du Chroniqueur, elle peut également affecter les structures et certains morts-vivants. Sur un succès critique, elle peut provoquer des mutations entropiques spontanées (voir le **Guide du Chroniqueur**).

InyijDnu3ìDn D/ 32e &Döy

◆ *¶roissance / Sagesse, Dépasser, Créer*

◆ *Emeldias, Konfu ; Élémentalistes*

◆ ¶e sort confère à la cible une case de stress ou un emplacement de conséquence supplémentaire d'une durée de 1 scène. La case de stress

Si la cible a déjà une case de stress à 4 points, elle fournira une case de conséquence légère supplémentaire. Après la fin de la scène, la case de stress ou l'emplacement de conséquence disparaît, ainsi que tout le stress qu'elle avait absorbé. En cas de réussite spéciale, la cible gagne deux cases de stress au lieu d'une.

InyDcu3ìDn D/ kDnð §uyDniun'g þunce

◆ *Passion, Manœuvre, Combinaison (Contrôle, Effet de zone)*

◆ *Payorian*

◆ ¶e sort fait que toutes les personnes affectées se mettent immédiatement à danser comme des fous. Il s'agit d'un aspect, agissant comme un obstacle à toutes les autres actions que la ou les cibles tentent. Par défaut, il dure 1 scène ; lorsque l'effet se termine, chaque cible doit subir 1 point de dégâts de stress physique pour chaque scène où elle dansait.

JnyDcu3iDn D/ 32e & Cissund D/ Knìyeg

◆ *Narcissisme, Attaque, Combinaison (Créer, Contrôler, Effet de zone)*

◆ *Minisia ; Elémentalistes*

◆ Le sort fait tourbillonner dans une ou plusieurs zones des éclats de glace écrasante et tranchante d'un froid glacial.

Toutes les cibles situées dans les zones affectées doivent essayer de se cacher ou de fuir le blizzard, sous peine de subir des dégâts de stress physique ; l'armure les protégera. L'attaque provoque des conséquences telles que des *engelures* et des *lacrations sanglantes*. En cas de réussite spéciale, les cibles sont confrontées à un obstacle de type *Blizzard aveuglant* ; en cas de réussite critique, il s'agit d'un aspect critique.

JnyDcu3iDn D/ 32e puin D/ Cine

◆ *Change by Fire, Attack, Combine (Create, Contrôle, Zone Effet)*

◆ *Dafur ; Elémentalistes*

◆ Le sort provoque une tempête de feu furieuse et tourbillonnante dans une ou plusieurs zones, endommageant tous ceux qui s'y trouvent et provoquant un incendie.

le feu à tout ce qui est inflammable. Toutes les cibles situées dans les zones affectées doivent essayer de fuir ou de subir des dégâts de stress physique ; les armures protègent, mais les armures non métalliques subissent les dégâts de stress physique à leur SR et échouent rapidement. L'attaque entraîne des conséquences telles qu'*Incendie* et *Brûlures au 7ème degré*. En cas de réussite spéciale, les cibles sont confrontées à un obstacle de type *Incendie infranchissable* ; en cas de réussite critique, il s'agit d'un aspect critique.

JnyDcu3iDn D/ 32e Temgeg3

◆ *Cyclicité / agitation, manœuvrer, combiner (créer, contrôler, effet de zone)*

◆ *Belorias, Nimur ; Elémentalistes*

◆ Le sort provoque une tempête tourbillonnante de pluie battante sur une ou plusieurs zones. Il est presque impossible de voir ou de faire quoi que ce soit pendant qu'on y est. C'est un **barrier** (page 239).

Jujnìfcu3iDn D/ VigiDn

◆ *Réalisation de la volonté / Sagesse, manœuvre, analyse*

Khosbt, Konfu ; Taumaturges

◆ Le sort vous permet d'agrandir votre vision sur des choses petites ou éloignées, les faisant paraître beaucoup plus grandes.

ou plus près. Chaque déplacement réussi réduit la portée visuelle effective de l'objet de 1 niveau, ou augmente la taille de l'objet d'autant, jusqu'à la portée maximale du sort (4 points par défaut - voir page 271). Ce sort peut donner l'impression que des cibles microscopiques, ou situées à des centaines de mètres, se trouvent juste devant vous.

Jc3u3iDn D/ 32e CCeg2

◆ *Entropie, Manœuvre, Transformation*

◆ *Dieux des Castors ; Chercheurs*

◆ Le sort confère une caractéristique entropique temporaire à la cible ; elle peut être combattue par Changement par le feu,

Loi, ou même Physique. Traitez toute caractéristique entropique résultante comme un aspect pour les besoins de la durée (voir page 272), et effectuez un jet sur la table des caractéristiques entropiques du **Guide du Chroniqueur** pour obtenir la caractéristique précise. Sur un succès critique, ou sur un échec critique à résister à ce sort, la cible peut subir un aspect de corruption (voir le Guide du **Chroniqueur**).

Jeju3iDn D/ Jujic

◆ *Noyer, Manœuvrer, Refuser*

◆ *ulte du Vide ; Elémentalistes (Interdit)*

◆ Le sort supprime tout aspect magique créé par la magie, y compris en agissant comme un jet de traitement pour la magie.

Il n'affecte pas les aspects mondains créés par la magie. Il n'affecte pas les aspects terrestres créés par la magie. Cela signifie qu'elle supprimera un aspect *Transformation en pierre*, mais pas un aspect *Brûlure au 7e degré* infligé par une attaque avec la compétence de pouvoir Changement par le feu. Par défaut, la difficulté est de 2, ou de 4 dans le cas d'un aspect critique (page 132), mais les difficultés peuvent être plus élevées dans le cas d'obstacles, de conséquences, etc.

O€jec3 & ÌNĐÌNJ D/ pemDng und CCemen3uCG

- ◆ Puissance correspondante *Habilité, manœuvre, contrôle*
- ◆ Nombreuses écoles, selon le démon ou l'élémentaire ; sorcellerie de temple
- ◆ Ce sort permet de lier un démon (page 312) ou un élémentaire (page 319) dans un type d'objet spécifique (bâton, épée, rubis, etc.) ; voir page 316. Il existe un sort distinct pour chaque type.

OGENÌNJ und £CDGÌNJ D/ kDckg

- ◆ Réalisation de la volonté, manœuvre, contrôle
- Khosht ; 7aumaturgistes*

- ◆ Ce sort vous permet d'ouvrir ou de fermer une serrure par magie. C'est exactement la même chose que si vous aviez la bonne clé. Cependant... er, sur une réussite spéciale, la serrure gagne également un aspect de condition *Magically Locked* ou *Magically Unlocked*, qui peut agir comme un obstacle (page 201). Si le jet est une réussite critique, il s'agit également d'un aspect critique.



§UGGÌNJ & eyDnđ 32e VeìC

- ◆ *Vide, Manœuvre, Créer*

Chercheurs ; Élémentalistes (interdits)

- ◆ Ce sort fait disparaître une cible consentante et la fait apparaître dans un endroit inconnu. Veil. Au même moment, un autre être de l'Au-delà du Voile se matérialise à la place de la cible disparue ! (Vérifiez auprès de votre Chroniqueur de quel type d'être il s'agit !)

Il ne s'agit pas d'un sort d'invocation, car le lanceur de sorts n'a aucun moyen de contrôler l'être qui prendra la place de la cible (il ne semble pas non plus possible de contrôler l'endroit où la cible disparaît). De terribles histoires racontent que l'arrivée la plus fréquente est celle de l'un des redoutables Helemor, serviteurs de l'Hégémoniste, et que c'est pour cette seule raison que le sort est interdit. Le simple fait de savoir comment le lancer est puni de mort dans la plupart des civilisations du printemps !

§negenyu3ìDn /nDm pecuy

- ◆ *Éternité / Temps, Manœuvre, Nier*

Staros, Unthar ; Sourciers, 7aumaturgistes

- ◆ Ce sort préserve un cadavre ou une masse similaire de matière organique de la décomposition (ou de la poursuite de la décomposition...). Il permet également aux pilleurs de tombes, aux archéologues et aux autres explorateurs de déplacer des objets tels que des livres, des parchemins et des artefacts métalliques rouillés qui, autrement, se désintégreraient à cause de l'âge, pour être éventuellement restaurés plus tard.

§nDjec3ìDn D/ §negcience

- ◆ *Fate, Manœuvre, Transformer*

Eshtikar ; Seekers

- ◆ Ce sort vous permet d'être, temporairement, invisiblement présent (bien que toujours perceptible par les sens magiques) dans une zone re- La localisation de la mote. Cela n'affecte pas seulement votre vision - tous vos sens sont sollicités. C'est comme si vous y étiez, sauf que vous ne pouvez pas être physiquement affecté, ni subir de dommages physiques, ni interagir physiquement avec votre entourage. Cependant, il est concevable que vous puissiez subir des attaques mentales et des dommages dus au stress.

§CNGCìNJ D/ 32e Jìnd

Vide, Attaque, Destruction

- ◆ *□ulte du Vide ; Sourciers ; Élémentalistes (Interdit)*
- ◆ *□e sort maudit une cible avec la folie causée par la Vue tourmaline (page 338). Visions d'uncanny dimensions brisent leur esprit, et ils sont soudainement visibles par les créatures étranges qui y habitent, qui peuvent les soumettre à des attaques arcaniques. Le sort est une attaque de stress mental provoquant la folie.*

PUÌGÌNJ D/ Cìne

- ◆ *Changement par le feu, Manœuvre, Combinaison (Création, Effet de zone)*
- ◆ *Dafur ; Élémentalistes*
- ◆ *□e sort crée une énorme conflagration affectant une ou plusieurs zones. C'est un **bloc** (page 240) qui dure le reste de la scène ; il doit avoir un niveau de barrière au moins égal à son IS, et peut causer des aspects de condition tels que *le feu* et les *brûlures au 7e degré*.*

PEUĐÌNJ D/ T2Dcj23g

- ◆ *Communication, Manœuvre, Analyse*
- ◆ *Vareltias*
- ◆ *□e sort vous permet de lire les pensées d'une cible ; généralement ses pensées superficielles, mais une réussite spéciale peut permettre de les sonder plus profond. Le cas échéant, le sort crée un aspect que vous pourrez invoquer ou contraindre par la suite. La difficulté est généralement de 1 ou 2 (selon le degré de décontraction de la cible), mais une cible qui sait que vous essayez de lire dans ses pensées peut résister grâce à sa Volonté (voir page 274).*

PEUGÌNJ D/ 32e J2ìnCwìnd

- ◆ *Tourmente, Attaque, Combinaison (Contrôle, Effet de zone)*
- ◆ *Belorias ; Élémentalistes*
- ◆ *□e sort transforme l'air en un puissant tourbillon qui se déchaîne sur une ou plusieurs zones, dénudant les chairs. Il s'agit d'une action d'attaque qui inflige des dégâts de stress physique. Il s'agit d'une action d'attaque infligeant des dégâts de stress physique ; les cibles peuvent résister avec Physique, se mettre à couvert ou fuir la zone. L'armure protège des dégâts. En cas de succès spécial contre une cible, celle-ci est mise à terre. Si la cible a également raté son jet, elle est projetée en l'air et doit subir une conséquence physique automatique (et être également mise à terre) lorsqu'elle atterrit.*

pecneu3ìDn D/ 32e S2u33eneđ Jìnd

- ◆ *□agesse, Surmonter, Combiner (Créer, Contrôler)*
- ◆ *Konfu*
- ◆ *□e sort guérit complètement une conséquence mentale grave à la fin de la session en cours. Vous devez toucher la tête du malade. C'est une difficulté 8 : en cas d'échec, vous devez laisser la nature suivre son cours ; en cas de faux pas, le personnage est éliminé ! (En option, les dégâts mentaux peuvent s'aggraver jusqu'à une conséquence extrême - voir page 216).*

pe/c3u3ìDn D/ £Dgmìc CDnceg

- ◆ *Noyer, Manœuvrer, Refuser*
- ◆ *Pline ; Chercheurs ; Élémentalistes (Interdit), 7aumaturgistes (Interdit)□*
- ◆ *□e sort repousse, annule ou réfute une simple "force cosmique", comme un élément, la gravité, un aimant, etc. Les forces cosmiques sont les champs de glace, la chaleur, le froid, la cohésion atomique, etc. Vous devez préciser la force cosmique en question lorsque vous apprenez le sort. Le sort crée un aspect tel que *Répulsion du feu, Champ d'anti-gravité, Aura d'obscurité*, etc.*

pemDyuC D/ Cine

- ◆ *Change By Fire / Darkness / Narcissism / Void, Manoeuvre, Deny*

Babisiya, Dafur, Minisia ; Void Cult

- ◆ Le sort retire immédiatement un feu d'une seule zone, en le plaçant "ailleurs". Il ne fait pas directement n'affecte ni n'endommage les créatures de feu, mais il éteint efficacement une personne ou un objet en feu.

PEGECCINJ D/ 32e Undeud

- ◆ *Mort, Manoeuvre, Nier*
- ◆ *Belom*
- ◆ Le sort est une version réduite du pouvoir du temple de Belom "Turn Undead" (voir le **Guide du futur**). **Terre**). Il ne s'agit pas d'un effet de zone, mais il doit être ciblé contre des créatures mortes-vivantes spécifiques. En cas de succès, la ou les cibles acquièrent un aspect de type *Shun My Presence* qui peut être contraint pour les forcer à fuir le lanceur de sorts pendant un seul round, et qui agit également comme un obstacle à toutes les actions (y compris les attaques) que la cible peut entreprendre contre le lanceur de sorts.

pegCicu3iDn D/ SDcnđ

- ◆ *Unification des contraires, Manoeuvre, Combiner (Contrôler, Créer)*
- ◆ *Qal*
- ◆ □□ s'agit d'un sort d'**illusion** (page 275). Il crée une illusion audio dans l'esprit de la cible, la poussant à d'entendre des voix, des sons, de la musique, etc. Si la cible est à l'affût des illusions, etc., elle peut effectuer un jet de résistance au sort en utilisant sa Volonté (voir page 274). L'illusion est un aspect et peut être invoquée ou contrainte comme d'habitude ; elle peut aussi être créée comme un obstacle, une barrière ou un bloc, à la discrétion du lanceur de sorts.

pegCicu3iDn D/ VigiDn

- ◆ *Unification des contraires, Manoeuvre, Combiner (Contrôler, Créer)*

◆ *Qal*

- ◆ Il s'agit d'un sort d'**illusion** (page 275). Il crée une illusion visuelle dans l'esprit de la cible, lui faisant voir Les choses - les gens, les monstres, les atrocités hideuses, les paysages magnifiques, et ainsi de suite. Si la cible est à l'affût des illusions, etc., elle peut effectuer un jet de résistance au sort en utilisant sa Volonté (voir page 274). L'illusion est un aspect et peut être invoquée ou contrainte comme d'habitude ; elle peut aussi être créée comme un obstacle, une barrière ou un blocage, à la discrétion du lanceur de sorts.

peg3Dnu3iDn D/ 32e ĩumujeđ Jind

- ◆ *Ŧagesse, Surmonter, Combiner (Contrôler, Créer)*

◆ *Konfu*

- ◆ Le sort guérit complètement une conséquence mentale modérée à la fin de la scène suivante. Vous devez toucher la tête de la personne atteinte. C'est la difficulté 6 : en cas d'échec, il faut laisser faire la nature ; en cas de succès, les conséquences mentales s'aggravent jusqu'à devenir sévères !

peyeCu3iDn D/ CuCge2DDđ

- ◆ *Droit, Manoeuvre, Détection*

◆ *Ankadar*

- ◆ Le sort détecte quand une personne ment, identifie les illusions, voit à travers les déguisements, etc. Il nécessite l'intention consciente de tromper au nom de la fausseté en question. Il ne dissipe rien ; la fausseté demeure, mais le lanceur de sorts est conscient de sa nature. S'il est approprié, le sort crée un aspect.

Chapitre 13 : La magie

peyeCu3iDn D/ 32e Jcgic D/ 32e Sg2eneg

◆ *Passion, Manœuvre, Combinaison (Créer, Effet de zone)*

◆ *Payorian*

◆ Ce sort fait entendre à la cible ou aux cibles "la musique des sphères", l'essence primitive de la passion...

soi. C'est la grande musique qui se cache derrière toute la réalité, qui la relie, qui exprime les liens, les harmonies, les correspondances et qui donne un sens à la matière première de la nature.

Les cibles qui entendent la Musique des Sphères seront, au moins, ravies, complètement distraites ; c'est le cas des cibles intelligentes et non intelligentes. Les cibles intelligentes peuvent subir de profondes prises de conscience en entendant la musique ; elles peuvent mieux se comprendre, mieux comprendre le monde, mieux comprendre les autres. Cela prend la forme d'un aspect conditionnel comme *Une compréhension plus profonde*, que la cible peut invoquer ou qui peut être imposé par une autre personne.

peyeCu3iDn D/ TDyng

◆ *Animalité / Croissance / Réalisation de la volonté / Sagesse, manœuvre, détection*

Emeldias, Entos, Khosht, Konfu ; 7aumaturges

◆ Ce sort détecte les poisons. La difficulté est généralement de 1, sauf si la toxine est masquée ou cachée dans un endroit quelconque.

manière. Il alerte le lanceur de sorts de la présence d'une substance toxique, d'un objet empoisonné ou d'une créature venimeuse dans la zone où il se trouve.

pide D/ 32e Ciye T2Dcgund

◆ *Destin, Manœuvre, Combiner (Contrôler, Créer, Effet de zone)*

◆ *Eshtikar ; Seekers*

Ce sort fait apparaître un démon centaure *tolpai* fantomatique aux côtés de chaque cavalier lors d'une charge de cavalerie.

Il permet de doubler le nombre de cavaliers et de combattre avec eux. Il double effectivement le nombre de cavaliers, augmentant les bonus de groupe et potentiellement la taille de l'unité (voir le *Guide du Chroniqueur* pour ces deux choses), tout en fournissant un aspect qui peut être invoqué ou contraint de manière appropriée.

SCUNINJ šwuy D/ šnìmuCg

◆ *Animalité / Ténèbres / Destruction, Surmonter, Combiner (Refuser, Effet de zone)*

Babisiya, Entos, Madiz ; Elémentalistes, 7aumaturgistes

◆ Ce sort fait fuir les animaux "ordinaires" à proximité du lanceur de sorts. Il n'affecte pas les créatures convoquées,

des êtres intelligents, des constructions artificielles ou des monstres "magiques". En général, les animaux ciblés ne résistent pas à ce sort.

SCDNC2INJ D/ 32e Cun32

◆ *Destruction, Manœuvre, Détruire*

◆ *Madiz*

◆ Ce sort détruit toutes les réserves de nourriture et d'eau de la cible, l'empêchant de s'approvisionner... (voir le *Guide du Chroniqueur*). La cible peut être de n'importe quelle taille, et le sorcier doit réussir à cibler cette taille avec ce sort (voir pages 236 et 273). Ainsi, un puissant sorcier peut brûler la terre d'une armée ou d'une ville entière.

SENGINJ D/ Junu3ine Cnenjy

◆ *Réalisation de la volonté, Manœuvre, Détecter*

Khosht ; 7aumaturgistes

◆ Ce sort permet au lanceur de "sentir" (voir, entendre, sentir, etc.) la présence de l'énergie manatine dans son environnement actuel.

zone. Ils détectent également la source de l'énergie manatine, mais n'obtiennent par ailleurs aucune information détaillée.

SCU32INJ D/ CCume

◆ *Change by Fire, Attack, Combine (Create, Control, Zone Effect)*

◆ *Dafur ; Elémentalistes*

◆ Ce sort est une "boule de feu" classique, créant du feu à partir de nulle part et le projetant contre une cible à distance,

Il explose alors, affectant toutes les cibles dans une seule zone. Toutes les autres cibles situées en ligne droite entre le lanceur et la zone cible sont également affectées. Si le lanceur lance ce sort dans sa propre zone, il sera également affecté. En cas de réussite spéciale, ce sort crée également un bloc de type *Raging Inferno*- (page 240) dans la zone cible, avec un niveau de bloc et une augmentation de stress totalisant les décalages générés par le jet.



SMİ3İNJ D/ 32e HemDg2uje

- ◆ *Droit, Attaquer, Créer*
- ◆ *Ankadar*
- ◆ Ce sort "brûle" l'infâme hémophage vampirique (voir le *Guide de la Terre future* et le *Guide du Chroniqueur*).
avec la Lumière de la Loi émise par un symbole sacré d'Ankadar fortement branché. L'hémophage peut tenter de fuir cette attaque en s'enfuyant, mais n'a aucune résistance à ce sort. Il provoque des dégâts de stress physique et des conséquences.

SDD32İNJ D/ 32e TnDcƒCeđ Jind

- ◆ *Œagesse, Surmonter, Combiner (Créer, Contrôler)*
- ◆ *Konfu*
- ◆ Ce sort guérit complètement une conséquence mentale légère à la fin de la scène en cours. Vous devez toucher le tête de la personne atteinte. C'est la difficulté 4 : en cas d'échec, il faut laisser faire la nature ; en cas de faux pas, les conséquences mentales s'aggravent jusqu'à devenir modérées !

SGEUKİNJ 3D Jindg

- ◆ *Communication, Manœuvre, Créer*
- ◆ *Vareltias*
- ◆ Ce sort permet au lanceur de communiquer par télépathie avec un ou plusieurs autres individus. La communication dure toute une scène et consiste en des échanges comme si les participants communiquaient verbalement. Les participants doivent tous partager une langue commune.

S3DMGİNJ 3D 32e \$nDcnđ

- ◆ *Destruction, Manœuvre, Effet (Créer, Effet de zone)*
- ◆ *Madiz*
- ◆ Le sorcier lance ce sort et tape du pied, et tout le monde dans la zone actuelle (plus toutes les zones adjacentes) se retrouve dans la zone d'attente. également ciblés) doivent faire un jet de résistance ou être immédiatement
Assommé.

SCMMDNİNJ D/ pemDng und CCemen3uCg

- ◆ *Pouvoir correspondant Compétence, Manœuvre, Invocation*
- ◆ *Nombreuses écoles, selon le démon ou l'élémentaire ; sorcellerie de temple*
- ◆ Ce sort vous permet d'invoquer un démon (page 312) ou un élémentaire (page 319). Vous devez apprendre une version séparée de ce sort pour chaque type.

TEUNİNJ €y TDD32 und £Cuw

- ◆ *Animalité / Destruction / Entropie, Attaquer, Détruire*
- ◆ *Entos, Madiz ; Reaver Gods ; Seekers*
- ◆ Le sorcier pointe la cible de ce sort, et elle est instantanément déchirée et lacérée par des dents invisibles.
et les griffes. Cela permet d'utiliser la compétence de pouvoir correspondante comme une compétence d'attaque, infligeant des dégâts physiques de stress. Il n'est pas nécessaire de toucher la cible pour que cela prenne effet.

TEUNİNJ pDwn D/ JıCCg

- ◆ *Destruction, Attaque, Détruire*
- ◆ *Madiz ; 7aumaturges*
- ◆ Ce sort cible les murs d'une construction telle qu'une tour, un château ou une ville (voir le *Guide du Chroniqueur*), causant ainsi la perte de l'identité de la construction.
Les effets d'échelle et les restrictions de portée s'appliquent. Les effets d'échelle et les restrictions de portée s'appliquent, mais toute construction peut être ciblée. Il n'y a pas de finesse dans ce sort ; il utilise la force brute et détruira les objets délicats.

TDcnmuCine Sij23

- ◆ *Vide, Manœuvre, Détection*
- ◆ *Œulte du Vide ; Sourciers ; Élémentalistes (Interdit), 7auma- turgistes (Interdit)*

Ce sort vous permet de voir les entités désincarnées qui flottent autour de vous dans d'autres dimensions - et elles peuvent voir..

vous aussi ! Ce sort révèle également les entités invisibles ou magiquement cachées dans votre propre dimension, même si certaines d'entre elles peuvent résister à ce sort. L'échec de ce sort vous soumet à une attaque de Purification de l'esprit (page 335).

Chapitre 13 : La magie

Tnung/Dnmũ3ìDn D/ 32e &Dđy

◆ *Unification des contraires, Manœuvre, Transformation*

◆ *Qal*

◆ Le sort brise l'intégrité corporelle de la cible, la remodelant selon les instructions du lanceur de sorts. Il s'agit d'un sort de type "changement de forme", à condition que le corps de la cible subisse de grandes transformations, mais qu'il reste de la même masse. Il n'est pas assez détaillé pour transformer la cible à la ressemblance d'un individu spécifique, mais il peut lui donner l'impression d'être d'une autre famille. Le lanceur de sorts peut utiliser les déplacements supplémentaires générés par le jet de sorts comme PA pour donner à la cible des capacités spéciales temporaires, de sorte que les griffes peuvent avoir des bonus de SI, la peau dure peut avoir des bonus de RS, et ainsi de suite. Voir le **Guide du Chroniqueur** pour connaître le coût en PA des capacités spéciales.

seule son utilité exceptionnelle le maintient en circulation, mais les lanceurs de sorts doivent être prudents !

Tnung/Dnmũ3ìDn D/ 32e &uCegc

◆ *Ténèbres / Eternité, Manœuvrer, Transformer*

Babisiya, Staros ; Elémentalistes

Ce sort doit être lancé sur un cadavre encore un peu juteux - il ne fonctionne pas sur les squelettes. Il anime ce corps en tant que zombie *balequ* ; voir l'article sur le temple de Staros dans le **Guide de la Terre future** et l'article sur le *balequ* dans le **Guide du Chroniqueur**.

TNUYENGÌNJ D/ 32e pìmengìDng

◆ *Vide, Surmonter, Combiné (Créer, Très longue portée)*

◆ *Chercheurs ; 7aumaturgistes (Interdit)*

◆ Le sort permet à la cible de voyager d'un endroit à un autre dans notre monde en traversant des dimensions invisibles.

Le point de destination doit se trouver dans la portée du sort (page 271). Le point de destination doit se trouver dans la portée du sort (page 271) et doit être visible ou extrêmement bien connu du lanceur. C'est un excellent sort pour contourner les portes verrouillées, pénétrer les fortifications ou parcourir de grandes distances. En cas d'échec, soit le voyageur est interrompu dans une dimension intermédiaire inconnue (mais sans doute terriblement dangereuse), soit un habitant d'une autre dimension pénètre dans la nôtre, soit au point de départ, soit au point d'arrivée. Surprise !

Ce sort est considéré comme de la Magie Interdite ;

◆ Croissance, Attaque, Transformation

◆ Emeldias ; Elémentalistes

◆ Ce sort permet au lanceur de sorts d'utiliser la compétence de pouvoir Croissance lors d'une action d'attaque causant des dégâts physiques de stress. Il pétrifie progressivement la cible, jusqu'à la transformer complètement en pierre. Le stress physique représente les membres de la cible qui deviennent raides et lourds (ce qui se rétablit naturellement) ; les conséquences représentent la chair qui se transforme progressivement en pierre (ce qui nécessite des magies de guérison spéciales) ; un résultat éliminé représente le target qui se transforme complètement en pierre.

Les cibles transformées en pierre ne sont pas mortes ; elles sont en quelque sorte en animation suspendue, si l'effet du sort peut être inversé.

UNCDCKINJ D/ 32e Secne3g D/ 32e šn3e/uc3g

◆ Réalisation de la volonté, Manœuvre, Analyse

Khosht ; 7aumaturgistes

◆ Ce sort permet d'identifier les propriétés des **artefacts** de toutes sortes (voir le **Guide du chroniqueur**), y compris leur des capacités spéciales et d'autres caractéristiques. Une propriété est révélée par quart de réussite.

Ugengu3iDn D/ ħemDniè Dn

CCemen3uC £Dn3nDC

◆ Puissance correspondante *Habilité, manœuvre, contrôle*

◆ Nombreuses écoles, selon le démon ou l'élémentaire ; sorcellerie de temple

◆ Ce sort permet d'arracher le contrôle d'un démon ou d'un élémentaire lié au propriétaire de ce lien. (page 317). Il existe un sort distinct pour chaque type de démon et d'élémentaire.

Viyifcu3iDn D/ ki/e Cnenjèg

◆ Éternité, Manœuvre, Transformer

◆ *Staros ; Chercheurs*

◆ Ce sort "guérit" les morts-vivants en les remplissant d'énergie vitale starosienne fournie par le lanceur de sorts, soit à partir de Pour chaque conséquence qu'il subit, une conséquence de moindre importance est supprimée. Pour chaque 2 points de stress fournis par le lanceur de sorts, un mort-vivant récupère 1 point de stress ; pour chaque conséquence qu'il subit, une conséquence de moindre importance est supprimée. Ainsi, par exemple, un sorcier qui lance ce sort pour aider un individu mort-vivant à se remettre d'une conséquence légère doit lui-même subir une conséquence modérée ou grave pour le faire.

Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

k EUNNINJ SDnceny SgeCCg

Vous pouvez apprendre des sorts de sorcellerie à partir de plusieurs sources. Tout d'abord, vous pouvez toujours apprendre un sort auprès de votre école, à condition d'en être membre. Deuxièmement, vous pouvez découvrir au cours de vos voyages des sorts associés à votre principe. Troisièmement, vous pouvez payer ou persuader quelqu'un de vous enseigner.

Lors de la création de votre personnage, vous pouvez choisir un nombre de sorts que vous connaissez déjà et qui sont régis par une compétence de pouvoir spécifique, égal à votre niveau de compétence dans cette compétence de pouvoir.

Par exemple, un sorcier débutant avec deux compétences de pouvoir aux niveaux 4 et 3 commencera à jouer en connaissant 7 sorts : 4 pour la première compétence et 3 pour la seconde.

En cours de jeu, à une étape mineure ou plus, vous pouvez dépenser 2 PA pour ajouter un nouveau sort de sorcellerie à ceux que vous connaissez déjà, jusqu'au maximum que vous pouvez connaître. Voir page 260.

Vous devez avoir accès à ce sort ; peut-être se trouve-t-il dans une grimoire que vous lisez, ou peut-être est-il enseigné dans un temple ou une école de sorcellerie à laquelle vous appartenez ou à laquelle vous êtes associé.

Le nombre maximum de sorts que vous pouvez apprendre et connaître pour une compétence donnée est égal au total de votre niveau de compétence, plus tous les niveaux inférieurs, comme indiqué dans la Table 13-9 : Sorts de sorcellerie appris par niveau de compétence.

Par exemple, un sorcier possédant deux compétences de pouvoir aux niveaux 4 et 3 peut connaître jusqu'à 16 sorts.

Conseils pour la sélection des sorts et des cascades d'effets de sorts

Lorsque vous commencez à jouer en tant que sorcier, vérifiez quels sorts de sorcellerie sont potentiellement disponibles pour vous en fonction des compétences de pouvoir que vous connaissez. Ensuite, notez les cascades d'effets de sorts que vous devrez choisir (soit lors de la création de votre personnage, soit plus tard en cours de partie) pour pouvoir apprendre et lancer ces sorts. Vous devrez

équilibrer le nombre de stunts d'effets de sorts que vous choisirez par rapport aux autres stunts, afin de vous assurer que vous êtes un sorcier efficace, mais pas paralysé dans d'autres domaines. N'oubliez pas que vous ne pouvez pas tout faire en début de partie, alors choisissez avec soin !

connaît toujours que 6 sorts, et a toujours Hurlement de feu dans son livre de sorts si elle veut le mémoriser à nouveau. Elle devra également s'assurer de ne pas perdre ce livre de sorts...

En tant que sorcier, vous pouvez finir par avoir accès à plus de sorts que vous ne pouvez en connaître à un moment donné. C'est pourquoi vous disposez d'un livre de sorts ou d'un **grimoire** : vous pouvez l'utiliser pour noter les sorts que vous choisissez de ne pas mémoriser. Vous pouvez échanger un sort que vous connaissez déjà contre un sort de votre livre de sorts en payant 1 PA. Cela prend généralement *quelques jours*.

Par exemple, Kandatris l'Inflammable a Change By Fire 3, et veut apprendre le sort de sorcellerie Slathing of Fire. Cependant, elle connaît déjà 6 sorts, le maximum qu'elle puisse mémoriser avec une compétence de pouvoir de niveau 3. Elle regarde sa liste de sorts de Changements par le feu et constate qu'elle n'aura plus besoin d'utiliser Hurlement du feu - son nouveau sort est en quelque sorte une version améliorée. Elle décide de transcrire Hurling of Fire dans son livre de sorts, le retirant ainsi de ses 6 sorts connus, et de le remplacer par Slathing of Fire. Cette opération lui coûte 1AP et prend quelques jours. Elle ne

TABLE 13-9 : SORTS DE SORCELLERIE CONNUS PAR NIVEAU DE COMPÉTENCE DE POUVOIR

NIVEAU DE COMPÉTENCE	MAXIMUM DE SORTS DE SORCELLERIE CONNUS POUR CETTE COMPÉTENCE DE POUVOIR
1	1 sort
2	3 sorts
3	6 sorts
4	10 sorts
5	15 sorts
6	21 sorts
7	28 sorts
8	36 sorts

.....



Chapitre 13 : La magie

£UG3ìNJ SDnceny SgeCCg CnDm SgeCC &DDkg

Les sorciers mémorisent les sorts pour pouvoir les lancer rapidement, souvent dans des situations de forte pression. Cependant, si vous êtes détendu, dans une situation de faible pression et que vous disposez de beaucoup de temps, vous pouvez tenter de lancer un sort que vous n'avez pas mémorisé, mais qui est écrit dans votre livre de sorts.

Lancer un sort à partir d'un livre de sorts prend au moins *plusieurs minutes* et est plus difficile d'au moins +2 difficultés que de lancer un sort que vous connaissez. Si vous échouez, vous subissez automatiquement une conséquence critique *désastreuse de retour de sort* (page 216), en plus de tout autre résultat d'échec.

Avec le temps, le livre de sorts d'un sorcier peut devenir un dépôt de magie d'une valeur inestimable. Les sorciers deviennent paranoïaques à l'égard de leurs livres de sorts, leur jetant divers sorts pour les protéger du feu, de l'eau, des insectes, de la pourriture, du vol, des intrus, etc.

JDne T2un One SDnceny Sc2DDC

Bien sûr, il est toujours possible pour les sorciers d'apprendre des sorts de plus d'une école de sorcellerie, tant qu'ils connaissent les compétences de pouvoir et les effets des sorts requis. Il s'agit plus d'une question sociale que métaphysique ; vous pouvez théoriquement apprendre des sorts de plusieurs écoles de sorcellerie différentes. Cependant, il faut toujours une **autorisation** pour apprendre les sorts d'une école de sorcellerie, et la façon de l'obtenir est souvent de rejoindre la communauté de l'école de sorcellerie (voir page 39). Certaines écoles de sorcellerie sont cependant plus indulgentes et autorisent les sorciers à s'affilier à l'école (généralement moyennant finances). Par ailleurs, certaines écoles sont mortes depuis longtemps et leurs secrets attendent d'être découverts dans des parchemins, des enseignements et des grimoires perdus, généralement dans des endroits abandonnés et périlleux.

S3unðuCDne SgeCCg

Les écoles de sorcellerie gardent souvent jalousement leurs sorts, qu'elles n'enseignent qu'à leurs membres. Cependant, il est parfois possible pour d'autres personnes de les apprendre, généralement en tant que **sorts autonomes**.

Un sort autonome est traité comme un **stunt**. Il indique que votre personnage a appris un sort, soit par une

école, soit (plus couramment) par un sorcier renégat, même si vous n'êtes pas sorcier et ne comprenez aucune théorie magique. Vous n'avez pas besoin de connaître la compétence de puissance du sort, ni son effet.

Vous avez juste appris par cœur ce sort et vous pouvez le lancer.

TemgCe SDnceneng

Un initié ou un prêtre qui apprend la sorcellerie à l'école de sorcellerie du temple, ou un sorcier qui s'initie dans un temple et apprend la magie divine, aura une compétence de pouvoir couvrant les deux ensembles de capacités magiques. Comme mentionné ci-dessus, vous devez également avoir deux aspects de pouvoir : un aspect de pouvoir divin et un aspect de pouvoir de sorcellerie. Cependant, les deux formes de magie sont liées par le partage d'un pouvoir commun ; par conséquent, un aspect de pouvoir peut être invoqué lors de l'utilisation de l'autre.

Un sort autonome a son effet normal, sauf qu'il est lancé avec un niveau de compétence de 0. Il ne peut pas être manipulé par un stress mental brûlant pour augmenter la portée ou le nombre de cibles. Si, par la suite, vous acquérez d'une manière ou d'une autre la compétence de pouvoir qui régit votre sort autonome, vous pouvez l'utiliser pour le lancer au lieu de le lancer au niveau 0, et même convertir votre sort autonome en l'un de vos sorts autorisés, en libérant ce stunt pour l'utiliser avec quelque chose d'autre (peut-être le stunt d'effet de sort dont vous avez besoin ?).

341



Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

SDnceneng unð peCu3iDng2igg

Les sorciers utilisent régulièrement leur budget de relations et leurs PA pour développer les relations suivantes.

§ SDncenen'g S3uff

Les sorciers lient souvent des démons et des élémentaires dans leurs bâtons. Cela vous donne généralement au moins un bonus de travail d'équipe à vos jets de sorts, et peut même vous permettre d'obtenir des effets de sorts supplémentaires. Un bâton dispose également de 2 cases de stress, et vous pouvez imprégner le démon ou l'élémentaire qui y est lié de Physique et de Volonté pour une durabilité supplémentaire. Il n'y a pas de sort spécifique pour créer un bâton ; vous utilisez la magie démoniaque et élémentaire, comme décrit à la page 312.

§ CumìCùn

Comme l'explique le sort "Création du familier", il s'agit d'une sorcellerie interdite et de la marque de fabrique du sorcier maléfique : il s'agit de dominer et d'asservir. Les sorciers maléfiques entretiennent des relations avec leurs familiers, ce qui leur donne accès à des compétences supplémentaires, à des cascades et à des capacités spéciales.

§ &Dcnð pemDn

Les sorciers lient souvent les démons à leur forme physique, les utilisant comme gardes du corps.

J2ene £un J keunn SDnceny ?

Tout d'abord, la sorcellerie s'apprend généralement auprès d'un professeur, soit dans une école de sorcellerie, soit dans un temple, soit en tête-à-tête. Si vous êtes lettré, il est également concevable que vous ayez acquis une compréhension de la sorcellerie en lisant des grimoires de sorciers.

Ensuite, vous apprenez de nouveaux sorts et compétences en étant membre d'un temple ou d'une école, en vous affiliant à un temple, en influençant un temple ou une école pour qu'il vous enseigne cette chose, en persuadant un individu de vous enseigner, ou en trouvant un grimoire approprié. Vous devez payer des PA pour apprendre de nouveaux sorts et compétences comme d'habitude (voir page 260). Les contacts vous donnent simplement la permission dont vous avez besoin.

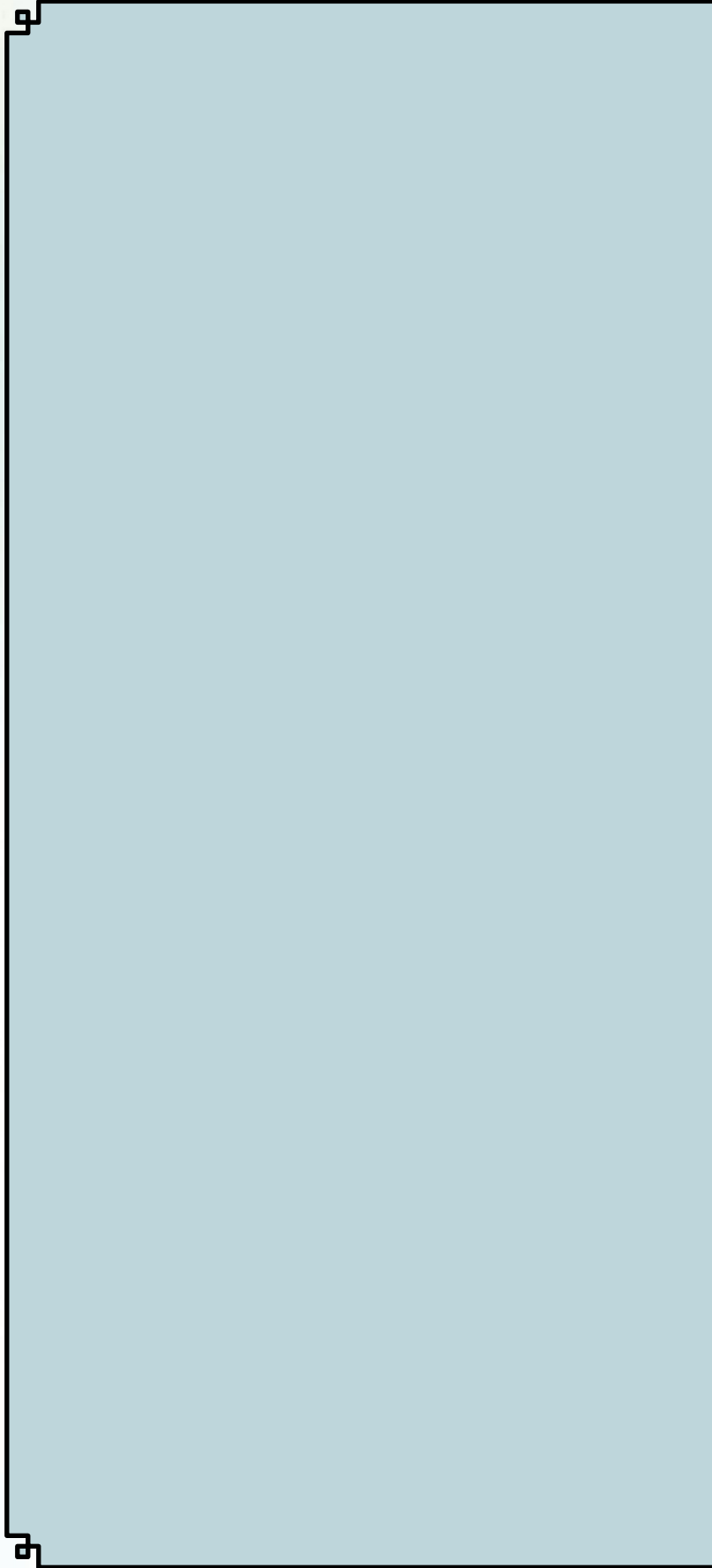
L'école de sorcellerie des Élémentalistes de Zor

7Il y a une montagne sur la plus grande des îles extérieures de Zor, appelée Nu-Zimbra, où se dresse la Tour de feu et de glace, la plus ancienne salle de chapitre de cet ancien collège. Célèbre pour sa construction impossible et sa bibliothèque légendaire, ses enseignements se sont répandus pendant des millénaires à travers la Vénérable Autocratie, si bien que presque toutes les archéopoles possèdent aujourd'hui une salle de chapitre.

7e Les élémentalistes de Zor reconnaissent sept éléments comme les éléments constitutifs du cosmos. Les 7e sont, dans l'ordre de leurs nombres sacrés (en commençant par zéro) : Le vide, les ténèbres, l'éther, le feu, la terre, l'eau et l'air. Chacun d'entre eux est associé à une divinité et à une planète, dans une triade qui constitue la base de nombreux sorts du collège. 7e L'étude de la numérogologie Sakari, bien qu'elle n'ait pas été inventée par les Élémentalistes, est une spécialité de l'école. 7e La "7e théorie des correspondances élémentaires" (voir Tableau 13-10) expose une profonde interconnexion du monde élémentaire pour le catégoriser et le maîtriser : la philosophie se prête à la fois à la vie du mage solitaire et à la coopération qui a donné à l'école l'une des plus grandes bibliothèques de connaissances ésotériques des Civilisations du Printemps, juste après le Temple d'Unthar.

7e Les élémentalistes se spécialisent dans la sorcellerie des éléments, y compris l'invocation des élémentaires et des démons des puissances élémentaires. Les 7ey doivent généralement être affiliés à des temples pour invoquer de tels démons ; sinon, les démons sont considérés comme hostiles à l'invocation. La plupart des élémentalistes ne s'occupent que des élémentaires, c'est plus simple et plus sûr.

Bien que les Élémentalistes reconnaissent le pouvoir de la sorcellerie du Vide, il est interdit à leurs membres de la pratiquer. Les grimoires du Vide sont interdits d'accès dans les salles de chapitre, et s'amuser avec les sorts interdits vous vaudra au moins une expulsion, voire une condamnation aux bûchers d'immolation. Néanmoins, il existe plusieurs cas tristement célèbres où des Élémentalistes de haut rang ont succombé à la tentation, et à la Corruption qui s'en est suivie, en s'intéressant à ces sorts interdits, et plusieurs survivants notoires ont fui pour rejoindre le Culte du Néant ou pire.



Chapitre 13 : La magie

Les *Elémentalistes* utilisent la magie rituelle (page 153) avec *I e s* Correspondances pour augmenter leurs chances de lancer des sorts. Chaque correspondance présente dans le rituel agit comme un aspect qui peut être invoqué lors du jet. Par exemple, les sorts de feu sont mieux lancés par les Trois Sorciers de Dafur lorsque Devrak, la planète rouge, est à l'ascendant, lorsque le sorcier est vêtu d'une robe rouge et entouré d'objets rouges, et lorsque de la musique en mode Daragai est jouée sur des cymbales à glands rouges, et ainsi de suite.

Les *Elémentalistes 7e* sont en bons termes avec les temples des "dieux élémentaires" - Belorias, Emeldias, Dafur, Nimur, Babisiya, Regos et Pline (bien que pour ce dernier, il s'agisse plus d'un complément métaphysique que d'un avantage pratique...). Les membres du collège résident souvent dans ces temples, où ils étudient et enseignent, et on trouve des maisons de chapitre partout où ces divinités ont des temples de taille importante.

Les *élémentalistes* sont remarquables pour l'étendue de leurs connaissances en sorcellerie et leur maîtrise des élémentaires (contrairement aux cultes élémentaires, souvent désorganisés et marginaux). Ils sont recherchés par les légions de l'Empire.

Symbole : Pendentif en forme d'astrolabe stylisé.

Aspect de l'école : Sorciers des sept éléments.

L'ombre : Il faut agir en accord avec les correspondances sacrées !

Compétences de pouvoir : *Changement par le feu, Cyclicité, Ténèbres, Croissance, Narcissisme, Tourmente, Vide (interdit).*

Stunts : *Lore (7e Seven Elements), stunts d'effets de sorts.*

Sorcellerie :

- **Changement par le feu :** *Abjuration des ténèbres, évocation des armes éthérées, jet de feu, illumination des Tings, invocation de la pluie de feu, élévation du feu, éloignement du feu, projection de flammes ; sorts permettant d'invoquer et de contrôler les démons de feu et les salamandres agnapei.*
- **Cyclicité :** *Appel du raz-de-marée, Apaisement du déluge, Invocation de la tempête ; sorts permettant d'invoquer et de contrôler les démons marins et les ondines ichthai.*
- **Ténèbres :** *Barrage de la voie, Destruction du feu par les ténèbres, Effacement de l'esprit, Evocation des armes éthérées, Retrait du feu, Effarouchement des animaux, Transformation du Balequ ; sorts permettant d'invoquer et de contrôler les démons des ténèbres et les ombres de l'umbrai.*
- **Croissance :** *Morsure de la mâchoire de terre ; Évocation des défenseurs empêtrés ; Invigoration du corps, Révélation des toxines, Transformation en pierre ; sorts permettant d'invoquer et de contrôler les démons de terre et les gnomes urthai.*
- **Narcissisme :** *Arrosage de flammes, Invocation du Blizzard de couteaux, Suppression du feu ; sorts permettant d'invoquer et de contrôler les démons de glace morzai.*
- **Tourmente :** *Appel de la foudre, Invocation de la tempête, Récolte du tourbillon ; sorts permettant d'invoquer et de contrôler les démons tempêtes et les sylphes ulmai.*
- **Vide (Sortilèges interdits) :** *Chambre des Ombres Pourpres, Malédiction de la Déchirure, Porte au-delà du Voile, Arrosage de la Flamme, Négation de la Magie, Passage au-delà du Voile, Purification de l'Esprit, Réfutation des Forces Cosmiques, Élimination du Feu, Vue de Tourmaline ; sorts permettant d'invoquer et de contrôler l'écorché.*

TABLEAU 13-10 : THÉORIE DES CORRESPONDANCES ÉLÉMENTAIRES ()

ÉLÉMENT	NOMBRE	ÉLÉMENTAIRE E/ DÉMON	DIEU	SEIG NEUR	PLANÈT E	COULEUR	INSTRUMENT	MODE MUSICAL
L'interdit	0	Fléau	Pline	Vile	Eplanai	Blanc	Voix	Kiyo Plainchant
Vide								
Ténèbres	1	Ombre, Umbrai	Babisiya	Bab	Sayib	Noir	Tambour	Damb
Ether	2	Hellion Terre	, Serapai	Regos	Hq1	Rasha	Or	n i
Feu	3	Trompette Eau Air	Filaun	S	a m a	d r e	a p g	4 Gnome , Urthai

U
n
d
i
n
e
,
I
c
h
t
h
a
i

Dafur Emeldias
Nimur Belorias

Agni
Malud
Nim
Bel
D
e
v
r
a
k
M
al
u
d
Yala la
lune
verte
Balor

le

s

e

le

il

D

e

v

r

a

k

M

al

u

d

Yala la

lune

verte

Balor

Ocre rouge

Vert d'azur

Tr

om

pet

te

de

cy

mb

ale

Co

rde

s

Pi

pes

D

a

r

a

g

ai

T

h

a

m

is

h

S

h

a

n

s

h

i

A

l

u

S
y
l
p
h
e
s
,
U
l
m
a
i

Mystique

Si la magie consiste à exploiter le pouvoir des principes du cosmos, le mysticisme consiste à exploiter le pouvoir qui se trouve à l'intérieur de chaque individu. Il s'agit de s'imposer une discipline suprême, d'affiner ses capacités à des niveaux quasi surnaturels et d'obtenir des effets apparemment miraculeux. Toutes les races ne sont pas capables de pratiquer toutes les formes de mysticisme, et certaines sont plus douées que d'autres dans certains domaines.

En termes de règles, le mysticisme est une **permission** qui donne à votre personnage l'accès à des ensembles de cascades spéciales, qui vous permettent d'utiliser vos compétences personnelles ordinaires de manière étrange et inhabituelle. Vous pouvez obtenir cette permission en appartenant à un groupe (comme les Virikki), à une communauté (comme les Ten Jau Tei), en ayant une relation (comme une amitié avec les Paladoi), etc.

Il existe plusieurs types de pouvoirs mystiques, chacun étant appelé une **discipline**. Les disciplines comprennent des choses comme la télépathie et la télékinésie. Chaque discipline possède plusieurs **talents**, comme l'Explosion de l'esprit ou la Sonde mentale, qui sont des **cascades**. Il n'est pas nécessaire d'avoir beaucoup de talents pour être compétent dans une discipline ; deux ou trois suffisent. Une meilleure

compréhension de la mystique **élargit** votre choix de capacités, mais c'est le perfectionnement de vos propres aptitudes personnelles qui vous permet d'approfondir votre compétence.

USING MYSTICISME

Le mysticisme utilise vos compétences terrestres, et souvent plus d'une, en utilisant les **règles de compétences combinées** (page 194). Souvent, lorsque vous utilisez un talent, vous faites un jet combiné de Volonté ou d'Empathie (selon la discipline) et d'une autre compétence mondaine. Ainsi, pour lire les pensées de quelqu'un, vous ferez un jet de Volonté et

d'Investigation ou d'Avis. **Sauf indication contraire, un jet de mysticisme est effectué contre une difficulté de 1, ou contre la difficulté obtenue par une cible qui résiste à son utilisation.**

Par défaut, le mysticisme a une zone d'effet relativement limitée, généralement une cible unique que vous devez toucher. Cependant, vous pouvez brûler du stress (page 215) pour augmenter la puissance de vos talents. Voir "Portée" et "Cibles" ci-dessous, ainsi que les descriptions des talents à partir de la page 346.



PEGÌG3ÌNJ Jyg3ìcìgm

Certains talents peuvent être combattus, d'autres non. Cependant, en raison de

En raison de la nature étrange des talents mystiques, la résistance n'est ni évidente ni facile, et les cibles sont généralement confrontées à un **obstacle** (page 201) lorsqu'elles tentent de résister à un talent, même si elles parviennent à effectuer un jet. D'autres mystiques et utilisateurs de magie peuvent avoir des talents, des compétences de pouvoir ou des cascades de pouvoir leur permettant de résister tout en évitant cet obstacle.

punje

Le **mysticisme** a une portée par défaut de R-1 ; y vous devez toucher votre cible. Pour chaque point de stress physique que vous brûlez, vous pouvez augmenter la portée de +1 ; cela augmente également la difficulté de votre jet de mysticisme de +2. Ainsi, utiliser le mysticisme sur une cible à R0 est 1 stress, +2 difficulté ; à R1, c'est 2 stress, +4 difficulté ; à R2, c'est 3 stress +6 difficulté ; et ainsi de suite. Voir la Table 13-3 : Table d'extension de portée (page 272) ; en théorie, il n'y a pas de limite à la portée d'un pouvoir de mysticisme.

Tunje3g

En général, vous ciblez un seul individu avec vos talents de mysticisme. Cependant, si vous utilisez déjà un talent à distance, vous pouvez ajouter une cible supplémentaire pour chaque

+1 stress physique que vous subissez ; cela augmente la difficulté de +2 pour chaque cible supplémentaire. Ainsi, l'utilisation du mysticisme à R0 est déjà à +2 de difficulté et coûte 1 point de stress ; en payant 2 points de stress et en subissant une difficulté de +4, vous pouvez cibler 2 individus avec votre talent.

J2ene Æun J keunn Jyg3ìcìgm ?

Parfois, il faut appartenir à une race spécifique pour apprendre certaines disciplines mystiques. Par exemple, pour apprendre la psionique Virikki, vous devez être un Virikki. Si c'est le cas, vous commencerez probablement le jeu avec un ou deux talents - voir page 75.

Dans d'autres cas, il est possible d'apprendre une discipline mystique en cherchant un professeur et en s'engageant dans un programme d'étude ardu. Par exemple, n'importe qui de n'importe quelle famille peut, en théorie, apprendre les talents de maîtrise du corps des maîtres de Tung Mai Tiridat ; cependant, vous devrez chercher quelqu'un qui connaît déjà les voies du Ten Jau Tei, les arts mystiques du peuple mante extraterrestre. Par exemple, la Légion de Hahaggash Bloodied of Charn, dans la ville de Korudav, enseigne le Tiridat aux non-Tung Mai, et Jakai Tellisan, l'autarque de Korudav, encourage les recrues. Nombreux sont ceux qui meurent au cours de la dure période d'entraînement.

Voir "Les mystiques" à la page 350 pour une vue d'ensemble des principaux praticiens du mysticisme.

Les DISCIPLINÉES MYSTICALES

Cette section décrit les sept disciplines mystiques : Conscience, Maîtrise du corps, Sensibilité, Sympathie, Télékinésie, Télépathie et Science zoïque. Certaines ne sont utilisées que par un seul type de mysticisme, d'autres sont communes à plusieurs d'entre eux. Chaque discipline possède un certain nombre de **talents**, qui s'achètent comme des stunts, coûtant 4AP et réduisant votre Refresh de 1 point.



Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

§wunenegg

La Conscience est la capacité étrange de être hyperconscient de son environnement, de capter des signaux subtils (et même psioniques) et d'accéder au registre instinctif de son propre corps de tout ce qui se passe autour de lui. Vous effectuez des jets de compétence combinés avec la Volonté pour utiliser la Conscience.

✦§cōience

Ce talent fonctionne comme le talent Voyance, sauf que il s'applique à l'audition à distance et non à la vision. Bien que vous ne soyez pas présent à cet endroit, votre audience peut être détectée par des moyens mystiques ou magiques.

✦pe3ec3 §giDnicg

Utilisez Volonté + Remarque pour détecter toute utilisation de la psionique dans la zone. voisinage. Vous pouvez même détecter si une personne est psionique même si elle n'utilise aucun talent psionique, mais elle peut faire un jet pour résister.

✦C nenjy Senge

Utiliser Volonté + Notification pour détecter toute utilisation d'énergie dans la zone. Il s'agit de savoir quelle compétence est utilisée, s'il s'agit de l'énergie manatine, de la psionique, etc.

✦C n2unced̄ pecuCC

Utiliser Volonté + Investigation ou Notification pour interroger vos souvenirs d'endroits où vous êtes allés, même brièvement, afin d'obtenir plus d'informations à partir de ces souvenirs. C'est comme si vous y étiez à nouveau.

✦k i/e Senge

Agir avec un niveau de compétence de +2 sur les jets de Volonté + Avis pour détecter la présence et identifier les êtres vivants. Cela n'est pas affecté par les conditions environnementales ; vous pouvez le faire les yeux fermés, en vous cachant dans un placard, etc.

✦§unCunce

Utilisez Volonté + Provocation ou Rapport pour parler à une personne. un lieu que vous avez déjà visité, ou un endroit que vous

pouvez voir grâce à la magie ou à un appareil. Cela fonctionne comme la Voyance (ci-dessous), sauf que vous parlez au lieu de voir. Même si vous n'êtes pas présent dans ce lieu, vous pouvez être détecté par des moyens mystiques ou magiques.

✦ *TeCegnegence*

Nécessite Voyance, Audience, Illusions, Parlance

Ce talent incorpore les talents Audience, Illusions, Parlance et Voyance en un seul, vous permettant de projeter une illusion de vous-même qui peut voir, entendre et parler, et également être vue et entendue. Il nécessite un jet de Volonté + Devise pour l'initier, et, si nécessaire, éventuellement des jets ultérieurs de Volonté + Investigation, Avis, Provoquer, ou Rapport.

✦ *TeCegcience*

Nécessite Voyance, Audience, Parlance

Ce talent fonctionne comme la Téléprésence, sauf que vous ne pouvez pas être vu (bien que vous puissiez être détecté par des moyens mystiques ou magiques). Il nécessite un jet de Volonté + Investigation ou Notification pour être lancé, et éventuellement des jets ultérieurs de Volonté + Provocation ou Rapport selon les besoins.

Utiliser Volonté + Investigation ou Avis pour regarder autour de soi

n'importe quel endroit que vous avez déjà visité, ou n'importe quel endroit que vous pouvez voir à l'aide de la magie ou d'un appareil. Vous ne faites qu'un seul jet ; la difficulté dépend de la portée de l'endroit ciblé, des conditions ambiantes et de ce que vous essayez réellement de voir dans cet endroit, y compris sa taille, sa furtivité, sa perceptibilité, et ainsi de suite. Même si vous n'êtes pas présent dans ce lieu, votre Voyance peut être détectée par des moyens mystiques ou magiques. La difficulté du jet peut également être réduite en fonction de la familiarité que vous avez avec l'endroit ciblé, comme suit :

- Vous n'en avez jamais entendu parler : -3
- Vous n'avez jamais été là : -2
- Vous avez été là une fois : -1
- Vous y êtes allé plusieurs fois : +0
- Vous y êtes allé plus d'une fois : +1
- Vous avez souvent été là : +2
- Vous le connaissez sur le bout des doigts : +3

&Dđy J ug3eny

La discipline Body Mastery comprend l'étrange. Il s'agit des capacités qui apparaissent lorsque vous parvenez à un contrôle suprême de votre physique. Elle utilise souvent des jets combinés de Volonté et d'une compétence physique ordinaire comme l'Athlétisme ou le Physique.

&DDg3 ✦SkiCC

Payer un point de destin OU faire un jet combiné de Volonté plus *n'importe quelle* compétence physique pour vous permettre d'agir à un niveau de compétence +2 avec cette compétence pour le reste de la scène.

CN2UNCED ✦HEUCİNJ

Nécessite une guérison rapide

Sur un jet de Volonté + Physique, vous pouvez récupérer immédiatement de toute conséquence physique que vous subissez ; la récupération a lieu à la fin de la scène. Vous pouvez même faire repousser des membres, etc. La difficulté du jet est égale à l'ampleur de la conséquence (difficulté 2, 4, 6, etc.). En cas de faux pas, vous ne vous remettez pas de la conséquence, et son délai de récupération est augmenté comme s'il s'agissait de la conséquence la plus grave suivante (une conséquence légère prend jusqu'à ce point de la prochaine session, ou *plusieurs jours*, et ainsi de suite).

✦CUG3 HEUCİNJ

Sur un jet de Volonté + Physique, vous pouvez retirer *n'importe quel* La difficulté est égale à la magnitude de la conséquence (difficulté 2, 4, 6, etc.). La difficulté est égale à la magnitude de la conséquence (difficulté 2, 4, 6, etc.).

✦C eijn peu32

Effectuer un jet de Volonté + Physique pour paraître mort ; *n'importe quel* Les tentatives pour détecter si vous êtes en vie doivent battre le résultat de votre jet de mysticisme. C'est un aspect qui dure jusqu'à *plusieurs heures* ; vous pouvez spécifier la durée pendant laquelle vous allez feindre la mort **avant de le faire**, mais une fois que vous avez feint la mort, vous êtes hors d'état de nuire.

✦SCDW &CEEDİNJ

Nécessite une guérison rapide

Sur un jet de Volonté + Physique, le sang qui s'écoule de vos blessures ralentit pour le reste de la scène, vous permettant d'ignorer les effets d'une conséquence physique que vous avez subie ; il n'agit pas comme un obstacle, et personne d'autre ne peut l'invoquer ou le contraindre. La difficulté du jet est égale à l'ampleur de la conséquence (difficulté 2, 4, 6, etc.). Vous pouvez ralentir l'hémorragie pour plusieurs conséquences, mais vous devez faire un jet pour chacune d'entre elles. En cas de faux pas, la conséquence s'aggrave d'un cran. Notez que cela peut vous tuer !

✦T Dcj2ened Skın

Nécessite de résister aux blessures et à la douleur

Faites un jet de Volonté + Physique pour endurcir temporairement votre peau, en obtenant 2 points de stress supplémentaires, ou 4 points en cas de succès critique. Vos mouvements deviennent raides et lourds, et vous êtes confronté à un obstacle pour toute action physique que vous entreprenez. L'effet dure jusqu'à la fin de la scène.

✦Uncunny £Cim€

Utilisez Volonté + Athlétisme pour faire des jets d'escalade. Vous ont une capacité presque surnaturelle à utiliser les moindres prises, crevasses et corniches lors de l'escalade, et peuvent ignorer tous les aspects agissant comme des obstacles de l'objet à escalader. Ce pouvoir peut être combiné avec l'Escalade de l'araignée (page 86).

J ✦i32g3und J Dcnđg und řuìn

Faire un jet de Volonté + Physique pour ignorer un invocation. ou contraindre d'une conséquence personnelle (mentale ou physique) au moment où l'invocation se produit. Cela fonctionne comme un jet de défense et ne nécessite pas d'action. La difficulté est égale à l'ampleur de la conséquence invoquée ou contrainte : difficulté 2 pour une conséquence légère, difficulté 4 pour une conséquence modérée, et difficulté 6 pour une conséquence sévère.

Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

Sengi3iyi 3y

La sensibilité représente votre capacité mystique à capter et à interpréter les énergies vibratoires présentes dans votre environnement. C'est une spécialité des Paladoi. Elle utilise un jet de compétence combiné d'Empathie et d'une compétence mondaine comme Investigation ou Avis.

✦ *Jn3ci3iDn*

Vous agissez avec un niveau de compétence de +2 lorsque vous faites Empathie + No-.

Vous pouvez effectuer des jets de compétence combinés pour sentir le danger ou tenter de détecter des objets à proximité (animés ou inanimés).

✦ *§NECDJ*

Nécessite de l'intuition

Vous pouvez faire un jet d'Intuition pour avoir un aperçu d'un événement *immédiatement* avant qu'il ne vous arrive (littéralement de *quelques secondes à une demi-minute* avant qu'il ne se produise). Cela vous permet d'éviter d'être pris par surprise, de vous mettre à l'abri, de crier l'alarme ou de réagir d'une autre manière. Il n'est pas nécessaire que l'événement vous mette en danger ; il peut s'agir de quelque chose de bénin, mais vous pouvez le voir venir. Ce n'est pas fiable et ce n'est pas censé être un tueur de campagne, mais cela peut être très utile.

✦ *§gyc2Dme3ny*

Nécessite de l'intuition

Vous pouvez faire un jet d'Intuition pour révéler le passé d'un objet que vous manipulez. Ce jet révèle l'équivalent d'un aspect ou d'une autre caractéristique de l'objet, ou deux en cas de réussite spéciale, ou trois en cas de critique. Si l'objet est intelligent (comme un démon lié à une arme), il peut faire un jet de résistance.

✦ *§gyc2D3DgDme3ny*

Nécessite de l'intuition

Vous pouvez faire un jet d'Intuition pour révéler les caractéristiques subtiles ou surnaturelles de votre environnement immédiat, y compris sa nature, son usage, les points principaux de l'histoire passée, les caractéristiques cachées, les énergies présentes, et ainsi de suite. Ce jet permet de révéler l'équivalent d'un aspect

ou d'une autre caractéristique de l'environnement, ou deux en cas de réussite spéciale, ou trois en cas de critique.

Symgu32y

La sympathie est une discipline mystique qui consiste à être "en phase" avec les "vibrations" émotionnelles d'une cible, et à être capable de les capter et même de les contrôler. Pour utiliser la sympathie, vous devez effectuer des jets de compétence combinés avec la Volonté et/ou l'Empathie.

✦§3uyig3ic CCiç3u3iDn

Nécessite un contrôle des émotions

Utilisez Empathie + Provoquer pour faire ressortir des comportements ataviques chez une cible, dans une attaque infligeant des dégâts de stress mental, comme si elle avait glissé de quelques marches dans l'arbre de l'évolution vers une existence plus bestiale. Toutes les conséquences représentent des aspects de cette "régression évolutive" (*muet, rage bestiale, sauvage et primitif, cannibale vorace, etc.*), et ne peuvent être supprimées que par un traitement approprié (guérison magique, changements mystiques, artefacts, et ainsi de suite). En cas de succès spécial, cela peut même entraîner des changements physiologiques, la cible acquérant des crocs, des griffes, une fourrure velue, etc.

✦C mD3iDn £Dn3nDC

Utilisez Empathie + Provoquer pour modifier l'état émotionnel de quelqu'un, le rendre heureux, en colère, craintif, etc. Cela crée un aspect.

✦peuð CmD3iDng

Agir avec un niveau de compétence de +2 sur les jets de Volonté + Empathie pour lire les émotions d'une cible. Contrairement à la compétence Empathie (page 147), vous n'avez pas besoin de parler au sujet ou de passer du temps avec lui ; vous pouvez obtenir une lecture immédiate au cours du même round.

TeCekinegig

La télépathie est une discipline qui consiste à interagir physiquement avec le monde extérieur () en utilisant uniquement le pouvoir de son esprit. Il s'agit généralement d'un jet combiné de Volonté + Déviance.

✦£nyDkinegig

Utilisez Willpower + Devise pour geler une cible. Contre les vivants cibles, il peut s'agir d'une attaque causant des dommages physiques dus au stress.

Chapitre 14 : Le mysticisme

✦ *Cine JunigcCu3iDn*

Utilisez Volonté + Devise pour manipuler une cible comme si vous aviez l'avait entre les mains.

✦ *§cg2*

Utiliser Volonté + Devise pour bousculer physiquement une cible ou l'objet, le faisant se déplacer d'une zone. Si la cible est incapable de se déplacer d'une zone, elle est *mise à terre* (page 220).

✦ *§ynDkinegig*

Utiliser Willpower + Devise pour chauffer une cible et l'enflammer. s'il est inflammable. Contre les cibles vivantes, il peut s'agir d'une attaque causant des dégâts de stress physique.

✦ *Senge Jec2unigm*

Utiliser la volonté + l'astuce pour "sentir se promener" à l'intérieur d'un mécanisme, se faire une idée de sa conception, de sa finalité et de son état de fonctionnement actuel. Cela fournit un aspect qui peut être utile pour comprendre ce mécanisme, le réparer, etc.

TeC egu32y

Plusieurs races ont des capacités de télépathie, notamment les jeniri comme les Virikki. On ne sait pas comment ils y parviennent, Bien que les savants théorisent qu'ils ont des cerveaux spécialement développés. Vous effectuez des jets de compétence combinés avec la Volonté pour utiliser la télépathie.

✦ *JCCcgìDng*

Utilisez Volonté + Devise pour créer des illusions (page 275) en l'esprit de la cible. Chaque point de Taille au-dessus de 0 est une difficulté de +2. L'illusion dure aussi longtemps que vous vous y concentrez. Comme toutes les illusions, il s'agit de réalités subjectives.

Jen3uC ✦£Dn3nDC

Requiert une suggestion

Utilisez Volonté + Provocation pour contrôler une cible vivante comme une marionnette. Si vous essayez de forcer la cible à entreprendre une action contraire à sa nature ou susceptible de lui causer du tort, votre jet se heurte à un **obstacle** (page 201). Un échec sur un jet de Contrôle mental vous donne automatiquement une compétence de pouvoir Domination 1, ou augmente votre niveau de compétence Domination de +1 si vous la possédez déjà.

Jen3uC ✦S2ieCð

Utilisez Volonté + Athlétisme pour vous défendre contre toute les attaques de stress mental ou les tentatives de vous contrôler, de lire dans vos pensées, etc. Il s'agit en fait d'une "esquive mentale", et il faut être rapide !

Jinð ✦&Cug3

Utiliser la volonté pour effectuer une attaque

La cible peut résister avec un pouvoir de Volonté, mais elle doit faire face à un obstacle pour le faire. La cible peut résister avec un pouvoir de Volonté, mais doit faire face à un **obstacle** (page 201) pour le faire, ou peut résister avec Bouclier mental ou une capacité similaire.

✦ *§nD€e*

Utiliser la volonté + Enquêter / Nonde lire les pensées d'une cible. Cela révèle une pensée, ou deux, sur un succès particulier. Il s'agit généralement de pensées superficielles, mais qui peuvent être profondes et même réflexions inconscientes sur un succès critique.

S3neum ✦D/ T2Dcj23

Utilisez la Volonté + le Rapport pour projeter vos pensées dans l'espace. l'esprit de la cible. Si le destinataire n'est pas habitué à cela, il doit effectuer un jet de Volonté à chaque round pour y voir clair ; sinon, ce n'est qu'un fatras

d'impressions, de phrases, de flashes d'images, et ainsi de suite. Notez que les Paladoï sont capables de faire circuler leurs pensées en tant qu'**effet de zone** (page 230).

★Scjjeg3iDn

Utiliser Willpower + Provoke pour suggérer un plan d'action à une cible. C'est un aspect qui peut être invoqué ou contraint pour le reste de la scène ; le premier est libre.

349



Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

ZDìc S cience

Si les rudiments de la science zoïque et du savoir du peuple araignée de Hsun peuvent être appris par n'importe quel kindred, les talents ci-dessous ont une composante psionique et nécessitent normalement d'appartenir au kindred de Hsun ou d'avoir une autorisation vraiment spéciale (*Ami de Hsun, Élevé sur les îles de Zor*, etc.), avant de pouvoir les apprendre.

Nécessite le stunt Zoic Science Devise (page 147)

Vous êtes un jardinier de Hsuntach, un type de scientifique de Hsuntach (page 117), qui s'occupe des fermes d'alagin et des lits de culture zoïque des légendaires Jardins de Hsuntach. Vous agissez à un +2 en Science zoïque (page 147), et avoir un espace de travail Jardin zoïque (voir le **Guide du chroniqueur**).

★S2UGÌNJ

Nécessite une zoiculture

Vous êtes un Maître Façonneur de Hsun, un type de Scientifique de Hsuntach (page 117). Vous pouvez inventer vos propres zoans et créer des objets de hsuntach. Vous obtenez un dé de héros supplémentaire sur tous les jets de science zoïque, ainsi que le bonus de niveau de compétence de la zoiculture. Voir page 248 pour plus d'informations sur les zoans, et le **Guide du Chroniqueur** pour des règles complètes sur la création et l'interaction avec les hsuntachs.

Le site MYSTICS

Voici quelques exemples de l'utilisation du mysticisme dans les civilisations du printemps. Il y en a beaucoup d'autres.

Hgcn S 2ugeng

Requiert une autorisation appropriée

La science zoïque du peuple araignée Hsun (page 76) est utilisée pour créer des œuvres de **hsuntach**, une forme de biotechnologie impliquant des formes de vie artificielles et souvent symbiotiques. Bien qu'il s'agisse d'une spécialité des Hsun, tout le monde peut théoriquement en apprendre les rudiments en acquérant les stunts Zoic Lore et Zoic Science des compétences Lore et Devise (voir pages 154 et 147) ; pour ce faire, il faut une **autorisation** appropriée, comme l'accès à un professeur, ou choisir une occupation telle que Zoic Healer (page 108) ou Hsuntach Scientist (page 117).

Les Hsun eux-mêmes utilisent leurs capacités innées de Zoiculture et de Façonnage (les talents décrits ci-dessus) pour accomplir de plus grands exploits de hsuntach. En général, seuls les Hsun peuvent choisir ces capacités, bien que, très rarement, des non-Hsun ayant un potentiel psionique latent ou actif **et ayant** accès à des enseignants Hsun puissent également les acquérir.

Voir "Hsuntach" dans le **Guide du Chroniqueur** pour plus d'informations sur la création d'objets de Science Zoïque.

T2e řuCuđDì £Dngengcg

Requiert l'autorisation du Consensus de Paladoi

Les Protean Paladoi (page 81) sont fortement psioniques, et beaucoup d'entre eux ont la capacité d'enchâsser une partie de leur pouvoir psionique dans les **pierres mentales** qu'ils sécrètent. Tous ont le talent de télépathie Flux de pensées (page 349) - c'est une dépense obligatoire lorsque vous créez un personnage paladoï (voir page 83) - ainsi que la permission de prendre les talents de pierre de l'esprit, à commencer par la pierre de l'esprit de la glande (voir ci-dessous). Les Paladoi appartenant aux professions de Psionist (page 102) et de Paladoi Glander (page 92) se spécialisent dans ces capacités.

La psionique paladoï ne fonctionne qu'au sein du Consen-

Plus paladoï, c'est-à-dire à moins de 100 m de 9 paladoï ou plus. Vous obtiendrez fréquemment des bonus de travail

d'équipe (page 202) lorsque vous le ferez.

350



Chapitre 14 : Le mysticisme

hìgcìgCìneg unđ TuCen3g

Selon leur profession, les personnages paladoi peuvent avoir accès aux disciplines et talents suivants.

Empathie : contrôle des émotions.

Paladoi Mindstone Talents (voir ci-dessous) : Pierre d'esprit de la glande, pouvoir de la glande, compétence de la glande, sort de la glande, cascade de la glande, talent de la glande.

Sensibilité : Intuition, Précog, Psychométrie, Psychotopométrie.

Télépathie : Contrôle mental, Bouclier mental, Explosion mentale, Flux de pensée (effet de zone, version radiodiffusée).

T2e řuCuđDì Jìndg3Dne TuCen3g

Tous les Paladoi ne possèdent pas ces talents, mais ils sont nécessaires si vous voulez être un Glander capable de créer des pierres mentales Paladoi. Voir la page 254 et le **Guide du Chroniqueur** pour plus d'informations sur la création et l'utilisation des pierres mentales.

řCunđ ✦Jìndg3Dne

Vous devez être un Paladoi

Tous les Paladoi peuvent développer ce talent. Il vous permet de créer une pierre d'esprit de base appelée **pierre de mémoire**, une excroissance carbunculaire de la fente dorsale de la carapace du paladoi contenant une sélection de vos souvenirs. Vous devez dépenser 8 PA pour créer la pierre de mémoire, qui possède un aspect décrivant les souvenirs qu'elle contient ; les PA sont investis dans la pierre de mémoire jusqu'à ce que vous "réabsorbiez" les souvenirs stockés, ce qui tue la pierre de mémoire.

Les Paladoi invoquent les pierres de mémoire pour résister à la Mort de la Solitude, bien que vous ne puissiez le faire qu'avec une pierre de mémoire que vous n'avez pas créée vous-même. Les Paladoi experts - les **Glanders - créent** également d'autres types de pierres de mémoire, en utilisant les talents de pierre de mémoire suivants.

řCunđ ✦řkìCC

Nécessite Gland Mindstone

Vous pouvez créer une **pierre de compétence** contenant une compétence que vous connaissez ; la pierre coûte 2AP par niveau de compétence placé dedans. Toute personne accordant la pierre de compétence peut utiliser la compétence comme une compétence de relation.

řCunđ ✦ř3cn3

Nécessite Pierre d'esprit de la glande, Compétence de la glande

Vous pouvez créer une **pierre de stunt** contenant un stunt que vous connaissez, pour un coût de 4AP. Toute personne accordant la pierre de stunt peut utiliser le stunt comme stunt de relation.

řCunđ ✦řgeCC

Nécessite Gland Mindstone

Vous pouvez créer une **pierre de sort** contenant un sort de sorcellerie que vous connaissez, pour un coût de 4AP. Toute personne accordant la pierre de sort peut utiliser le sort comme un sort de relation.

řCunđ ✦řTuCen3

Nécessite Pierre d'esprit de la glande, Stunt de la glande

Vous pouvez créer une **pierre de talent** contenant un talent psionique que vous connaissez, pour un coût de 4 PA. Il ne peut s'agir d'un talent de la pierre d'esprit paladoi. Toute personne accordant la pierre de talent peut utiliser le talent comme un talent de relation.

řCunđ ✦řDwen

Nécessite Gland Mindstone

Vous pouvez créer une **pierre de pouvoir** qui agit comme la capacité spéciale Source de pouvoir (énergie manatine) (voir le **Guide du Chroniqueur**). Chaque 2AP investi donne à la pierre de pouvoir un maximum de 10 charges (6AP crée une pierre de pouvoir avec un maximum de 30 charges). Une pierre de pouvoir nouvellement créée est entièrement chargée ; une pierre de pouvoir déchargée peut être rechargée en la plaçant à côté d'une **manatine** (page 365). Toute personne accordant la pierre de pouvoir peut l'utiliser pour alimenter un artefact fonctionnant avec l'énergie des manatines.



T2e T inìdu3 Jug3eng

Requiert la permission Ten Jau Tei ou d'autres permissions

Les arts mystiques du Tiridat sont issus du peuple de la mante Tung Mai, mais ils sont accessibles à toutes les races, à des degrés divers. Les capacités Tiridat sont de trois types :

- **L'art martial Tiridat :** Les Non-Tung Mai peuvent apprendre les cascades de l'art martial Tiridat s'ils appartiennent à l'école de combat Tiridat. Voir page 102 pour l'école et la description des cascades.
- **La discipline de la maîtrise du corps :** Bien que cette discipline puisse être enseignée à des artistes martiaux de différentes écoles, certains de ses talents sont accessibles à tous les pratiquants de Tiridat, qu'ils soient Tung Mai ou non. Voir ci-dessous.
- **Capacités spéciales des Kindred Tung Mai :** Seuls les Tung Mai ont accès à ces capacités spéciales des gentils ; elles sont décrites à la page 86.

hìgcìgCìneg unð TuCen3g

Les élèves de Tiridat peuvent apprendre les talents suivants de la discipline Maîtrise du corps :

Maîtrise du corps : Guérison rapide, Saignement lent, Peau résistante, Escalade étrange, Résistance aux blessures et à la douleur.

Vinikki şgìDnìcìg3g

Requiert l'autorisation de Virikki

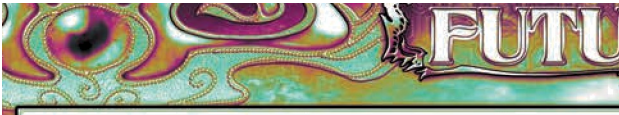
Caractéristique spéciale : Vous pouvez brûler le stress mental (page 215) pour améliorer vos jets.

Bien que les Virikki soient souvent associés au Temple de Vareltias (et en particulier au culte des marchands de Jestis Speaker), ils ne tirent aucun pouvoir sorcier ou divin de cette association. Leurs étranges pouvoirs de communication et de détection à distance sont plutôt le fruit de la **psionique virikki**. Les Virikki dotés d'une Audience, d'une Parlance et d'une Voyance rejoignent souvent la Chancellerie des Miroirs de l'Autocratie (voir le *Guide de la Terre future*), car les Miroirs des Autarques agissent comme des foyers qui augmentent l'étendue de leurs talents.

hìgcìgCìneg unð TuCen3g

En théorie, tout Virikki peut choisir l'un des talents suivants, représentant ses pouvoirs psioniques. En pratique, la plupart des Virikki n'en ont qu'un ou deux ; ce sont les Virikki appartenant à la profession de Psionique (page 102) qui les choisissent le plus librement.

- **Talents de conscience :** Audience, Sens de l'énergie, Rappel amélioré, Parole, Téléprésence, Voyance. Sens, Rappel amélioré, Parole, Téléprésence, Voyance.
- **Talents de maîtrise du corps :** Renforcement des compétences, Guérison rapide, Feindre la mort.
- **Talents de sympathie :** Elicitation atavique, contrôle des émotions, lecture des émotions.
- **Talents de télékinésie :** Cryokinésie, Manipulation fine, Poussée, Pyrokinésie, Mécanisme de détection.
- **Talents de télépathie :** Illusions, Bouclier mental, Explosion mentale, Sonde, Suggestion.



Name: _____

Homeland: _____

Kindred: _____

House:

Classe OCial :

Profession :

Langue Natire :

Taille :

Âge et naissance

Conséquences :

Construit :

Les relations :

Level 5+:

S &

&S

I+even 4 :

biseau 3

:

Level 2:

Niveau I

:

STUNTS c' sP "CIAL ABILITIES
SORTS OU CANTRIPS

Imgoovised :



PERSONNEL TRRY



cal (4) 1 2 Mental

2 sauvage :
modérée :

3

Rafraîchir :
**Avancement
Points**

1

4

Trésor

1 Mild:
Moderate:

4

2 Severe:

3

Status 3

6

7

2

-

Charges

OCIA STR 5b

Max:

A SPECTS

PORTE
S

Essence :

L'ombre :

@IOOd :

Origine :

Compan,on :

Aspects du jeu :

ARMES
d'information

SI ftG Notes

Enc

ARNOUR

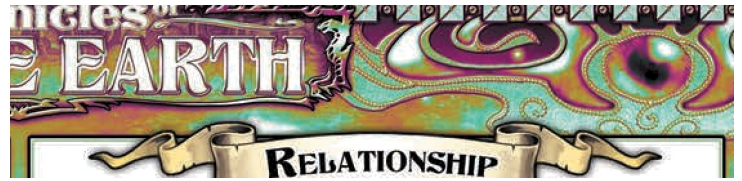
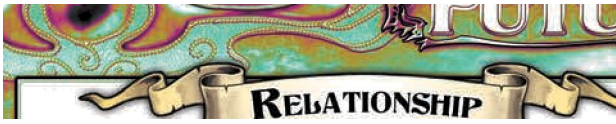
Permission de copier pour un usage
personnel et non commercial.

Épuisement

Enc :

5

R :



Aspects : Taille :

Skills:

3tunfs 8i Special Abilltles :

Aspects : **Size:**

Skills:

Cascades 8i Capacités spéciales :

Stress

P--° -al:oo o o --at-°:o o o o
Mental : Richesse :
Mentale : santé :

Conséquences :

ReLATIONfifjpp-

Size:

Aspects :

Skills:

Cascades et capacités spéciales :

II

Stress

°--° -al:oo o o -ta 8 o o o

Gonsequenceg :

ReLATIONfifjpp

Taille :

Aspects :

Skills:

Cascades et capacités spéciales :

Physical: (1) (2) (3) (4) **Status:** (1) (2) (3) (4)
Mental: (1) (2) (3) (4) **Wealth:** (1) (2) (3) (4)

Conséquences :

II **Physical:** (1) (2) (3) (4) **Status:** (1) (2) (3) (4)
Mental: (1) (2) (3) (4) **Wealth:** (1) (2) (3) (4)

Conséquences :

GB

Rxnéiongrzied'ocopforpecDmlzd o:mommerulue

APPENDIX TWO : thèmes de référence

TABLEAU 2-1 : LES DIEUX DU GRAND PACTE

DÉITÉ	PRINCIPE MYSTIQUE DE...	COMMENTAIRES
Ankadar	Droit	Le maître de l'ordre à partir du chaos, le vénérable autocrate, le grand printemps.
Babisiya	Ténèbres	La bique, la sorcière de la nuit, la servante des ténèbres.
Belom	La mort	Seigneur de la mort, de la décomposition et de la corruption, destructeur des morts-vivants.
Belorias	Agitation	Seigneur de l'Orage, de la Tourmente et des Vents.
Dafur	Le changement par le feu	Seigneur des flammes et du feu sous la terre ; Dieu des tremblements de terre, des volcans et de la forge.
Emeldias	Croissance	Celle qui jaillit de la terre, déesse de la croissance, de la lumière et du printemps.
Entos	Animalité	Le Dieu cornu.
Eshtikar	Le destin	Cheval et cavalier, Dieu du destin.
Khosht	La réalisation de la volonté	Le grand architecte, bâtisseur de villes.
Konfu	Sagesse	Dieu de la guérison, maître de Zofi, auditeur du chant silencieux.
Madiz	Destruction	Seigneur des légions de fer, Dieu de la vengeance, le Temple mis à bas.
Minisia	Le narcissisme	Le sourire vide, la déesse de l'hiver, la reine des glaces.
Nimur	Cyclicité	Déesse de la lune, maîtresse du flux et du reflux, mère de l'océan.
Payorien	La passion	Dieu de l'amour et de la vigne, barde et archer.
Pline	Vide	Le Dieu des espaces vides.
Qal	Unification des contraires	Le Dieu à deux visages, la lumière qui est ténèbres.
Regos	Commandement	Seigneur de la guerre et du règne, le Conquérant.
Staros	L'éternité	Dieu des siècles, de l'éternité.
Unthar	L'heure	Chroniqueur et gardien du temps.
Vareltias	Communication	Dieu du commerce, voyageur et médiateur.

TABLEAU 3-1 : L'ÉCHELLE - LA SIGNIFICATION DES CHIFFRES

NOMBRE	CE QUE CE NOMBRE PEUT REPRÉSENTER
-5	Un jet de dés désastreux - très probablement un fumble !
-4	Un rouleau abyssal.
-3	Un rouleau terrible.
-2	Un rouleau très médiocre.
-1	Un mauvais rouleau.
0	La difficulté d'une tâche facile ; un jet de dés moyen ; un personnage non qualifié tentant une tâche banale.
+1	Une tâche simple accomplie sans pression ; un jet de dés moyennement décent ; une compétence de niveau apprenti.
+2	Une tâche quelque peu difficile, ou une tâche simple exécutée sous pression ; un jet de dés juste ; une compétence de haut niveau.
+3	Une tâche difficile, un bon coup de dés, une compétence de niveau professionnel.
+4	Une tâche très difficile, un bon coup de dés, une compétence de niveau professionnel.
+5	Une tâche difficile ; un superbe coup de dés - très probablement un succès critique ; une compétence de maître qui est le maximum atteint par la plupart des gens.
+6	Une tâche très difficile ; une compétence de maître avancée atteinte par des individus exceptionnels.
+7	Une tâche ardue, une compétence de champion.
+8	Une tâche très difficile ; un niveau de compétence héroïque.
+9	Une tâche extrêmement difficile, un niveau de compétence légendaire.
+10	Une tâche presque impossible ; un niveau de compétence surhumain.

L'échelle de temps

- Une demi-seconde
- Un deuxième
- Quelques secondes
- Quelques secondes
- Une demi-minute
- Un procès-verbal
- Quelques minutes
- Plusieurs minutes
- Une demi-heure
- Une heure
- Quelques heures
- Plusieurs heures
- Une demi-journée
- Une journée
- Quelques jours
- Plusieurs jours (une semaine)
- Un demi-mois (quelques semaines ou plusieurs semaines)
- Un mois
- Quelques mois
- Plusieurs mois
- Demi-année
- Une année
- Quelques années
- Plusieurs années
- Une demi-décennie
- Une décennie
- Quelques décennies
- Plusieurs décennies
- Un demi-siècle
- Un siècle

TABLEAU 10-2 : ZONES DE COMBAT DE MÊLÉE ET DE COMBAT À DISTANCE ET BANDES DE PORTÉE

GAMME	NOM	COMMENTAIRES
R-1	De main à main	A une distance de 0 à 1 mètre. Dans la même zone. Grappins, combats au couteau, attaques d'animaux, etc.
R0	Portée rapprochée	A 1-2 mètres. Dans la même zone. Portée de mêlée normale.
R1	Courte portée	3-10 mètres de distance. 1 zone de distance. Les armes de mêlée à <i>portée extrême</i> peuvent effectuer des attaques de mêlée à cette distance.
R2	Moyenne portée	10-50 mètres de distance. 2 zones de distance. Portée de combat à distance.
R3	Longue portée	51-100 mètres. 3 zones de distance. Le combat à distance devient délicat.
R4	Gamme extrême	101-500 mètres. 4 zones de distance. Même le combat à distance est improbable !

TABLEAU 10-3 : DÉTERMINATION DE L'INITIATIVE

TYPE D'ACTION	INITIATIVE DÉTERMINÉE PAR...	BRIS D'ÉGALITÉ
Physique	Avis	Athlétisme
Magique	Compétence en matière de pouvoir	Volonté
Mental	Empathie	Rapport / Tromperie
Statut	Compétence en matière de piliers	Classe sociale
Richesse	Ressources	Contacts

TABLEAU 10-11 : TAILLE

ÉCHELLE	ÉTIQUETTE TYPIQUE	EXEMPLES
-5	Infinitésimal	Molécules, bactéries, atomes.
-4	Microscopique	Objets microscopiques, visibles par les chimistes, la magie, etc.
-3	Minuscule	Pierres précieuses, etc.
-2	Très petit	Armes, horloges, souris, gimmerlings, etc.
-1	Petit	Petits animaux, chiens, chats.
0	Taille humaine	Les humains, la plupart des jeniri et des esteri.
1	Grandes dimensions	Quelques jeniri et esteri ; des animaux plus grands comme des chevaux, des chars, des chariots, des volants, etc ; des groupes de PNJ.
2	Très grand	Bateaux, petits navires, très gros animaux.
3	Énorme	Des navires gigantesques, des mastodontes.

TABLEAU 10-4 : EXEMPLES DE BLESSURES PHYSIQUES

TYPE DE CONSÉQUENCE	GRAVITÉ DE LA PLAIE	EXEMPLES DE LIBELLÉS D'ASPECTS
Doux	Blessure légère	<i>Étourdissement, perte de sensibilité d'un membre, coupures et ecchymoses, nez ensanglanté, bourdonnement d'oreille, sang dans les yeux, entaille douloureuse, flèche plantée dans la jambe, muscles étirés, douleurs et douleurs, brûlures au premier degré.</i>
Modéré	Plaie modérée	<i>Commotionné, membre disloqué, hémorragie abondante, nez cassé, trouble de l'équilibre de l'oreille interne, vision temporaire en tunnel, plaie béante, empalé, ligaments déchirés, brûlures du deuxième degré.</i>
Sévère	Blessure grave	<i>Crâne fracturé, membre cassé, hémorragie, nez enfoncé dans le crâne, surdité, cécité, cette lance passe à travers, tendons rompus, brûlures au troisième degré.</i>
Extrême	Plaie critique	<i>Comateux, membre sectionné, sang giclant, lésions cérébrales, oreilles arrachées, yeux arrachés, trou béant dans le corps, mutilé hideusement, brûlures au quatrième degré.</i>

TABLEAU 10-6 : EXEMPLES DE DOMMAGES PSYCHOLOGIQUES

TYPE DE CONSÉQUENCE	GRAVITÉ DES DOMMAGES	EXEMPLES DE LIBELLÉS D'ASPECTS
Doux	Agitation légère	<i>Abasourdi, Pris au dépourvu, Confus, Surpris, Préoccupé</i>
Modéré	Perturbation modérée	<i>Réduit en larmes, déconcerté, en état de choc, effrayé, obsessionnel</i>
Sévère	Traumatismes graves	<i>Crise de nerfs, déprimé, épuisé, terrifié, névrosé</i>
Extrême	Ventilation critique	<i>Effondrement mental complet, suicidaire, épave totale, hargneux jusqu'à l'âme, psychotique</i>

TABLEAU 10-10 : TRAITEMENT ET RÉCUPÉRATION DES CONSÉQUENCES

TYPE DE CONSÉQUENCE	DIFFICULTÉ À TRAITER	TEMPS D'ÉLIMINATION APRÈS TRAITEMENT
Doux	2	Fin de la scène suivante, ou <i>Plusieurs heures.</i>
Modéré	4	Ce point sera abordé lors de la prochaine session, ou dans <i>plusieurs jours.</i>
Sévère	6	Ce point dans la prochaine aventure, ou <i>Plusieurs semaines.</i>

TABLEAU 12-1 : DÉPENSES EN POINTS D'AVANCEMENT

DÉPENSE DE POINTS D'AVANCEMENT	RÉSULTAT
1	Remplacez un stunt par un autre stunt, ou reformulez un aspect sur votre feuille de personnage. Échangez la position de deux compétences adjacentes sur votre feuille de personnage, ou supprimez une compétence de niveau 1 et remplacez-la par une autre. Remplacez un sort de sorcellerie que vous avez mémorisé par un nouveau, en "oubliant" l'ancien. Voir page 260.
2	Augmentez l'une de vos compétences d'un niveau ou ajoutez une nouvelle compétence de niveau 1. Vous devez respecter la règle de la colonne de compétences (page 42). Apprenez un nouveau sort de sorcellerie, si vous êtes un sorcier (page 260). Vous devez avoir accès au sort en question.
4	Ajoutez un nouveau stunt. Cela réduit votre rafraîchissement de -1 (page 44), sauf s'il s'agit d'un stunt de relation.
8	Ajoutez un nouvel aspect à l'une de vos relations.
16	Augmente votre rafraîchissement de +1.

TABLEAU 12-2 : ATTRIBUTION DE POINTS D'AVANCEMENT

JALON	AP DÉCERNÉ	DESCRIPTION
Mineur	1	À la fin d'une session de jeu.
Important	2	A la fin d'une session marquant un événement important comme la fin d'une aventure.
Principale	4	A la fin d'une session, en conclusion d'une aventure qui clôt l'arc de la campagne en cours.

TABLEAU 12-3 : CHANGEMENTS DE JALONS

TYPE DE JALON	AMPLEUR DES PROGRÈS POSSIBLES
Mineur	Un seul petit changement : achat d'une nouvelle cascade ou d'une autre capacité, augmentation d'un niveau de compétence d'un point, remplacement d'une cascade par une autre, échange de deux compétences.
Important	Montez en niveau ! Jusqu'à 5 petits changements : améliorer un aspect, augmenter quelques compétences, acheter quelques nouvelles cascades, etc.
Principale	Autant de changements que vous pouvez vous permettre dans l'AP ! Votre chroniqueur peut déclarer qu'ils nécessitent un certain temps.

TABLEAU 13-2: RÉSUMÉ DE LA PLAGE D'UTILISATION DE LA MAGIE

TYPE DE MAGIE	UTILISATION À DISTANCE
Cantrips, Power Stunts et magie divine	La portée par défaut est R0. Pour chaque zone de portée supplémentaire, la difficulté augmente de +2. La portée maximale est égale à votre niveau de compétence.
Sorcellerie	La portée par défaut est R0. Pour chaque zone de portée supplémentaire, brûlez 1 point de stress mental et augmentez la difficulté de +2. La portée maximale est R4 ; au-delà, il faut un sort de sorcellerie à très longue portée .
Sorcellerie à très longue portée	Le sort doit inclure le stunt d'effet de sort à très longue portée (voir page 325). Chaque zone supplémentaire au-dessus de R4 vous oblige à brûler 1 stress mental, et augmente la difficulté de +1.

TABLEAU 13-4: RÉSUMÉ DU CIBLAGE MAGIQUE

TYPE DE MAGIE	CIBLE(S) CONCERNÉE(S)
Cantrips, Power Stunts et magie divine	Affecte 1 cible par défaut, mais vous pouvez utiliser les règles pour "Affecter plus d'une cible" (page 229). Les effets de zone nécessitent un pouvoir spécifique.
Sorcellerie	Affecte 1 cible par défaut, plus +1 cible pour chaque point de stress mental subi. Les effets de zone nécessitent le stunt d'effet de sort Effet de zone, et la difficulté est de +2.
Effet de la zone de stunt de puissance	Affecte une seule zone. En cas de réussite spéciale, elle peut également affecter les zones adjacentes à la zone cible. En cas de succès critique, elle peut également affecter les zones adjacentes à ces zones.
Effet de zone d'un sort de sorcellerie	Voir page 325.

**TABLEAU 13-3 : TABLEAU DES PLAGES
ÉTENDUES**

GAMME EN ZONES	DISTANCE APPROXIMATIVE POUR LES MISSILES ET LES SORTS
R-1	Main dans la main, toucher.
R0	1-2 mètres.
R1	3-10 mètres.
R2	10-50 mètres.
R3	51-100 mètres.
R4	101-500 mètres.
R5	501-1000 mètres.
R6	1-10 kilomètres.
R7	11-100 kilomètres.
R8	101-1000 kilomètres.
R9	1001-10000 kilomètres.
R10+	10000 kilomètres et plus !

**TABLEAU 13-9 : SORTS DE SORCELLERIE
CONNUS PAR NIVEAU DE
COMPÉTENCE DE POUVOIR**

NIVEAU DE COMPÉTENCE	MAXIMUM DE SORTS DE SORCELLERIE CONNUS POUR CETTE COMPÉTENCE DE POUVOIR
1	1 sort
2	3 sorts
3	6 sorts
4	10 sorts
5	15 sorts
6	21 sorts
7	28 sorts
8	36 sorts

TABLEAU 13-5 : EFFETS CRITIQUES DE SUCCÈS DE L'UTILISATION DE L'ÉNERGIE (EN CHOISIR UN)

Augmente la portée de l'effet de +1 portée.

Augmentez la durée de l'effet magique ; au lieu qu'un aspect de situation dure une scène, il dure le reste de la session, et ainsi de suite. Pour une conséquence, augmentez sa gravité d'un cran ; une conséquence légère devient une conséquence modérée.

Si vous visiez plusieurs cibles (page 229), vous n'avez pas à répartir vos décalages entre elles ; chaque cible est affectée par les décalages que vous avez obtenus.

Si vous utilisez un effet de zone (page 230), augmentez l'effet de +1 zone. Ainsi, si vous affectez votre zone et chaque zone adjacente, vous affectez en fait une zone située à 2 zones de votre zone actuelle.

L'effet magique incorpore une seconde action : s'il s'agissait d'une manœuvre, peut-être agit-il aussi comme une attaque. S'il s'agit d'une attaque, peut-être crée-t-il également un aspect de situation ou de condition.

L'effet magique augmente en magnitude ; si c'était un cantrip, il agit comme un power stunt ; pour un point de destin, vous pouvez immédiatement le cimenter comme un nouveau power stunt. S'il s'agissait déjà d'un coup de force, vous doublez son effet ; vous pouvez également le cimenter comme un nouveau coup de force, avec le coup de force d'origine comme prérequis. Dans les deux cas, réduisez votre Rafrâichissement en conséquence.

TABLEAU 13-6 : EFFETS DE FAUX PAS LIÉS À L'UTILISATION D'UN POUVOIR (CHOISISSEZ-EN UN OU LANCEZ LE DÉ)

JET DE DÉS DU DESTIN COSMIQUE	EFFET DE TRÉBUCHEMENT
De -5 à -3	L'effet du pouvoir est inversé !
-2 à 0	Le pouvoir vous affecte à la place ! S'il devait t'affecter, il affecte un adversaire ou un autre personnage au hasard.
+1 à +3	Vous subissez les conséquences d'un <i>retour de flamme magique</i> ; non seulement cette conséquence est alarmante et douloureuse, mais elle constitue un obstacle à tous vos jets de compétence ultérieurs jusqu'à ce qu'elle soit supprimée.
+4 à +5	Un effet magique complètement différent se produit et vous cause des ennuis d'une manière ou d'une autre, peut-être un autre cantrip ou un stunt de pouvoir.

TABLEAU 13-10 : THÉORIE DES CORRESPONDANCES ÉLÉMENTAIRES

ÉLÉMENT	NOMBRE	ÉLÉMENTAIRE / DÉMON	DIEU	SEIGNEUR	PLANÈTE	COULEUR	INSTRUMENT	MODE MUSICAL
Le vide interdit	0	Fléau	Pline	Vile	Eplanai	Blanc	Voix	Kiyo Plainchant
Ténèbres	1	Ombre, Umbrai	Babisiya	Bab	Sayib	Noir	Tambour	Dambu
Ether	2	Hellion, Serapai	Regos	Hel	Rasha le soleil	L'or	Trompette	Filaun
Incendie	3	Salamandre, Agnapei	Dafur	Agni	Devrak	Rouge	Cymbale	Daragai
Terre	4	Gnome, Urthai	Emeldias	Malud	Malud	Ocre	Trompe-l'œil	Thamish
L'eau	5	Undine, Ichthai	Nimur	Nim	Yala la lune verte	Vert	Cordes	Shanshi
Air	6	Sylphes, Ulmai	Belorias	Bel	Balor	L'azur	Tuyaux	Alu

TABLEAU 10-1 : DIFFICULTÉS INDICATIVES

DIFFICULTÉ	DESCRIPTION
0	Une tâche très facile. Vous n'avez probablement même pas besoin de lancer le dé, à moins qu'il n'y ait quelque chose de vital qui dépende de votre réussite. <i>Attaquer une cible qui ne se doute de rien, sauter un espace de 2 mètres.</i>
1	Une tâche simple exécutée sans pression, quelque chose qu'une personne moyenne pourrait trouver difficile, mais réalisée dans des conditions optimales. Là encore, vous n'aurez peut-être pas besoin de rouler. <i>Soulever une personne par-dessus ses épaules, sauter par-dessus un ruisseau aux berges abruptes.</i>
2	Une tâche quelque peu difficile ; une tâche simple exécutée sous pression. Un professionnel devrait y parvenir sans problème. <i>Tirer sur quelqu'un avec un arc lors d'un combat, sauter un ruisseau en pente raide sous le feu de l'ennemi, déchiffrer une inscription ancienne alors que la pièce se remplit d'eau.</i>
3	Une tâche difficile. Un professionnel compétent y parvient la moitié du temps, mais les amateurs ont besoin de soutien. <i>Escalade d'une paroi à pic à l'aide de pitons et d'une corde, en intimidant un garde armé pour qu'il recule.</i>
4	Une tâche très difficile. Un professionnel compétent doit se concentrer, et les amateurs ont besoin de chance et de soutien. <i>Déchiffrer une inscription ancienne par le toucher dans l'obscurité alors que la pièce se remplit d'eau.</i>
5	Une tâche difficile. Un professionnel compétent aura besoin de beaucoup de temps, de chance ou de soutien ! <i>Escalade d'une paroi abrupte sans corde ni piton.</i>
6	Une tâche très difficile. Un expert a de bonnes chances de réussir. <i>Sauter par-dessus une rivière de lave aux berges abruptes alors que l'on est attaqué.</i>
7	Une tâche redoutable. Seuls les héros bénéficiant d'un soutien magique y parviendront de manière fiable ! <i>Escalader une paroi verticale sans corde ni pitons ; déchiffrer une inscription ancienne dans l'obscurité avant que la lave ne vous atteigne.</i>
8	Une tâche très difficile. Il y a une chance infime que vous réussissiez, mais seuls les héros qui ont de la chance et du soutien peuvent être sûrs d'eux. <i>Résister au feu du démon en se balançant sur une corde raide ; tirer dans l'œil du gargamand à cent pas de distance.</i>
9	Une tâche extrêmement difficile. Même un héros bénéficiant d'un soutien magique échouera la moitié du temps.
10	Une tâche presque impossible. Un héros bénéficiant d'un soutien magique s'en remettra davantage à la chance qu'à ses compétences !

Les difficultés peuvent être plus élevées - certaines choses sont vraiment très dures, en particulier les difficultés roulées. N'oubliez pas, cependant, que vos personnages s'efforcent de générer des changements, d'obtenir des succès spéciaux, etc., et que les difficultés plus élevées rendent cela plus difficile, et sont donc réservées aux occasions spéciales !

11	Un personnage débutant qui a de la chance et du soutien et qui utilise sa meilleure compétence peut à peu près espérer cela.
14	Le meilleur qu'un personnage débutant puisse atteindre, avec un soutien maximal et un excellent jet de dés.
18	Le mieux qu'un personnage avec un niveau de compétence de 6 puisse espérer.
19	Un exploit légendaire ! Seul un personnage avancé, doté de la compétence 7, d'un soutien maximal et d'un excellent jet de dés peut espérer l'accomplir.
20	Un exploit digne des dieux ! Même un personnage avancé y parviendra rarement - c'est plutôt l'apanage des personnages surhumains avec des compétences de 8 ou plus !

APPENDIX Trois : gLOSSArY

Voici un guide alphabétique rapide de certains des concepts clés décrivant le monde de Future Earth.

alagin : substitut organique du fer et de l'acier, semblable à la fibre de verre, créé par le peuple de l'araignée Hsun.

Amadorad : une exarchie impériale ou un protectorat au nord d'Hivernium, et une zone tampon avec les déchets entropiques de Yurasha.

archéopolis : une des Grandes Cités des Civilisations du Printemps (et notamment de la Vénérable Autocratie), une cité ancienne survivant au Temps des Neiges, comprenant une Vieille Cité ou Citadelle échouée à l'intérieur des terres lors du retrait des mers, et une Nouvelle Cité ou Tentellenane bâtie sur la nouvelle côte.

artefact : terme générique désignant un objet exotique aux fonctions sophistiquées, qui peut souvent sembler magique (alors qu'il repose sur des principes scientifiques qui peuvent avoir été oubliés). Voir aussi *hsuntach*, *mécanisme* et *pereprae*.

asari : céréale de Kesh utilisée pour la fabrication du pain Yesel.

astrigers : phénotype humain formant exclusivement l'aristocratie de la Vénérable Autocratie. Les astrigers sont très grands. Voir aussi *parigers*.

autarque : le dirigeant d'une province (ou "autarchie") de la Vénérable Autocratie.

autarcie : une des provinces de la Vénérable Autocratie, par exemple *Korudav*, *Elikan*, etc.

Autocrate, Vénérable : souverain absolu de l'Empire de Sakara. Voir *Autocrate vénérable*.

avatar : petite partie de l'être d'une divinité qu'un prêtre compétent est capable d'incarner en sa personne.

Avatar, le : le monarque suprême de l'Empire de Sakara, un être humain qui est l'incarnation mortelle du dieu *Ankadar le Législateur*, le Vénérable Autocrate. 7e Avatar actuel est *Enessi XXI*.

bantoor : bête de somme à six pattes, de la taille d'un tricératops, des civilisations du printemps.

Bayal : la planète Saturne, l'une des cinq planètes connues.

bayuri : animal de troupeau produisant de la laine, semblable à une chèvre ou un mouton géant.

bellarque : seigneur de guerre, l'un des chefs de tribu des hordes des gisements de *Rabaq Hor* et de *Rabaq Nun*.

belogost : une nécropole, une cité des morts associée à l'une des archéopoles de l'Empire.

Benel : la planète Mercure, l'une des cinq planètes connues. Associée au dieu *Vareltias*.

les bételiades : les "murs de route" ou "murs de bataille" surélevés qui entourent les archéopoles de *Sakari*.

bordoi : la "nouvelle ville" d'une archéopole *Sakari*.

cambricoleur : animal à cheval bipède ressemblant à un dinosaure, agile et doué pour les terrains accidentés et montagneux.

cambriotheria : une écurie pour les animaux de selle des *cambristes*.

capalus : la "vieille ville" d'une archéopole *Sakari*. Également connu sous le nom de *citadelle*.

chélothier : bête de somme ressemblant à un cheval avec des crocs et des griffes. Les chélothères ont un tempérament terrible et sont utilisés comme chevaux de guerre par le temple de *Regos* et ses légions.

chemick : l'équivalent de la chimie et de l'alchimie sur la Terre du Futur.

citadelle : voir *capalus*.

cycliade : période de cinq mille ans, également appelée "âge", utilisée pour mesurer l'histoire de *Sakari*. 7e année actuelle est 2993CV, à la fin de la Cinquième Cycliade.

Devrak : la planète Mars, l'une des cinq planètes connues. Associée au dieu *Dafur*.

dinar, argent : petite pièce d'argent utilisée dans la Vénérable Autocratie. Elle représente le salaire d'une journée de travail d'un ouvrier et vaut 10 minimes de cuivre.

dragonel : grand canon énergétique à tête de dragon des Anciens. Beaucoup protègent encore les citadelles des archéopoles de l'Empire.

duwafi : trompette de cérémonie utilisée par les temples du Grand Pacte.

elenisor : destriers volants en forme de dragon des Kesh jeniri.

Les Entropiques : des hordes de monstres mutants de toutes sortes et de toutes formes, certains intelligents, d'autres non. On dit qu'être blessé par un Entropique peut vous infecter avec le Don de Gumazhd, vous transformant en Entropique. 7e anciens ennemis de l'humanité et adeptes des dieux Reaver. Voir aussi Shakh.

Eplanai : la planète Vénus, l'une des cinq planètes connues. Associée au dieu Pline.

esteri : races non-humaines qui partagent la Terre du futur avec les humains et les jeniri. 7Il en existe de nombreux types, dont certains sont extrêmement hostiles. Parmi les esteri, on trouve les araignées Hsun, les Ing Shu, les hommes-manteaux Tung Mai et les protéiformes Paladoi. On les appelle aussi les "Pas-Humains de la Terre".

exarque : le dirigeant d'une exarchie, également connu sous le nom de "duc".

exarchie : un protectorat impérial, dirigé par un exarque ou un duc. Le 7e Protectorat d'Amadorad est une exarchie impériale.

Faux avatar : l'avatar Aglaya, déposé par Enessi XXI il y a un siècle. Ni Ellib ni Amadorad ne considèrent qu'elle était une prétendante, soutenant plutôt qu'Enessi était un usurpateur.

Nuage de feu, le : la destruction récente qui a anéanti une partie de l'enceinte de l'archéopolis de Korudav. On pense qu'elle a été causée par l'explosion d'un thermifex et de sa manatine.

Flamelance : l'arme énergétique la plus répandue dans l'Autocratie. Les vraies flamelances sont des artefacts extrêmement rares des Anciens, mais la plupart des flamelances d'aujourd'hui sont des copies mal comprises fabriquées par les artificiers de Khosht.

Gebrahil de Nayarak : personnage mythique de l'empire de Tlan et l'un des héros culturels sakari.

Grand Pacte : l'accord entre les mortels et les dieux qui a sauvé le Cosmos de la domination et de la destruction aux mains des Grands Dieux Hégémonistes et des Reavers.

Grand Hégémoniste : la force cosmique du mal et de la domination, adversaire du Grand Pacte et de tous les mortels bien-pensants. Mis au ban du monde, il cherche toujours à

Il est possible de le réintégrer et de retrouver son pouvoir. Ses serviteurs sont les Helemor.

La Lune verte : Futur satellite naturel de la Terre et synonyme de beauté à couper le souffle. C'est un monde à part entière, avec des montagnes, des forêts et des mers. Il suffit de lever les yeux !

havas : boisson alcoolisée distillée puissante produite par les Ma-gigi et les Virikki, semblable au brandy.

Helemor : jeniri démoniaques et serviteurs du Grand Hégémiste. 7ey sont bannis au-delà du Voile, où ils voyagent sans fin dans de vastes vaisseaux vides.

Helemoriad, le : livre sacré des civilisations du printemps, racontant l'Armageddon des dieux, la bataille contre les grands dieux hégémonistes et les dieux ravisseurs, et le grand pacte qui a sauvé le monde.

Hivernium : la péninsule septentrionale tempérée de la Vénéritable Autocratie, correspondant à l'actuelle péninsule ibérique.

hsuntach : technologie organique du peuple de l'araignée Hsun, y compris les prothèses zoan et l'alagin.

inidia : vastes zones urbaines délimitées par les murs d'enceinte des archéopoles impériales. Également appelées enceintes, elles comprennent souvent des terres agricoles et des forêts.

jeniri : races humanoïdes apparentées aux êtres humains. 7Il existe de nombreuses races de jeniri, dont les Virikki, les Magigi, les P'Tek, les Kesh et les Che Kwa. On les appelle aussi les cousins de l'humanité.

Kados : capitale de la Vénéritable Autocratie.

katarab : un type de navire commercial courant dans les civilisations du printemps.

kenek : animal de troupeau à viande et à lait, hybride de bœuf et de sanglier géant.

Annexes

khalub : blé bouilli mélangé à des raisins secs, des graines de grenade, des herbes et un peu de farine grillée et de sucre. Il s'agit d'un aliment de base populaire dans toute la vénérable autocratie.

civilisations du printemps.

kladia : les symboles héraldiques des maisons et des légions de l'Autocratie.

lucical : les artefacts lumineux des Anciens, utilisés comme éclairage public dans certaines citadelles des archéopolis- es de l'Autocratie. Certains sont portables et se rechargent à proximité des manatines.

manatine : conduits d'énergie en forme de colonne, très décorés, que l'on trouve dans et (généralement) sous les archéopoles des civilisations du printemps. Certains sont encore fonctionnels et peuvent être utilisés pour recharger des artefacts pereprae.

man shu : une eau-de-vie d'abricot populaire dans les civilisations de la marée du printemps.

mécanisme : un type d'artefact qui fonctionne selon des principes connus ; il peut être ancien ou créé plus récemment par un artificier.

mentolith : une pereprae "pierre de réflexion". Extrêmement rare, elle est souvent très suspecte. Certains sont fous. Peut-être une forme de démon.

Pierre de l'esprit : excroissance carbonique produite par les protéens pala-doï, capable de retenir les impressions psychiques et de mettre certaines de leurs capacités psioniques à la disposition des non pala-doï.

minim : pièce de monnaie en cuivre utilisée dans la Vénérable Autocratie. Un dinar d'argent contient 10 minimas.

mystikai : un sorcier, généralement sans affiliation à une légion, un temple ou une école.

oloriact : l'un des combattants gladiateurs des arènes de l'oloriade.

oloriad : l'une des arènes de gladiateurs de la Vénérable Autocratie ; c'est aussi le nom des combats qui s'y déroulent régulièrement.

ornither : élégante bête de somme ressemblant à un oiseau, au plumage irisé. Coûteux et chic, il n'est généralement utilisé que par les personnes aisées.

palatide : l'un des navires de commerce des

papak : arbre à feuilles que l'on trouve dans le nord de Sakara, sacré pour la déesse Emeldias.

Parigers : phénotype humain comprenant la noblesse de la Vénérable Autocratie, ainsi que la progéniture d'un humain standard et d'un astrigre (voir ci-dessus). Les parigers sont un peu plus grands que les humains standard, mais pas autant que les astriges.

pelati : un riz à grains longs et un aliment de base dans les provinces du cœur du Sakari.

Pentalogiat, le : un arrangement de lumières flottantes dans le ciel qui épellent un glyphe ou un mot dans une langue ancienne. De la largeur d'un pouce à bout de bras, de couleur rouge et argent, il a une période orbitale similaire à celle de la Lune verte.

pereprae : un ancien dispositif technologique, un artefact.

pilogiarque : un grand prêtre vénéré (-ess), un titre supérieur dans les hiérarchies des temples du Grand Pacte.

plutarque : le dirigeant d'une plutarchie, également connu sous le nom de "comte".

Plutarchie : subdivision administrative d'une province ou d'une autarcie, également appelée comté.

Pistolet ou fusil à radium : type d'arme à feu couramment utilisé par les jeniri de Kesh (en particulier leurs pilotes d'élénisor). Les armes au radium utilisent des balles en forme de losange alimentées par de la chimie. Les 7ey émettent un "gazouillis" caractéristique lorsqu'elles sont tirées.

Rasha : la planète Jupiter, l'une des cinq planètes connues. Associée au dieu Regos.

Les dieux ravageurs : les entités divines rapaces qui détruisent le cosmos ; ils peuvent être des alliés ou des serviteurs du Grand Hégémoniste.

Déserts de rouille, marais de rouille : de vastes déchets pollués qui parsèment les civilisations de Springtide, dans lesquels on peut parfois trouver des artefacts rouillés et pourris des Anciens. Cependant, vous avez plus de chances de mourir d'une maladie étrange ou d'être dévoré par une monstruosité mutante.

Sakara : également connu sous le nom d'Empire de Sakara ; voir Vénérable Autocratie.

Shakh, les : le mot Chekwa pour "Entropics", et plus spécifiquement les hordes entropiques des Yurashan Wastes qui s'étendent au-delà des montagnes Kadram. Voir aussi Entropics.

écu d'argent : grande pièce d'argent utilisée dans la Vénérable Autoc- ratie, valant 10 dinars d'argent ou 100 minimes de cuivre.

Civilisations printanières : cultures de bâtisseurs de villes dominées par les humains, apparues il y a quinze mille ans sur les rives de la mer du Milieu, après le Temps des Neiges. Comprend la Vénérable Autocratie.

templar : la principale pièce d'or utilisée dans le Vénérable Autocra- cy, également appelée tharius. Elle vaut 10 écus d'argent, 100 dinars d'argent ou 1000 minimes de cuivre.

tenafa : Le pain Mukhari, un aliment de base dans les provinces du cœur.

tharius : voir templier.

thermifex : l'une des "pierres de chemin" des Anciens, une pierre debout souvent en forme d'anneau qui dégage de la chaleur et semble indestructible. Ils sont souvent utilisés comme auberges de jeunesse pour voyageurs, en particulier dans les régions sauvages, et l'on dit qu'ils cachent des manatines.

Le Temps des Neiges : un âge sombre causé par l'énorme catastrophe climatique du Destin de Nayarak (certains disent que la catastrophe était une conséquence du Destin de Nayarak, mais le point est discutable). Il a duré des millénaires et a été le théâtre de grandes migrations. Il s'est terminé par une ère glaciaire et l'avènement des Civilisations du Printemps.

tiridat : la "Voie des Six Fois", art martial du peuple mante Tung Mai, également étudié par d'autres races dans l'Autocratie. Une forme de mysticisme.

Tlan, Empire : le grand empire qui a précédé les Civilisations du Printemps, il s'étendait au-delà de l'Océan de Tlan et a duré vingt millénaires, avant de succomber au Destin de Nayarak.

tzungat : jeu de balle d'origine shuashi, joué à dos de cheval ou d'autre monture ; populaire dans les provinces orientales de l'Autocratie.

Vénérable Autocratie, l' : également appelée Empire Sakari ou Empire de Sakara ; la plus grande et la plus ancienne des Civilisations du Printemps, une culture dominée par les humains occupant ce qui était autrefois la partie occidentale du continent africain et la péninsule ibérique.

Culte du Vide : l'une des infestations les plus évidentes du culte du dieu Reaver dans la Vénérable Autocratie. Les sorciers du vide sont extirpés et tués partout où ils se trouvent.

yesel : pain Kesh au goût prononcé.

yokarat : Boisson Sakari préparée à partir de poivre, de cumin et d'anis par infusion dans de l'eau bouillante.

Yurasha : terres arides et semi-gelées au nord de l'Hivernium et de la mer du Milieu, infestées par des hordes d'Entropiques.

zoans : petits produits de l'hsuntach du peuple araignée, ce sont des prothèses vivantes symbiotiques qui constituent le pilier des remplacements et des augmentations médicales dans les civilisations du printemps. Certains sont un peu dégoûtants.

Zofi : le "Chant silencieux" des moines Zofi, adorateurs du dieu Konfu le guérisseur.

Annexes

Index

Acceptation d'une contrainte	29	Choix des compétences et des cascades.....	40	Choisir son aspect sanguin.....	41
Acquisition de matériel	170	Choix des stunts (et des capacités spéciales).....	44	Choisir les aspects de son personnage	39
Agir et penser tactiquement	229			Choisir le concept de son personnage	35
Actions26	136			Choisir son destin.....	41
Avancement29.....	258			Choisir son essence et ses aspects d'ombre.....	40
<i>Points d'avancement</i>	45			Choisir sa patrie, sa famille et sa profession	36
Affecter plus d'une cible.....	229			Choix de l'aspect de l'origine	40
L'âge.....	50			Choisir ses relations.....	44
Aiforiens	63			Choisir sa classe sociale, sa maison et ses communautés.....	38
Alagin	173			Chroniqueur Points de destin	134
Alliés et personnes à charge.....	46			Tactiques de combat rapproché	232
Amadoradi	59			Fermeture de la mêlée.....	211
Munitions	221			Vêtements et mode de vie	187
Réserve AP, Réserve de points d'avancement	29			Monnaie	171
Armure25	174, 218 ; <i>Capacités et contraintes 174 ; Conséquences 174 ; Blindage dommageable 219 ; Réduction du stress 174</i>			Manceuvres de combat200	220, 222
Conséquences de l'armure	174			Jets de compétences combinés	194
Aspects20	28, 123, 126 ; <i>coups de pousse 131 ; Changement 261 ; Caractère 123 ; Incontournable 29, 128 ; Condition 125, 220 ; Critique 132 ; Équipement 172 ; Jeu 125 ; Invocation 28 ; Emplacement 123, 134 ; Pouvoir 271 ; Relation 125 ; Situation 124, 208, 229 ; Types de 123</i>			Communautés37	38, 39, 46, 248, 264
Astrigers.....	64			Aspect du compagnon	41
Attaquer des cibles multiples	229			Compagnons41	243
Disponibilité de l'équipement.....	171			Contraindre un aspect29.....	128, 129, 130 ; <i>Types de contrainte 129 ; Fondée sur une décision 129 ; basé sur un événement 129 ; rétroactif 130</i>
Avatars46.....	247, 310			convaincant par le lieu, la situation et les aspects du jeu	130
Obstacles239	278			Convaincre votre destinataire41.....	132
Berserk Fighting	220			Conclure un conflit.....	217
Lier les démons.....	316			Aspects liés à la condition125	220
Blocs240.....	278			Conflits	207 ; <i>Concession 217 ; Débats, duels et autres conflits hybrides 228 ; Intimidation, terreur et attaques de peur 224 ; Combat physique 218 ; Conflits de statut 225 ; Conflits de richesse 227</i>
Le sang	41			Conséquences24.....	47, 48, 124, 174, 215 ; <i>Armure 174 ; Critique 216 ; Extrême 216 ; Personnelle 216 ; sociale 216 ; traitement 234-5</i>
La lignée	39			Contraintes21	172, 174, 178
Plafond des primes.....	195			Constructions46	248
Boosts	131			Concours.....	203
Cascades ramifiées	140			Mécanicien de dés de base	193
Constructions.....	88			Corruption	280
Brûler le stress pour mieux rouler	215			Dés du destin cosmique19	26, 193
Acheter des objets165	170			Couverture	221
Calcul des charges	50			Création d'aspects	130
Calculer votre rafraîchissement, vos pistes de stress et leurs conséquences	47			Créer des cascades.....	138
Calculer votre capital de départ et votre équipement	49			Création de l'aspect compagnon	41
Cambriothors	246			Aspects critiques	132
Cantrips21	267, 277			Conséquences critiques	216
Capacités172.....	174, 178			Coups critiques et armures.....	219
Défis	206			Succès critique et échec critique 197, 274	Contexte culturel.....
L'évolution du caractère	29			Armure de protection	219
Aspects du caractère.....	39, 123 ; <i>sang 41 ; compagnon 41 ; destin 41 ; Essence 40 ; Origine 40 ; Ombre 40</i>			La gestion du temps.....	230
Concept de caractère.....	35			La mort.....	217
Mort d'un personnage.....	217			Débats.....	228
Personnages20	29, 34			Des obligations fondées sur des décisions 129	Déclarations29.....
Feuille de personnage20.....	22			Déclarations.....	134
Che Kwa.....	65			Déclaration d'un détail de l'histoire	29
Chélateurs.....	245			Équipement par défaut	172
Chemick	116			Définir votre destin	41
Choisir un nom.....	37			Démons46	247, 312 ; <i>Possession des démons 319 ; Armes des démons 317</i>
				Déterminer l'âge et la taille de votre personnage50	Difficultés
					195

Maladies et infections	239
Le désengagement	211
Renvoi d'un démon	318
Dissiper la magie.....	276
Magie divine268.....	310
Doom41	; <i>Changement</i> 262 ; <i>contraindre</i> 41, 132 ; <i>invoker</i> 41, 132
Aspects à double tranchant	130
Duels.....	228
Durée	272
Élémentaires.....	319
Taille des éléments et fusion	322
Les Élémentalistes de Zor, Les.....	342
Elenisors.....	247
Encombrement25	, 50, 192
Engagement	211
Enessi XXI	12
Entropiques9	, 12, 16
Équipement 25, 49, 170, 172, 173 ; <i>Disponibilité</i> 171 ; <i>Équipement par défaut</i> 172 ; <i>Durée</i> 172	
L'équipement en tant qu'aspect.....	172
Équipement avec capacités.....	172

Équipement avec contraintes.....	172
Essence	40
Esteri : Les non-humains de la Terre	76
Ethnicité	53
Compensations événementielles.....	129
Conséquences extrêmes	216
Familiers	342
Structure familiale, genre et sexualité.....	34
Points de destin24.....	, 28, 133
Chroniqueur Points de destin	134
Payer un point de destin pour faire un Déclaration.....	134
Économie des points de destin	133
Fatigue et épuisement	218
Les attaques de la peur	224
Combattre les écoles102.....	, 221
Styles de combat et formations.....	233
Dernières touches	47
Nuage de feu.....	16
Suiveurs	243
Alimentation et boissons.....	185
Avant-propos	6
Les quatre actions136.....	, 199
Actions gratuites	214
Défense totale	213
Aspects du jeu32.....	, 125
Champ de jeu.....	32
Dieux, Les16	, 17, 21
Le grand hégémoniste.....	12
Travaux de groupe.....	313
Risques.....	237
Guérison et rétablissement	233
Armes lourdes	182
Hivernage.....	53
Symboles sacrés	311
Pays d'origine36.....	, 51, 53
<i>Aiforiens</i>	63
<i>Amadoradi</i>	59
<i>Hivernage</i>	53
<i>Khadisi</i>	60
<i>Laigasi</i>	61
<i>Yurazi</i>	55
<i>Mukhari</i>	57
<i>Tallanides</i>	57

Les Chroniques de la Terre Future : Guide du joueur

Paramètres de la patrie et des proches.....51	Montures et autres animaux46....., 244	<i>Unification des contraires</i>305
Maisons38....., 248	Mouvement.....210	<i>Vide</i>307
Comment fonctionnent les aspects.....126	Sortir de la plage.....232	<i>Sagesse</i>308
Fonctionnement de l'équipement.....172	Mukhari.....57	Les cascades de puissance268....., 278
Comment contraindre un aspect.....129	Défenses multiples.....230	Conditions préalables.....88
Comment lancer les dés.....26	Compétences banales contre compétences puissantes.....277	Gamme178....., 209, 232, 271, 345
Hsun.....76	Instruments de musique.....189	Les Dieux des Castors, Les.....12
L'homme.....64	Disciplines mystiques.....345	Rafraîchissement24....., 47, 137, 264
Illusions.....275	<i>Sensibilisation</i>346	Relations.....
Améliorer les relations47....., 264	<i>Maîtrise du corps</i>347	26, 44, 46, 47, 242, 254 ; <i>Aspects</i> 125 ;
Improviser des cascades.....138	<i>Sensibilité</i>348	<i>Destruction de 256 ; Guérison de 256 ;</i>
Incarnation d'un avatar.....310	<i>Sympathie</i>348	<i>Amélioration de la qualité de la vie.</i>
Ing Shu.....79	<i>Télékinésie</i>348	47, 264 ; <i>Magique</i> 247 ; <i>Partagé</i> 46, 242
Initiative.....212	<i>Télépathie</i>349	Aspects relationnels.....125
Interprétation des résultats.....27	Mysticisme344.....; <i>Résistance</i> 345	Fiche de relations23....., 26
Intimidation, terreur et attaques par la peur.....224	Les mystiques.....350	Libérer un démon.....318
Invoyer un Aspect.....	<i>Hsun Shapers</i>350	Résister à la magie.....274
28 ; <i>pour un Bonus</i> 126 ; <i>pour un Re-Roll</i> 127 ; <i>pour un Effet</i> 127 ;	<i>Consensus de Paladoi</i>350	Obligation rétroactive.....130
<i>Invocations parfaites</i> 132	<i>Tiridat Masters</i>352	Magie rituelle.....271
Invoyer votre destin41....., 132	<i>Virikki Psionists</i>352	Rondes.....212
Jeniri : Les cousins de l'humanité.....64	Nom et données personnelles20....., 37	Échelle28....., 235
Kesh.....67	Obstacles201....., 278	Effets d'échelle.....236
Khadisi.....60	Professions36....., 37, 52, 87, 88, 89	Scènes.....26
Personnes âgées36....., 51, 64	Origine.....40	Scores.....28
<i>Astrigers</i>64	Ornithers.....246	Coûts importants.....200
<i>Che K'wa</i>65	Surpasser quelqu'un en nombre.....230	Serviteurs.....45
<i>Hsun</i>76	Paladoi.....81	Ombre.....40
<i>L'homme</i>64	Paladoi Mindstone Talents.....351	Mise en place de votre jeu de chroniques...31
<i>Ing Shu</i>79	<i>Gland Mindstone</i>351	Relations partagées46....., 242, 256
<i>Kesh</i>67	<i>Puissance du presse-étoupe</i>351	Les équipes.....197
<i>Le peuple des asticots</i>69	<i>Compétence des glandes</i>351	Acolytes et serviteurs.....45
<i>Magigi</i>72	<i>Le sort des glandes</i>351	Aspects liés à la situation124....., 208
<i>Paladoi</i>81	<i>Cascade des glandes</i>351	Compétences21....., 42 ; <i>compétences de pointe</i>
<i>Parigers</i>64	<i>Talent des glandes</i>351	42
<i>Tung Mai</i>84	Parigers.....64	<i>Athlétisme</i>142
<i>Virikki</i>74	Compétences de pointe.....42	<i>Cambriolage</i>142
Acier Ladabran.....175	Les invocations parfaites.....132	<i>Contacts</i>143
L'échelle.....26	Permissions.....87	<i>Tromper</i>144
Laigasi.....61	Conséquences personnelles.....216	<i>Devise</i>146
Langues43....., 150, 151	Stress personnel et stress social.....24	<i>L'empathie</i>147
Légions98....., 248	Combat physique.....218	<i>Enquêteur</i>148
La vie dans l'autocratie.....13	Pilier.....43	<i>Langue apprise</i>149
Durée de vie.....51	Joueurs et maîtres du jeu.....20	<i>Lore</i>153
Aspects liés à la localisation.....123	Poisons.....184	<i>Combat de mêlée</i>155
Le peuple des asticots.....69	L'ère post-historique.....8	<i>Avis</i>156
Magie267 ; <i>Blocs et barrières</i> 278 ; <i>Dissipation</i> 276 ; <i>Durée</i> 272 ; <i>Illusions</i> 275 ;	Aspects liés au pouvoir.....271	<i>Physique</i>157
<i>Compétences mondaines contre compétences de pouvoir</i> 277 ; <i>Portée</i> 271 ; <i>Résistance</i> 274 ; <i>Magie rituelle</i> 271 ; <i>Cibles</i> 273	Compétences en matière d'énergie.....279	<i>Pilier</i> 43....., 158
Guérison magique.....235	<i>Animalité</i>280	<i>Pilote</i>159
Le paysage magique.....267	<i>Le changement par le feu</i>282	<i>Provoquer</i>160
Relations magiques.....247	<i>Commandement</i>284	<i>Combat à distance</i>161
Magigi.....72	<i>Communication</i>285	<i>Rapport</i>162
Fabriquer et réparer des objets.....192	<i>Cyclicité</i>286	<i>Ressources</i>164
Manœuvres213....., 220, 229	<i>Ténèbres</i>287	<i>Chevauchée</i>165
Ordre de marche.....232	<i>La mort</i>289	<i>Voile</i>166
Domages psychiques.....225	<i>Destruction</i>290	<i>Furtif</i>167
Métagaming.....135	<i>Domination</i>291	<i>Survie</i>168
Métal173....., 175	<i>Entropie</i>292	<i>Combat sans armes</i>168
Événements marquants.....259	<i>L'éternité</i>294	<i>La volonté</i>169
Pierres d'esprit46....., 254, 264	<i>Le destin</i>295	Liste des compétences.....141
Miniatures.....233	<i>Croissance</i>296	Pyramide des compétences.....42
Coûts mineurs.....200	<i>Loi</i>298	Roulements de compétences194....., 197
Miracles.....312	<i>Le narcissisme</i>299	Taille 50.....235
Modificateurs28....., 193, 194	<i>La passion</i>300	Classe sociale38....., 52, 226, 236
Combat monté.....257	<i>La réalisation de la volonté</i>301	Conséquences sociales216....., 227
	<i>Temps</i>303	Le bâton du sorcier.....342
	<i>Agitation</i>304	Sorcellerie268....., 323
		Écoles de sorcellerie.....248



Annexes

Sortilèges340; <i>Lancer</i> <i>Extrait des livres de sorts 341 ; sorts</i> <i>autonomes 341</i>	Qu'est-ce qu'une scène ?26	Effrayer288
Capacités spéciales21 , 44	Blessures.....218	Gagner en perspicacité309
Stunts d'effets de sorts.....324	Votre compétence pilier43	Aperçu du cycle286
Sortilèges21	Yurazi55	Entendre le vent.....304
Les civilisations du printemps.....8	Zoans46....., 189, 248, 264	Immobilité294
Cascades empilées.....140	<i>Reniflard.....250</i>	Impressionner les autres.....284
L'argent de départ.....49	<i>Griffes.....250</i>	Augmenter l'usure.....292
Conflits de statut.....225	<i>Concentrateur.....250</i>	Inspirer le désir.....296
Chevaux et transport.....185	<i>Enerveur.....251</i>	Instiller l'indignité.....299
Détails de l'histoire29	<i>L'auditeur lointain251</i>	Intimider les infidèles298
Stress.....214	<i>Voyant lointain.....251</i>	Kindle Fires282
Augmentation du stress (SI).....178	<i>Guérir Zoan.....251</i>	Connaître les animaux280
Réduction du stress (SR)174	<i>Auditeur.....251</i>	Connaître la mort289
Pistes de stress47 , 48	<i>Amélioration de la musculature.....252</i>	Mettre à nu les contradictions305
Cascades21 , 42, 44, 137, 140 ; <i>ramifiées 140 ;</i> <i>Familles 140 ; Improvisations 138 ;</i> <i>Empilés 140</i>	<i>Vision nocturne.....252</i>	Léthargie.....307
Familles de cascadeurs.....140	<i>Glander empoisonné.....252</i>	Lumière282....., 284
Convocations264....., 312	<i>Shrieker.....253</i>	Éclairer la voie.....309
Retiré.....216	<i>Vocalus.....253</i>	Perspectives linguistiques285
Passer à l'action26	<i>Zoic Eyes.....253</i>	Rappel lucide303
Tallanides57	Déshumanisation zoïque250	Pause chance295
Travail d'équipe.....202	Effets de zone230 , 274, 325	Mimique305
Temples248; <i>Le temple de Regos 320</i>	Zones209	Mindwhisper.....285
Temps230	£§JTpJ\$S JpCX	Meurtre288
L'échelle des temps231	Abjurer la décrépitude294	Leader naturel.....284
Marchandises189	Adoration300	Pas d'esprit307
Trésor26	Éclaireur d'animaux280	Overawe.....284
Rouleaux de traitement.....234	Arrowfleet304	Persévérer dans la construction302
Tung Mai.....84	S'embellir.....299	Phase Blur.....303
Rouleaux non qualifiés.....194	Cheval béni.....295	Décortiquer une idée.....290
Véhicules248	Briser l'illusion298	Prévoir le temps286
Vénéérable autocratie, La8 , 12	Casser les choses290	L'insouciance.....295
Virikki.....74	Projet de construction.....302	Reconnaissance.....307
Conflits de richesse227	La cause de la lassitude.....292	Résiste à l'étouffement304
Richesse Conflit Conséquences228	Celerity.....303	Résister au froid282
Armes.....25, 178 ; <i>Capacités et</i> <i>Contraintes.....178 ; Lourdeur</i> <i>182</i>	Maladroit.....295	Résister à la tromperie309
Capacités et contraintes des armes178	Subordonnés de commandement284	Ripclaw280
<i>Armour Catcher.....178</i>	Communiquer avec les créatures de l'air, du vent et de la tempête304	Riptooth280
<i>Arme de base.....178</i>	Communiquer avec les créatures de feu...282	Ruiner l'amitié290
<i>L'enchevêtrement178</i>	Confusion.....305	Voir chaque instant.....303
<i>Forme exotique.....178</i>	Constance.....294	Voir dans l'obscurité288
<i>Arme à portée extrême.....178</i>	Contre-Magie307	Voir la structure.....302
<i>L'éclair enflammé.....179</i>	Vache les faibles d'esprit291	Sens de la mort289
<i>Arme gracieuse.....179</i>	Créer l'harmonie309	Entropie sensorielle298
<i>Le Haft-Bar empêche la fermeture.....179</i>	Structure des dommages302	Sense the Hour303
<i>Arme HTH.....179</i>	Coup mortel.....289	La furtivité de l'ombre288
<i>Acier Ladabran179</i>	Démagogie.....291	Forme Rubis283
<i>Munitions limitées.....179</i>	Détecter l'erreur de jugement298	Bouclier de vent304
<i>Arme montée179</i>	Détecter le mensonge298	Langue d'argent.....305
<i>Pas de pénalité pour insuffisance d'eau...179</i>	Déterminer la cause du décès289	Le tour de passe-passe305
<i>Lames parallèles.....179</i>	Déguisement305	Smash !290
<i>Tir rapide.....179</i>	Somnolence.....286	Ramollir / Casser le métal283
<i>Arme à portée de main179</i>	Emote.....300	Stormcamp304
<i>Recharge.....179</i>	Endurer la douleur307	Stumble288 , 293
<i>Arme robuste179</i>	Améliorer Construire.....302	Je me suffis à moi-même.....299
<i>Lent et lourd179</i>	Se divertir.....300	Sprint temporel303
<i>Missile régulier.....179</i>	Évaluer l'objet285	Soigner les blessés309
<i>Bouclier de protection.....179</i>	Éteindre l'incendie292	Explosions terrifiantes304
<i>Crochets brise-épée.....180</i>	Faciliter la communication.....285	Faire des nœuds.....302
<i>Deux mains180</i>	Trouver de la nourriture296	Truc de l'œil.....305
Qu'est-ce que la Terre du futur ?7	Feu d'artifice282	Comprendre les plantes296
Qu'est-ce que les "Chroniques de la Terre future" ? 8 Qu'est-ce que l'"âge post- historique" ?8	Marche sur le feu307	Comprendre la situation de commandement284
Qu'est-ce que la Vénéérable Autocratie de Sakara?8	La vigueur291	Comprendre les mots309
	Forge282	Unifier des ingrédients opposés305
		Ventriloquie305
		L'état de veille286
		Mots de la belette291



Lame enveloppée de flammes	283
Contrôle de la lutte contre la magie	284

JYSTJĚJSJ TškcJTS JJpCX

Elicitation atavique	348
Public	346
Compétence Boost	347
Cryokinèse	348
Détection de la psionique	346
Contrôle des émotions	348
Sens de l'énergie	346
Guérison améliorée	347
Rappel renforcé	346
Guérison rapide	347
Feindre la mort	347
Manipulation fine	349
Illusions	349
Intuition	348
Le sens de la vie	346
Contrôle mental	349
Bouclier mental	349
Explosion de l'esprit	349
Parole	346
Précog	348
Sonde	349
Psychométrie	348
Psychotopométrie	348
Pousser	349
Pyrokinésie	349
Lire les émotions	348
Mécanisme des sens	349
Mise en forme	350
Saignée lente	347
Le flux de la pensée	349
Suggestion	349
Téléprésence	346
Téléscience	346
Peau durcie	347
Uncanny Climb	347
Voyance	346
Résister aux blessures et à la douleur	347
Zoic Science	350
Zoiculture	350

OŁŁUššTJOJS JJpCX

Sorcier adepte	120
Administrateur	104
Agent	89
Éleveur d'animaux	91
Dresseur d'animaux	91
Apprenti	120
Apprenti chaman	93
Artificier	115
Artisan	91
Assassin	97
Manipulateur de bêtes	90
Cambrioleur	111
Les gens du canal	100
Utilisateur occasionnel de la magie	103
Chemicker	116
Les gens du cirque	94
Courtisane	94
Courtier	105
Artisan	91

Crieur	90
Porte-monnaie	112
Détective	89
Dilettante	106
Diplomate	104
Divinateur du peuple des canaux	95
Culte élémentaire Utilisateur de magie	93
Divertisseur	93
Agriculteur	95
Combattant	97
Sorcier libre (Mystikai)	121
Joueur	112
Gladiateur	97
Guérisseur	107
Magicien des haies / Femme sage	103
Herboristerie	107
Herder	95
Grand prêtre	110
Guerrier saint	98
Scientifique Hsuntach	117
Hsuntach Tinker	117
Chasseur	122
Riche en oisiveté	106
Ouvrier	118
Leader	105
Légionnaire	98
Bibliothécaire	114
Mahout	90
Artiste martial	101
Mécanicien	118
Mercenaire	99
Marchand	100
Forgeron	92
Sage-femme	107
Musicien	95
Mystique	101
Talent naturel Utilisateur de la magie	103
Novice	109
Officiel	103
Caravanier paladoi	100
Paladoi Glander	92
Patricien	105
Médecin	107
Pirate	113
Agriculteur de la plantation	96
Prêtre	109
Psionique	102
Ranger	122
Renégat	119
Rogue	111
Sage	114
Matelot	113
Chercheur	114
Scientifique	115
Scribe	119
Serviteur	119
Chaman	93
Esclave	118
Esclavagiste	101
Petits exploitants	96
Sorcier	120
Prêtre-sorcier	111
Sorcier-chirurgien	108
Agent spécial	90
Steersman	114
Enseignants	114

Déchirure	106
Garde du temple	99
Prêtre du temple	110
Serviteur du Temple	109
Sorcier du temple	121
Voleur de tombes	112
Commerçant	101
Tuteur	120
Des talents à découvrir	103
La voix du Hsun	115
Guerrier	99
Wilderlander	122
Guérisseur zoïque	108

šOJ Cp STUJTS JJpCX

Actualiser	302
Alacrité	303
Anti-magie	308
Zone anti-magique	308
Bannir le démon	284
Mettre l'âme à nu	306
La rage au combat	304
Marche sur la bête	281
Programmation comportementale	291
Bénir la croissance	297
Bénir la récolte	297
Bless Planting	297
Faites-vous une idée !	306
Rupture d'obligations	290
Le souffle de Bel	304
Bully et Browbeat	299
Changement de temps	287
Personne de charme	306
Support de commande	284
Commandez la marée	287
Communiquer sans erreur	285
Maîtrise de la fertilité	297
Vache en démarrage	284
Créer de l'obscurité	288
Créer un zombie	294
Jour et nuit	287
Déchiffrer la langue	285
Défendre contre l'usurpateur	284
Démoraliser	308
Démoraliser les troupes	284
Fureur destructrice	290
Déterminer la justice	298
Personne dominante	291
Drain Soul	289
La bénédiction de la Terre	297
Faciliter la naissance	297
L'absence d'effort	308
Embolden	300
Drainage d'énergie	293
Asservir	291
Asservir la communauté	291
Trouver le bien social	298
Le feu d'Agni	283
Tempête de feu	283
Suivre le chemin	309
Force Brew	306
Hâter la mort	289
Guérir l'esprit	309
Guérir les blessures	309
Hilarité	306

Annexes

Identifier la maladie	309
Illusion.....	306
Imiter l'émotion.....	299
Imposer l'autorité.....	298
Un effort personnel indomptable.....	291
Inspirer / Supprimer une émotion spécifique	300
Instinct Réactivité	281
C'est le destin.....	296
Le coup de poing	304
Connaître Autre	300
Question principale.....	306
Blessures à lécher	281
Drain de vie	293
L'illusion de masse	306
L'insignifiance	308
Mindspeech	286
Mirage	306
Miroir de soi.....	299
Bouger la Terre.....	302
Marche de nuit.....	288
Annuler la gravité.....	302
Paralyser.....	289
Terrain de paix	309
Joueur de flûte	300
Vampire psychique.....	299
Putrescence	293
Réduire la résistance mentale	284
Manipulation à distance.....	302
Résister à la volonté d'autrui	299
Résister aux blessures	294
Résister à la magie.....	308
Résister à la mutation	294
Revitaliser	287
Rouler sur le destin	296
Chantez pour votre souper.....	301
Skinshift.....	281
Sommeil.....	287
Apaisement	301
S'adresser à la communauté	286
Parler avec les ténèbres Créature.....	288
Parler avec les morts.....	294
Frapper le point faible.....	290
Invocation d'un élémentaire d'air	304
Invocation d'un élémentaire des ténèbres.....	288
Invocation d'un gnome	297
Invocation de la salamandre.....	283
Invoyer l'Ondine.....	287
Supprimer la volonté.....	291
Tell Fortune	296
Confusion temporelle	303
La terreur de la mort.....	289
Time Tell.....	303
Appel de Totem	282
Trap Soul.....	294
Vue réelle.....	298
La vérité au pouvoir	306
Forme torsadée.....	293
Voyage à l'intérieur.....	301
Mur des ténèbres	288
Mur de feu.....	283
Les mots de Bel	304
Votre communauté a besoin de vous !.....	284
Zone de froid	293

SOPŁCpY SŞCkKS JjPCX

Abjuration des Ténèbres.....	326
Animation des os.....	326
Le bannissement au-delà du voile.....	327
Barrage de la voie	327
Morsure de la mâchoire terrestre.....	327
L'appel du chemin	327
L'appel du tonnerre.....	327
L'appel du raz-de-marée	327
L'apaisement du déluge	327
Chambre des ombres pourpres	327
Commandement des armées.....	328
Commandement des démons et Élémentaires	328
Obligation de soumission avant La loi.....	328
Compréhension de la sorcellerie	328
Conjuration du temps passé	328
La consommation de la force vitale.....	328
Ligature corporelle des démons	328
Création du familier.....	328
La malédiction du déchirement	329
Destruction du feu par les ténèbres.....	329
Détection des embuscades	329
Discorporation des morts-vivants	329
Renvoi des démons et des élémentaires.....	329
Domination des morts-vivants.....	329
Porte au-delà du voile	330
L'arrosage de la flamme	330
Enchantement du seigneur de l'arc.....	330
L'embrigadement de l'esprit.....	330
Évaluation des pierres précieuses	330
Evocation des défenseurs de l'enchevêtrement.....	330
Evocation des bras éthérés	330
Recherche d'animaux	331
La croissance des ailes.....	331
La récolte de la ligature.....	331
Guérison des blessures physiques mineures	331
Guérison des blessures physiques modérées	331
Guérison des blessures physiques graves	331
L'entrave à l'esprit animal	331
Lancer de feu	331
Identification des créatures	332
Identification des ennemis.....	332
L'illumination des choses.....	332
L'incarcération dans la prison temporelle.....	332
Intensification de l'entropie	332
La revigoration du corps	332
Invocation de la danse du Seigneur Payorian	332
Invocation du Blizzard de couteaux	333
Invocation de la pluie de feu	333
Invocation de la Tempête	333
Agrandissement de la vision	333
Mutation de la chair	333
Négation de la magie	333
Objet Lier les démons et Élémentaires	334
Ouverture et fermeture de serrures.....	334
Passer au-delà du voile.....	334
Préservation de la décrépitude	334
Projection de la prescience	334
Purification de l'esprit	335
Levée du feu	335
Lecture des pensées.....	335
La récolte du tourbillon	335

La récréation de l'esprit brisé	335
Réfutation des forces cosmiques	335
Suppression de l'incendie	336
Repousser les morts-vivants	336
Réplication du son	336
Reproduction de la vision	336
Restauration de l'esprit endommagé	336
Révélation de la fausseté	336
Révélation de la musique des sphères	337
Révélation des toxines.....	337
La chevauchée des cinq mille.....	337
Effarouchement des animaux.....	337
La brûlure de la terre	337
Détection de l'énergie Manatine.....	337
L'embrasement de la flamme.....	337
L'hémophage en échec.....	338
L'apaisement de l'esprit troublé	338
Parler aux esprits.....	338
La terre à l'état pur.....	338
Invocation de démons et d'élémentaires.....	338
Déchirer par les dents et les griffes.....	338
Abattage de murs.....	338
Vue Tourmaline.....	338
Transformation du corps.....	339
Transformation du Balequ.....	339
Traversée des dimensions.....	339
Se transformer en pierre.....	339
Dévoilement des secrets de la Les artefacts	339
Usurpation du contrôle démoniaque ou élémentaire	339
Vivification des énergies vitales.....	339

STUJTS JjPCX

Acrobat	142
L'intérim.....	144
Alphabétisation avancée	149
Charge de cavalerie aérienne.....	159
Charge aérienne	159
Manipulateur de montages aériens	159
Toujours un moyen de s'en sortir.....	143
Toujours faire des choses utiles.....	146
Embuscade.....	167
Véhicules à traction animale	166
Manipulateur d'animaux	166
Évaluer.....	153
Armure de la peur.....	160
Armurier.....	146
Flèche d'arc	155
Artiste.....	146
Arme de secours.....	155
Cautionnement	164
Ne pas respecter cet ordre!	159, 166
Le meilleur pied en avant.....	162
Mieux que neuf.....	146
Le langage du corps	156
Pièges à fouine	146
Entrée par effraction	143
Courtier.....	162
Construit comme une maison en briques.....	157
La bureaucratie.....	153
Armure de contournement.....	155
L'éducation à la citoyenneté.....	162
Enveloppe	143
Charge de cavalerie	166





Partenaires Kickstarter

Avec nos remerciements éternels et sincères à tous nos soutiens Kickstart, pour nous avoir aidés à faire de *7e Chronicles of Future Earth* une réalité !

1954796132, A V Jones, Aaron Stockser, Adam, Adam, Adam Boisvert, Adam Luhrs, Adam Roy, Aderon, Adrian Smith, adumbratus, Akinra, Alan Kohler, Alan Millard, Alex Stone-Tharp, Alexander Thissen, Alexandre Alves, Alf, Alton C. Capps, Amelia Fetch, Andreas Monitzer, Andrew Bates, Andrew Corrigan, Andrew Cowie, Andrew Kirschbaum, Andrew Walker, Andy Sangar, Angel May, Annette Beatwell, anonymous1453, Anton Cox, Aramis, Ash Haji, Austin F

B.J. Lapham, Barry T Snyder, Ben Madden, Ben Toon, Bertrand Kuentzler, Bhelliom Rahl, Brad Kane, Brady Webb, Brennan Dawson, Brian Isikoff, Brian Zuber, Brook Freeman, Bruce Turner, Bruyat, Bryan Considine

Cackleberry Games, Cameron Manski, Carl Walter, Cassie Carnage, Chaosium Inc, Charles Evans, Charles Pugsley, Chris, Chris Dron, Chris E., Chris Halliday, Chris Ingraio, Chris Jahn, Chris Little, Chris Slowinski, Chris Spivey (Darker Hue Studios), Chris Watts, Christopher Lee Rich-McKelvey, Cody, Craig, Craig Curtis, Craig Maloney, Craig Neumeier, Cristina Eiros, Cullen Gilchrist

d70, Damon Van Demark, Dan & Connie Kazmaier, Dan Martland, Dan Rogart, Dan Suptic, Dani Jang, Daniel Fernández García, DannyStrange, Daren E McCormick, Darren, dave cutts, Dave Salisbury, David B. Semmes, David Buswell-Wible, David Gallego, David Lai, David Larkins, David Menefee, David Paul, David Robinson, David Rourke, David Sealy, Dennis M, Dick Boardman, DivNull Productions, Don Arnold, Don Bisdorf, Douglas Molineu, Drew Wendorf, Duncan Watson, Dustin Evermore

Earl Corey Brown, Eclez, Ed, Eleanor McHugh, Elyzer Lima da Costa, emacgregor, Eric, Eric Coates, Eric Haverberg, Eric McCommon, Eric Moffitt, Erwan Gas Fabrice Canepa

Francis Helie, Francisco José Frontiñán Pardo, François, Frank McCormick, Fred Schiff, Frédéric "V.K. Friedrich" Pochard, Frits Kuijman

Garbelion, garvin anders, Gary McBride, GCG, Gerald Rose, Geron Raveneye, Gianni Vacca, GK Coleman, Gkiouzepas Spyridon, glyptodont, Graham Cheshire, Graham Spearing, Greg Mele, Griffin D. Morgan, Guerin Payne, Guy Edward Larke

Haas Games, Harry Culpan, Hendel Masad, Herb Nowell, Holger Hansch

Ian Johnston, Ian Vullo, Ian Woodley, Ingolf Schäfer

Jack Gulick, James Crowder II, James Meredith, Jamescuk, Jamie, Jamie Wheeler, Jan Heitger, Jan Stals, Jason Lescalleet, Jean Durupt, Jean Gamba, Jeff Lee, Jeff Workman, Jeremy Baker, Jeremy Kear, Jerry D. Grayson, Jez, jhelmuth, JJ, John, John "johnkzin" Rudd, John Bogart, John Bowlin, John Daly, John Everett Till, John Fiala, John Fiore, John Gabriel, John H. Bookwalter Jr, John M. Portley, John McCloud, John Oram, John P, John Snead, John W. Luther, John WS Marvin (Dread Unicorn Games), Jon, Jon Woodall, Jonatan Wernersson, Jonathan Fish, Jonathan Korman, Jonathan Ly Davis, Jonathan Rose, Jonathon Dyer, Jordi Rabionet Hernandez, José Luis Porfirio, Joseph Evenson, Joshua Moldenhauer, Juan Oviedo, Julian Hayley

Karl David Brown, karl deckard, Karl Rodriguez, Keith E. Clendenen, Kendrick Hernandez, Kevin "Wolf" Patti, Khelbiros, Kim Dong-Ryul, Kirk Foote, Kovács Róbert Dániel, Krister Persson, Ku Hap, Kurt Fienberg, kustenjaeger, Kyle Raymond

Lemonnier Jean-François, Leslie Williams, Lindsay Dutton, Lisa Padol, Lo, Luigi Castellani

Man Yellow, Marc Pantel, Mario Landgraf, Marius Bredsdorff, Mark Buckley, Marqod, Martin Oakley, Masaki Yamazaki, Material Components, Matt Weber, Matteo Signorini, Matthew Jensen, Matthew Russo, Max Kaehn, Mendel, Michael Beck, Michael Bowman, Michael Esmailzadeh, Michael Feldhusen, Michael G. Palmer, Michael Hill, Michael M. Brislawn, Michael Schwartz, Michael Swierczek, Michael Thompson, Michael Tree, MidnightBlue, Mike, Mike Douglas, Mike Olson, Minor Inconvenience, Morgan Weeks, Mr.

Neal Dalton, Neil, Neil James Mason, Neil Mahoney, Nestor Pumilio, Niall Boyd, Niall Gordon, Niall Stewart, Nicholas McGinness, Nick, Nick Hopkins, Nick Whitney

Olly Wright, Orko, Otherland Buchhandlung

P, Paco Garcia Jaen, Panagiotis Grigorakis, Panos Salteas, paolo castelli, Patrice Mermoud, Patrick Healey, Patrick P., Paul Bacon, Paul Holden, Paul Mitchener, Paul Ryan, Pedro Garcia, Pegana, PetePeteRepeat, Peter Baldwin, Peter Engebos, Peter Wright, Phil Binkowski, Philip Adler, Phillip Bailey, Phillip McGregor, Phlorian

RabbiIlan Emanuel, Raf Bressel, Randall Wright, RedneckRedge, Rich Riddle, Richard Clyne, Richard Mundy, Richard Park, Richard Poffley, Richard Rivera, Richard Sorden, Richard Woodfield, Rick LaRue, Risto Welling, Rob Mayer, Robert Bellamy, Robert G. Male, Robert Huss, Robert J. Stewart, Robert Slaughter, Roberto Hoyle, Roland Bahr, Rolf Böhm, ron beck, Ron Wilhelm, Ronsley, Roy Zemlicka, Russell Hoyle, Ryan Dukacz

Sam Slocum, Samuel Rayment, Scott Acker, Scott Hornbuckle, Scott Maclachlan, Sean Hillman, Sean Nicolson, Sebastian Muhs, Serena Kaye, Serge Beaumont, SicSemperBananas, Simon Brunning, Simon Jennings, Simon Taylor, Skenderax, Snarkayde (Philip), SOLIDToM, Stacie Winters, Stanley Sexton, Stephan Szabo, Stephen Cluff, Stephen Fleetwood, Stephen Murrell, Stephen Rubin, Stephen Smith, Steve Bush, Steve Huntsberry, Steve Snow, stevec, Steven Lord, Steven Warble, Steven Watkins, Stoo Goff, Stygian Fox Publishing, Sutton who ?, Suwat Saksasichai, Sven Breiter

T Chandra Harness, tamuz, Tatiana Alejandra de Castro Perez, Ted Johansson, TGabor, The Creative Fund by BackerKit, Thomas Ladegard, Thomas P. Kurilla, Thomas Zink, Tobias, Tobias, Todd C, Todd LaRoche, Todd Miller, Todd Stephens, Tom, Tom Shen, Torbjörn Johnson, Tracey Willis, Travis Foster, Trip Space-Parasite, Troy Truchon, Tyler Duckworth

Vadis, Van E Davis, Vedrin, Veronica Hamilton, Ville Ojanperä, Vincent Arebalo, Vitas Varnas, Volker Mantel

W Ryan Carden, waelcyrge, Wajanai Snidvongs, Waldviech, Warren, Warren Sstrom, Will Triumph, William Hochella, William Holyday, William P, WizardFlight

Zachary Pollak

Licence de jeu ouverte

Le texte suivant est la propriété de Wizards of the Coast, Inc. et est protégé par le droit d'auteur 2000 de Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). Tous droits réservés.

1. Définitions : (a) "Contributeurs" désigne les détenteurs de droits d'auteur et/ou de marques déposées qui ont contribué à l'Open Game Content ; (b) "Matériel dérivé" désigne le matériel protégé par des droits d'auteur, y compris les travaux dérivés et les traductions (y compris dans d'autres langages informatiques), potation, modification, correction, ajout, extension, mise à niveau, amélioration, compilation, abrégé ou toute autre forme sous laquelle une œuvre existante peut être refondue, transformée ou adaptée ; (c) "Distribuer" désigne la re-production, la licence, la location, le bail, la vente, la diffusion, l'affichage public, la transmission ou la distribution de toute autre manière ; (d) "Contenu de jeu ouvert" désigne le mécanisme de jeu et inclut les méthodes, procédures, procédés et routines dans la mesure où ce contenu n'intègre pas l'identité du produit et constitue une amélioration par rapport à l'art antérieur, ainsi que tout contenu supplémentaire clairement identifié comme contenu de jeu ouvert par le contributeur, et désigne toute œuvre couverte par la présente licence, y compris les traductions et les œuvres dérivées en vertu de la loi sur les droits d'auteur, à l'exclusion expresse de l'identité du produit. (e) "Identité du produit" désigne les noms de produits et de lignes de produits, les logos et les marques d'identification, y compris l'habillage commercial ; les artefacts ; les créatures ; les personnages ; les histoires, les scénarios, les intrigues, les éléments thématiques, les dialogues, les incidents, le langage, les œuvres d'art, les symboles, les dessins, les représentations, les ressemblances, les formats, les poses, les concepts, les thèmes et les représentations graphiques, photographiques et autres représentations visuelles ou sonores ; les noms et les descriptions des personnages, des sorts, des enchantements, des personnalités, des équipes, des personas, des ressemblances et des aptitudes spéciales ; des lieux, des environnements, des créatures, des équipements, des capacités ou effets magiques ou surnaturels, des logos, des symboles ou des conceptions graphiques ; et toute autre marque ou marque déposée clairement identifiée comme identité du produit par le propriétaire de l'identité du produit, et qui exclut spécifiquement le contenu du jeu ouvert ; (f) "Marque" désigne les logos, noms, marques, signes, devises, conceptions utilisés par un contributeur pour s'identifier ou identifier ses produits ou les produits associés contribués à la licence de jeu ouverte par le contributeur.

(g) "Utilisation", "Utilisé" ou "Utiliser" signifie utiliser, distribuer, copier, éditer, formater, modifier, traduire et créer de toute autre manière du matériel dérivé du contenu du jeu ouvert. (h) "Vous" ou "Votre" désigne le titulaire de la licence au sens du présent accord.

2. La licence : La présente licence s'applique à tout contenu de jeu ouvert qui contient un avis indiquant que le contenu de jeu ouvert ne peut être utilisé que dans le cadre et selon les

termes de la présente licence. Vous devez apposer une telle mention sur tout contenu de jeu ouvert que vous utilisez. Aucun terme ne peut être ajouté ou soustrait à la présente licence, à l'exception de ceux décrits dans la licence elle-même. Aucun autre terme ou condition ne peut être appliqué à un contenu de jeu ouvert distribué en vertu de la présente licence.

3. Offre et acceptation : En utilisant le contenu du jeu ouvert, vous indiquez que vous acceptez les conditions de la présente licence.

4. Octroi et contrepartie : En contrepartie de l'acceptation de l'utilisation de la présente licence, les contributeurs vous accordent une licence perpétuelle, mondiale, libre de droits et non exclusive, aux conditions exactes de la présente licence d'utilisation, sur le contenu du jeu ouvert.

5. Représentation de l'autorité pour contribuer : Si vous fournissez du matériel original en tant que contenu de jeu ouvert, vous déclarez que vos contributions sont votre création originale et/ou que vous disposez de droits suffisants pour accorder les droits conférés par la présente licence.

6. Avis de droit d'auteur de la licence : Vous devez mettre à jour la partie NOTICE DE DROIT D'AUTEUR de cette licence pour inclure le texte exact de la NOTICE DE DROIT D'AUTEUR de tout contenu de jeu ouvert que vous copiez, modifiez ou distribuez, et vous devez ajouter le titre, la date du copyright et le nom du détenteur du droit d'auteur à la NOTICE DE DROIT D'AUTEUR de tout contenu de jeu ouvert original que vous distribuez.

7. Utilisation de l'identité du produit : Vous acceptez de ne pas utiliser l'identité d'un produit, y compris comme indication de compatibilité, sauf si vous avez obtenu une licence expresse dans le cadre d'un autre accord indépendant

avec le propriétaire de chaque élément de l'identité du produit. Vous acceptez de ne pas indiquer la compatibilité ou la co-adaptabilité avec une marque commerciale ou une marque déposée en liaison avec une œuvre contenant du contenu Open Game, sauf si cela est expressément autorisé dans un autre accord indépendant avec le propriétaire de la marque commerciale ou de la marque déposée en question. L'utilisation d'une identité de produit dans un contenu de jeu ouvert ne constitue pas une remise en cause de la propriété de cette identité de produit. Le propriétaire de toute

L'identité du produit utilisée dans le contenu du jeu ouvert conserve tous les droits, titres et intérêts relatifs à cette identité de produit.

8. Identification : Si vous distribuez du contenu de jeu ouvert, vous devez indiquer clairement quelles parties de l'œuvre que vous distribuez sont du contenu de jeu ouvert.

9. Mise à jour de la licence : Wizards ou ses agents désignés peuvent publier des versions mises à jour de cette Licence. Vous pouvez utiliser toute version autorisée de cette Licence pour copier, modifier et distribuer tout Contenu de Jeu Ouvert distribué à l'origine sous n'importe quelle version de cette Licence.

10 Copie de la présente licence : Vous DEVEZ inclure une copie de la présente licence avec chaque copie du contenu du jeu ouvert que vous distribuez.

11. Utilisation des crédits des contributeurs : Vous ne pouvez pas commercialiser ou faire de la publicité pour le contenu du jeu ouvert en utilisant le nom d'un contributeur, à moins d'avoir obtenu l'autorisation écrite de ce dernier.

12 Impossibilité de se conformer : S'il vous est impossible de vous conformer à l'une des conditions de la présente licence en ce qui concerne tout ou partie du contenu du jeu ouvert en raison d'une loi, d'une décision de justice ou d'une réglementation gouvernementale, vous ne pouvez pas utiliser le matériel du jeu ouvert concerné.

13 Résiliation : La présente licence sera automatiquement résiliée si vous ne respectez pas tous les termes des présentes et si vous ne remédiez pas à ce manquement dans les 30 jours suivant la date à laquelle vous en avez eu connaissance. Toutes les sous-licences survivront à la résiliation de la présente licence.

14 Réforme : Si une disposition de la présente licence est jugée inapplicable, elle ne sera réformée que dans la mesure nécessaire pour la rendre applicable.

15 AVIS DE DROIT D'AUTEUR

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Fate Core System et Fate Accelerated Edition © 2013 par Evil Hat Productions, LLC. Développé, écrit et édité par Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks et Rob Donoghue.

Fate System Toolkit © 2013 par Evil Hat Productions, LLC. Développé, écrit et édité par Robert Donoghue, Brian Engard, Brennan Taylor, Mike Olson, Mark Diaz Truman, Fred Hicks et Matthew Gandy.

Mindjammer-7e Roleplaying Game © 2014 par Mindjammer Press Limited. Développé, écrit et édité par Sarah Newton.

7e Swallower of Souls et **7e Chronicles of Future Earth-Cosmic Fantasy Roleplaying in the Post-historical Age** © 2024 by Typhon Games Limited. Développé, écrit et édité par Sarah Newton.

Conformément à la section 8 "Identification" de la licence Open Game, les éléments suivants sont désignés comme étant le contenu Open Game et l'identité du produit :

CONTENU DU JEU OUVERT

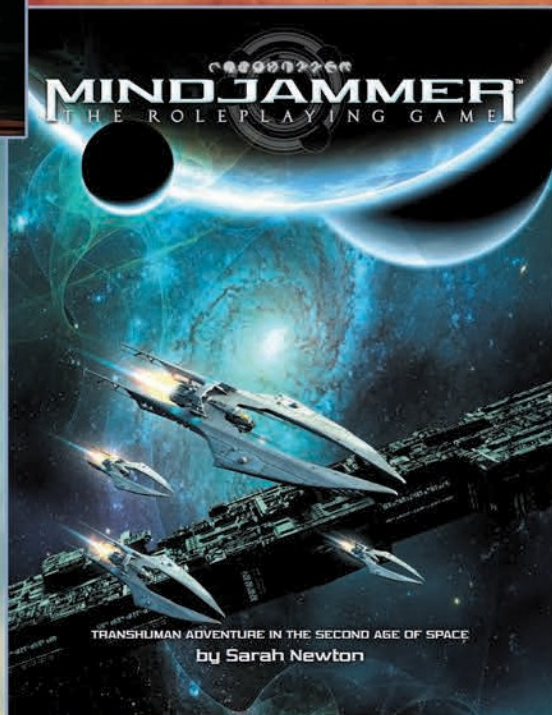
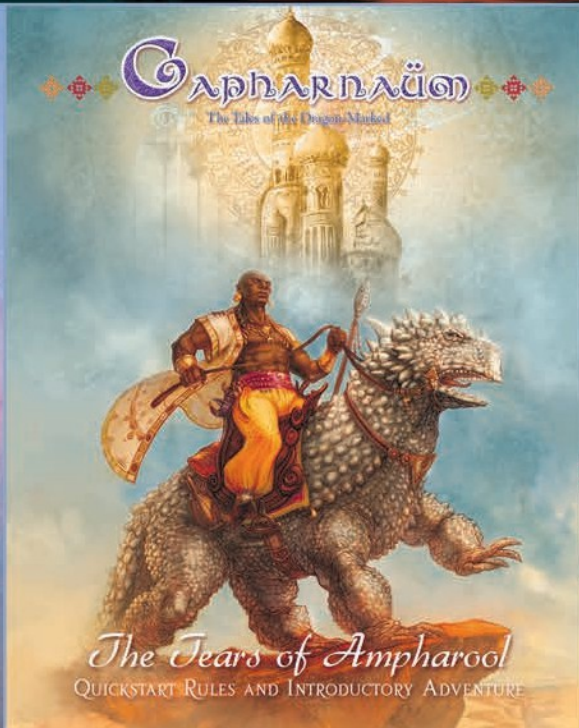
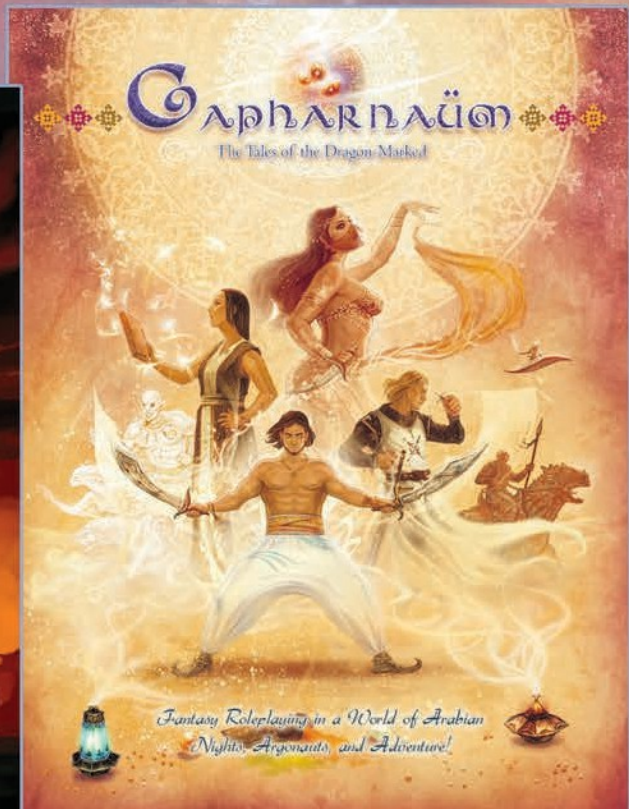
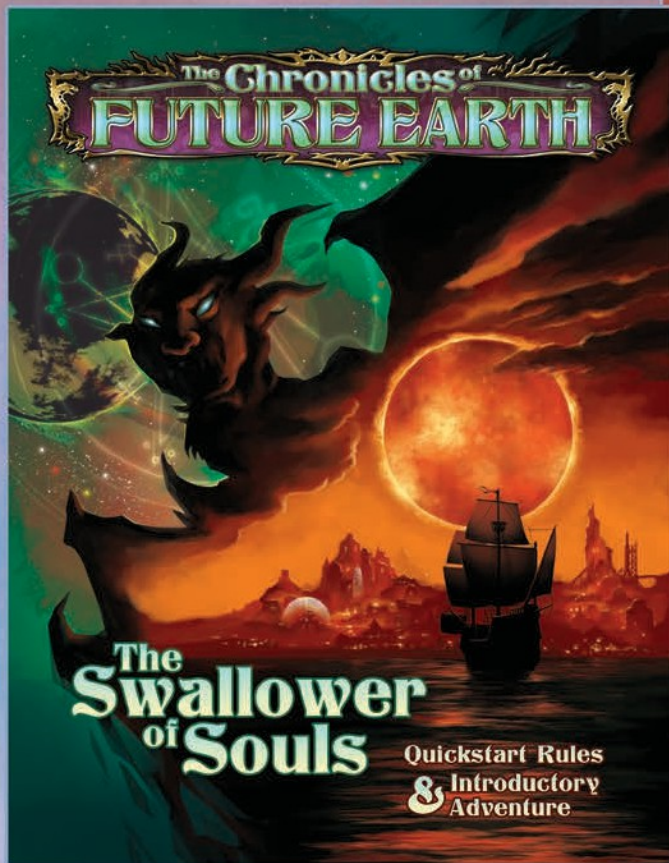
Tous les nouveaux éléments de règles se trouvent dans le chapitre 10 : Comment faire les choses, le chapitre 11 : Les relations, le chapitre 12 : L'avancement, le chapitre 13 : La magie et le chapitre 14 : Le mysticisme.

IDENTITÉ DU PRODUIT

Les parties suivantes de ce document sont désignées comme Identité du produit et sont donc exclues de la désignation de Contenu de jeu ouvert : toutes les œuvres d'art, les logos, les symboles, les dessins, les représentations, les illustrations, les cartes et la cartographie, les portraits et autres graphiques, à moins qu'ils ne soient spécifiquement identifiés comme Contenu de Jeu Ouvert ; tous les éléments du cadre des **Chroniques de la Terre Future**, y compris, mais sans s'y limiter, les noms en majuscules, les noms de temples, de légions et de dieux, les personnages, les événements historiques, les organisations et les communautés ; toutes les histoires, les intrigues, les éléments thématiques, les documents dans les mondes de jeu, les citations de personnages ou de documents, et les dialogues ; tous les noms et descriptions de parents, de patries et de professions ; toutes les descriptions de démons, d'avatars, d'artefacts, de zoans et d'autres extras ; toutes les entrées du répertoire géographique.

Des mondes d'imagination et d'aventure

!





Les Chroniques de la Terre future :
Un jeu de rôle de fantaisie cosmique à
l'ère post-historique

Guide du joueur

Tout ce dont un joueur a besoin pour jouer !

Au cours des derniers siècles de la Cinquième Cycliade, un grand malaise s'est abattu sur les terres de l'humanité. Depuis les confins de la réalité, d'anciens ennemis commencèrent à déchirer les civilisations endormies de la Terre et à se repaître de leur chair en décomposition. Tout autour, un cri de détresse s'éleva pour que des héros s'opposent à l'extinction de la lumière et sauvent le monde des péchés de son passé !

7e Chronicles of Future Earth est un jeu de rôle de fantasy cosmique se déroulant dans le futur lointain de la planète Terre. Un jeu de sorcellerie et de démons, de civilisations déchues et de technologies anciennes, de monstres, de mystères et de dimensions bouleversantes. Ce **Guide du joueur** fournit tout ce dont vous avez besoin pour créer et jouer des personnages dans ce monde fantastique et fascinant. Avec ses volumes complémentaires, le **Guide de la Terre Future** et le **Guide du Chroniqueur**, il utilise le système du Destin Cosmique, une nouvelle incarnation du système de base du Destin, pour vous offrir un jeu profond, original et plein d'action.

Certains ont dit que c'était la fin des temps. D'autres ont dit que ce n'était que le début. 7ese aventures racontent l'histoire de ces temps à venir.

7Les Chroniques de la Terre du Futur...



ISBN : 978-1-7385423-0-7

SKU : TGP00100