

HÉROS MYTHIQUES

CREDITS

Auteurs : Antoine Drouart, Thomas Laborey, Thomas Lampert

Testeurs : Gauthier Halba, Guillaume Fioleau, Adrien Pen-Penic, Cédric Saudrais, Emmanuel Reyre, Damien Trati,

Ce document est la propriété de ses auteurs. Toute diffusion, reproduction ou modification, sauf pour usage privé, est interdite sans leur accord écrit préalable. Les illustrations non originales sont la propriété de leurs auteurs ou de leurs ayants-droits respectifs et leur utilisation ici ne met en aucun cas en cause leurs droits de propriété.

INTRODUCTION

Héros Mythiques est un jeu d'imaginaire collaboratif qui propose d'incarner des héros mythologiques issus des différentes civilisations de l'humanité.

Il se compose d'un tronc commun de principes de simulation qui permettent de reproduire, non pas la réalité telle qu'elle est, mais une réalité épique dans laquelle les contingences matérielles ont moins de poids que la signification symbolique des événements.

Ce tronc commun s'accompagne de descriptions de civilisations qui précisent chacune un cadre géographique, historique, culturel et mythologique possible pour le jeu, issu d'une période archéologique réelle de l'humanité. En outre, elles introduisent dans le système de jeu des éléments spécifiques à la civilisation en question : conceptions de la réalité physique du monde, principes moraux, idées sur la nature de l'homme...

L'un des objectifs de ce jeu est de faire vivre l'existence réelle (aux éléments mythologiques près) de membres des civilisations du passé, telles que l'archéologie nous les reconstitue. Il est donc nécessaire de « jouer le jeu » et d'intégrer des notions exotiques ou même choquantes pour un esprit contemporain, en matière de coutumes et de philosophie : esclavage, infanticide, sexisme, xénophobie éhontée, violence sommaire faisaient, en effet, partie inté-

grante de la vie quotidienne de certaines cultures et n'étaient pas remises en cause. Certaines fictions modernes (notamment hollywoodiennes) plaquent les conventions actuelles sur les cultures qu'elles dépeignent, en présentant systématiquement les personnages principaux comme adeptes par anticipation de principes modernes de liberté individuelle ou d'égalité des chances ; outre que c'est un anachronisme, un tel personnage aurait en réalité été mis au ban de sa société. Sachez donc vivre à fond les conséquences éventuellement ignobles des conventions de l'époque, vous n'en apprécierez que mieux les progrès de l'humanité... et le chemin qui lui reste à parcourir. Après tout, il s'agit d'un jeu de **rôle**.

En outre, le jeu tient pour vraie la mythologie des cultures où il prend place. Ainsi, où que le jeu se déroule, c'est dans le pays qui est au centre du monde. Ses dieux sont des êtres dont la présence est tangible, sa géographie légendaire est réelle (bord du monde, entrée des enfers, montagne qui touche le ciel... sont des endroits où on peut physiquement se rendre en voyageant normalement), ses créatures fantastiques appartiennent à la zoologie, toutes les superstitions sont vraies. Au-delà, les autres peuples sont fondamentalement différents (et moins favorisés), leurs coutumes sont choquantes et leurs dieux des impostures, des dé-

formations de la vraie religion ou des abominations qu'il ne faut pas connaître.

QU'EST-CE QU'UN HEROS ?

Un héros est un individu dont les actions sont signifiantes sur le plan mythique. Ce n'est pas quelqu'un qui réussit des choses extraordinaires, c'est quelqu'un qui en entreprend quoi qu'il en coûte et échoue parfois.

Ce n'est pas quelqu'un qui incarne le modèle idéal de sa culture ; au contraire, il est souvent en rupture avec ses normes puisque, côtoyant le sacré, il est lui-même intouchable voire réprouvé. Mais il est celui qui la fait évoluer en fondant de nouvelles normes. Il est parfois cause de troubles et de malheurs.

Ce n'est pas un agent des dieux car il peut agir contre eux ou malgré eux, mais celui qui, souvent malgré lui ou inconsciemment, fait advenir, y compris parmi les dieux, les immortels et les puissances qui régissent l'univers, les

QU'EST-CE QU'UN MYTHE ?

Un mythe est une histoire qui relate l'origine des choses. C'est, sous forme narrative, l'exposé de la raison pour laquelle tel phénomène physique, telle coutume, tel élément de l'ordre social, tel rituel, mais aussi telle conformation géographique ou astronomique, tel phénomène biologique, sont tels que nous les observons.

Un mythe est spécifique à une culture et résulte bien souvent d'un syncrétisme entre les éléments primitifs qui se sont mêlés pour accoucher de cette culture, ainsi que de contacts avec des cultures extérieures. Certains traitent de sujets qui n'ont de sens que pour la culture qui les a produits, mais beaucoup, touchant à l'humain même, sont universels par leur thème sinon par leurs détails anecdotiques.

Dans les cultures traditionnelles, les mythes font généralement intervenir le surnaturel au travers de créatures fantastiques et de monstres, de pouvoirs, connaissances ou instruments magiques, et surtout des divinités, qui tradui-

Le présent tronc commun se décompose en trois parties : les principes de simulation du jeu, la création de personnage et la résolution des situations.

changements sans lesquels le cosmos serait figé. Il est l'agent du hasard et de la nécessité. Ses échecs mêmes contribuent à faire advenir une réalité qu'il ne maîtrise pas.

C'est un personnage tragique en ceci que son destin le porte, et que ses combats, ses amours, ses vicissitudes, sa mort même ne résultent pas de ses choix individuels mais de forces impersonnelles et peut-être stupides, démentes ou ironiques qui régissent même les divinités. Tout ce qui lui arrive a un sens qui ne se révèle qu'à la fin, notamment en contribuant à la beauté, à la richesse, à l'universalité de son histoire. Mais il n'en est pas l'auteur. Il est celui à propos de qui continuent à s'élaborer des mythes.

sent la volonté consciente de l'univers mais sont eux aussi régis par des règles et des aléas plus grands qu'eux.

En l'espèce, par égard pour les civilisations traitées, on considérera que la phase **cosmogonique** est passée : les divinités sont nées, ont agi, le monde est créé, les choses sont en place à l'échelle de la nature. Mais il reste des vestiges d'une pré-création (géants, monstres...), certaines constellations iront encore enrichir le ciel, certaines coutumes ou techniques n'existent pas encore : c'est la phase **épique**, celle pendant laquelle les héros vont affiner la création, à l'échelle des cultures humaines, pour préparer la phase **historique** (ou légendaire) qui va suivre, celle des véritables cultures qui nous ont légué ces mythes désormais fixes (à l'imagination du conteur près) et dont l'archéologie relève les vestiges. C'est pendant cette phase intermédiaire des mythologies que se situe Héros Mythiques.

LA NOTION DE COLLECTIF

De nombreux mythologues modernes ont émis l'hypothèse selon laquelle les figures héroïques qui peuplent les récits traditionnels et qui apparaissent comme des individus sont en fait des agrégats collectifs. En effet, si l'on postule que le mythe interagit avec l'histoire, alors, que les mythes soient des récits historiques déformés et idéalisés ou que les civilisations anciennes interprètent les événements historiques à la lumière d'un cadre mythique préexistant, on peut admettre que des cultures, *a fortiori* si elles n'écrivent pas ou peu, attribuent à une figure unique des hauts faits pourtant accomplis par des personnages différents, à plusieurs générations d'écart, pour peu qu'ils présentent une unité thématique (le Prophète, le Patriote, le Traître, le Tyran...). Ce phénomène, d'ailleurs, est effectivement observé dans les périodes de crise, où subitement une même personne se voit attribuer par la rumeur populaire des événements qui ne lui doivent éventuellement rien mais se produisent à une même époque et semblent tendre vers le même but : tel a été le cas pour plusieurs révolutionnaires romantiques du XX^{ème} siècle, mais aussi pour des figures religieuses comme Saint Jean-Baptiste ou Lao-tseu.

En outre, et c'est un élément difficile à concevoir pour les mentalités modernes individualistes, les civilisations traditionnelles donnent un poids particulier aux différentes collectivités auxquelles appartient un individu : lignée, tranche d'âge, sexe, corporation, confession... Il est censé leur faire honneur, se conformer à leurs normes et, en échange, peut requérir de leur part conseil, asile, protection, soins, secours, etc. De ce fait, ce n'est que le dépouillement de la symbolique ou le romantisme de l'histoire qui attribue au héros mythique ou populaire son caractère solitaire, seul face à l'adversité : en réalité, il est évidemment, parce que les réalités quotidiennes de sa culture ne l'auraient pas permis autrement, flanqué d'un aréopage d'ancêtres, conjoints, courtisans, disciples, etc. qui d'ailleurs contribuent directement à son succès en prenant en charge toutes sortes de tâches subalternes. L'exégèse démontre que les textes attribués à Isaïe ou Mahomet sont l'œuvre pour une part de leurs disciples ; nul ne doute que lorsqu'on écrit que César défait Vercingétorix à Alésia il n'y a pas eu entre eux de duel d'homme à homme au so-

leil levant, mais un siège long et éprouvant pour des centaines d'anonymes.

Il en reste d'ailleurs des traces diffuses dans les mythes eux-mêmes, qui mentionnent parfois en incidente les porte-boucliers, palefreniers, écuyers, serviteurs, conseillers, etc. des protagonistes. D'autres récits sont explicitement ceux d'une famille, d'un groupe (cf. le Mahabharata). Et même la figure explicitement solitaire de Thor/ Hercule est parfois flanquée d'un fidèle assistant qui cautérise les têtes de l'Hydre ou appâte Jörmundandr.

Il est donc permis de supposer que tout ce que les traditions attribuent à des hommes seuls a été l'œuvre d'un groupe complexe, fluctuant mais mémorable et qui s'est fixé avec un nom individuel. Et cette notion est fort pratique en jeu de rôle. En effet, comment gérer dans un jeu collectif l'existence d'individus qui passent leur temps à tirer la couverture à eux ? On peut bien sûr jouer avec un joueur seul, ce qui est peu convivial et ne favorise pas, faute de dynamique de groupe, les idées innovantes. On peut aussi faire jouer une collection improbable de personnages qui se retrouveront tous à être couronnés rois, à tuer par accident leurs parents pour réaliser malgré eux une prophétie et à épouser sans le savoir leur sœur cachée, mais la suspension d'incrédulité s'émousse alors rapidement. On peut enfin attribuer à un joueur un rôle dominant de héros, les autres étant ses obscurs comparses, mais outre les questions que cette option soulève en termes d'égalité d'amusement, elle présente des difficultés d'ordre pratique, par exemple lorsque le joueur qui incarne le héros décommande en dernière minute sa présence à la partie.

C'est pourquoi nous recourons ici à la notion de **Collectif**. Les personnages des joueurs participent tous à égalité à un groupe dont ils sont membres par choix, par communauté d'idéaux, indispensable lorsqu'il s'agit de passer son temps à défier en commun les plus grands périls et même les décrets divins. A tout moment, l'un d'entre eux incarne le mieux ces idéaux collectifs, du fait du comportement que lui confère le joueur qui l'interprète. Ce personnage se retrouve donc le meilleur représentant de valeurs collectives pour lesquelles il entreprend avec succès des aventures risquées : c'est donc un **Héros**, ce qui lui octroie certains

avantages techniques. Mais qu'un autre personnage du groupe représente mieux que lui les idéaux communs et c'est lui qui reprendra le manteau du Héros.

De cette façon, il y a en permanence un Héros dans le groupe, ce qui est bien le moins vu le thème du jeu, mais cette fonction de Héros est assumée à tour de rôle par n'importe lequel des personnages dont le joueur souhaite s'en donner la peine par son interprétation. On a donc bien d'une part un Héros qui possède par nature un certain nombre des propriétés que la tradition leur attribue habituellement (immortalité, puisque tant qu'il y a des mem-

bres dans le groupe, même après plusieurs générations, l'un d'entre eux est le Héros ; ubiquité, puisque la fonction de Héros peut se transférer instantanément à grande distance ; généalogie et destin embrouillés, puisque plusieurs individus sont concernés...), et d'autre part une égalité d'opportunités entre tous les personnages puisque seul leur libre choix conditionne leur accès au statut de Héros... dont ils peuvent d'ailleurs fuir les responsabilités comme la peste.

A vous maintenant de relever le défi et de choisir si vous voulez essayer de devenir des Héros Mythiques.

SOMMAIRE

Crédits	1
Introduction	1
Qu'est-ce qu'un héros ?	2
Qu'est-ce qu'un mythe ?	2
La notion de Collectif	3
Sommaire	5
Principes de simulation	7
Estimation	7
Attributs	7
Collectif et Héros	8
Dons	8
Aptitudes	9
Les Pouvoirs surnaturels	10
Les Avantages	11
la vitalité & l'énergie	11
La Charte	11
Les Attentions divines	12
Création du personnage	13
Humain ou non ?	13
Identité, origine et filiation	13
Points de destin	13
Dons	13
Aptitudes	14
Pouvoirs surnaturels	14
Avantages	14
Vitalité	14
Energie	14
L'équipement	14
Le groupe de personnages	15
La Charte	15
Les Attentions divines	17
Aide-mémoire de la création de personnage	19
Personnage	19
Groupe	19
Systeme de simulation	20
Unités de temps	20
La résolution des activités	20
Estimation rapide d'un personnage	21
Les dés	22
Echec ou réussite ?	22
Qualité de la réussite	23
Modifier un jet de dés	24
Résolution étendue	25
Activités courantes	26
Communication	26
Perception	26
Déplacements	27
Levage	28

Le combat	29
Les grandeurs en jeu	29
Les tactiques	30
Le déroulement d'un combat	31
Diverses situations de combat	36
Santé et environnement	46
Les Dommages	46
Suffocation et noyade	47
Faim et soif	47
Chaleur et froid	48
Toxines et maladies	48
Traumatismes mentaux	49
Sommeil	50
Récupération	50
Economie pré-industrielle	51
Achat de biens et services	52
Autres façons d'acquérir des biens	52
Fluctuations du niveau de ressources	53
Mythologie	55
Héros	55
Surnaturel	59
Divinités	60
La progression des personnages	64
Acquisition des points de destin en cours de jeu	64
Augmentation des Attributs par points de destin	64
Redéfinition de la Charte	64
Modification des Attentions divines	65
Conclusion	67
Glossaire	68
Inspirations	70

PRINCIPES DE SIMULATION

ESTIMATION

Dans Héros Mythiques, toutes les grandeurs sont estimées selon une échelle unique qui se décompose en cinq grandes **classes** : **Commun**, **Héroïque**, **Mythique**, **Divin** et **Titanesque**. Chacune de ces classes se décompose en trois **épithètes** : **faible**, **moyen**, **puissant**.

Chaque couple classe/épithète constitue un **niveau** associé à un score chiffré, comme le montre le tableau suivant. Le niveau qui porte l'épithète *faible* d'une classe est toujours supérieur au niveau qui porte l'épithète *puissant* de la classe inférieure. Les noms des classes ne sont qu'indicatifs : un Héros peut très bien atteindre la classe *Mythique*, ou une divinité être dans la classe *Héroïque* à son point faible.

Commun	faible	3
	moyen	6
	puissant	9
Héroïque	faible	12
	moyen	15
	puissant	18
Mythique	faible	21
	moyen	24
	puissant	27
Divin	faible	30
	moyen	33
	puissant	36
Titanesque	faible	39
	moyen	42
	puissant	45

ATTRIBUTS

Les **Attributs** définissent les personnages du jeu en termes de règles. Ils permettent d'estimer les capacités du personnage par rapport à ses semblables et à son environnement. Il en existe de plusieurs catégories :

- les **Dons**, qui déterminent la répartition des atouts et des faiblesses du personnage dans les différents types d'activités,
- les **Aptitudes**, qui dénotent des domaines étroits d'activité, de connaissance ou de comportement dans lesquels le personnage est particulièrement doué. Il existe également des **Inaptitudes**, c'est-à-dire des activités que le personnage est incapable d'entreprendre, par incompetence ou blocage psychologique,
- les **Pouvoirs surnaturels**, qui sont des capacités qui n'existent pas naturellement chez l'être humain. Il existe également des **Handicaps** qui sont des capacités physiques naturelles chez l'être humain mais qui manquent au personnage,
- les **Avantages**, qui déterminent ce que le personnage possède d'important sur le plan matériel et social. Il existe également des **Désavantages** qui sont des défauts économiques ou sociaux,
- la **vitalité**, qui définit les réserves physiques du personnage,

- **l'énergie**, qui définit les réserves psychiques du personnage,
- enfin, divers éléments culturels propres à la civilisation traitée.

Les **points de destin** ne constituent pas un Attribut mais ils mesurent le potentiel du

personnage à influencer sur l'univers par lui-même, indépendamment de la volonté des dieux. Ils permettent donc de particulariser le personnage lors de sa création et d'influencer sur son destin en cours de partie.

COLLECTIF ET HEROS

Les personnages forment un groupe soudé par des principes communs. C'est la définition des ces principes par les membres fondateurs du groupe qui en scelle la constitution. Cet ensemble de principes constitue la **Charte** du groupe.

Par ailleurs, tout groupe est sous le regard des divinités qui ont du mal à discerner les individus, à moins qu'ils ne soient revêtus d'une fonction qui les rend mythiquement significatifs (royauté, sacerdoce, Héroïsme...). De ce fait, tout groupe possède des **Attentions divines**

qui mesurent à quel point il est significatif sur le plan mythique.

A chaque fois qu'au cours des aventures du groupe, l'un de ses membres effectue un acte conforme à la Charte, il contribue des points de **Collectif** au groupe. Ces points sont au groupe ce que les points de destin sont à ses membres individuels.

A tout instant, le membre du groupe qui cumule la plus forte contribution au Collectif du groupe en est le **Héros**.

DONS

Les Dons sont les éléments chiffrés fondamentaux des personnages de Héros Mythiques. Toute activité entreprise par un personnage est couverte par au moins un Don. Les Dons couvrent la plupart du temps des traits à la fois physiques et mentaux du personnage. Ils rendent compte des connaissances acquises du personnage, de ses compétences mais aussi de ses prédispositions naturelles.

Ils sont au nombre de sept : le **Combat**, le **Mouvement**, la **Nature**, le **Savoir**, les **Arts**, la **Vigueur** et la **Psyché**.

Chaque Don est associé à une **Anecdote** qui justifie le score du personnage : explication de l'apprentissage, activités favorites, caractéristique physique, trait de caractère...

Une activité donnée peut correspondre à plusieurs Dons. Chaque Don correspond alors à une façon différente de mener à bien cette activité.

Exemple : un personnage souhaite lutter. S'il attaque son adversaire en employant des techniques de combat élaborées, c'est le Don du Combat qui est pris en compte. S'il essaye de le prendre de vitesse en esquivant ses attaques pour lui

tordre le bras dans le dos, c'est le Don du Mouvement. S'il prend son adversaire à bras le corps et l'écrase contre lui, c'est la Vigueur.

Le **Combat** détermine la capacité du personnage à se battre et à bien se comporter en combat (*i.e.* ne pas mourir). Il couvre le comportement du personnage sur le champ de bataille.

Anecdotes : tradition militaire, fils d'un maître d'armes, agressif, courageux...

Le **Mouvement** correspond à la dextérité manuelle et à l'agilité du personnage, aux réflexes et à la forme physique générale.

Anecdotes : gracieux, gymnaste, nerveux...

La **Nature** représente l'aisance qu'a le personnage dans le milieu naturel et son habitude à y évoluer.

Anecdotes : enfant sauvage, asocial, robuste...

Le **Savoir** est lié aux connaissances académiques du personnage, à sa mémoire, son raisonnement et sa facilité à manipuler des concepts abstraits.

Anecdotes : *enfant prodige, élevé dans un temple, curieux...*

Les **Arts** couvrent l'ensemble des talents de création artistique (l'interprétation est régie par la Psyché) mais aussi les artisanats et les techniques (qui deviennent des formes d'art à haut niveau).

Anecdotes : *voix d'or, dextre, créatif, ingénieux...*

La **Vigueur** décrit la puissance physique du personnage. C'est une combinaison de sa

masse musculaire et de sa résistance, y compris aux maléfices qui affectent son corps.

Anecdotes : *muscleux, endurant, tenace, insensible...*

La **Psyché** correspond à la volonté et à l'ascendant du personnage sur les autres. Elle représente sa résistance aux influences surnaturelles et à la magie mentale, mais aussi son charme personnel. Elle couvre aussi l'interprétation (la conception est couverte par les Arts) de tous les arts où l'expression personnelle est un point-clé (chant, poésie...).

Anecdotes : *sensible, marqué par des présages, déterminé...*

APTITUDES

Les Aptitudes sont les dons particuliers du personnage. Elles définissent des circonstances dans lesquelles il bénéficie d'atouts substantiels. Elles ont donc tendance à conditionner l'angle sous lequel il fait face aux situations.

Il peut s'agir d'attitudes (la violence, la gaieté, la ruse...), d'activités (la navigation, la musique, l'amour...), d'objets ou créatures (les chevaux, les objets en bois, les enfants...), de circonstances (la nuit, les villes, les banquets...), etc. Lorsque le personnage fait preuve de l'attitude, exerce l'activité, manipule l'objet, s'adresse à la créature, se trouve dans la circonstance, etc., il bénéficie des avantages liés à son Aptitude.

Une Aptitude n'est pas traduite par un score : on la possède ou pas. Lorsque le personnage entreprend une activité qui est couverte par cette Aptitude, il bénéficie de chances de réussite accrues, au point d'espérer réussir des exploits hors du commun (planter une flèche au cœur du soleil, poser une colle à un devin, faire rire le dieu des enfers...).

EXEMPLES D'APTITUDES

Des exemples spécifiques à chaque culture seront disponible dans les descriptions de civilisations. On peut toutefois lister un certain nombre d'Aptitudes universelles :

- Forêts,
- Mer,

- Lacs,
- Rivières,
- Sous la terre,
- Obscurité,
- Feu,
- Pluie,
- Vent,
- Brouillard,
- Forge,
- Mines,
- Agriculture,
- Musique,
- Un minéral (terre, métal, rochers, pierres précieuses...),
- Un type de plante (arbres, fleurs, champignons...),
- Un moment de la journée (aube, midi, crépuscule, nuit...),
- Une date (pleine lune, printemps, équinoxe...),
- Un type d'animal (poissons, insectes, aigles, loups...),
- Un type de personne (enfants, fous, femmes, vieillards...).

Il est possible de se déclarer **Inapte** dans certains domaines d'activité (ne pas savoir nager, ne pas savoir se battre, ne pas savoir lire dans une civilisation lettrée...). Il est dès lors

impossible d'entreprendre une activité dans ce domaine, quel que soit le score de Don mis en jeu et la difficulté.

LES POUVOIRS SURNATURELS

Les Pouvoirs surnaturels couvrent les facultés des personnages qui ne sont pas du ressort d'un humain normal, même en amplifiant démesurément ses capacités. Ainsi, la faculté de soulever plusieurs tonnes n'est pas un Pouvoir surnaturel car une force suffisamment grande permet théoriquement de le faire. En revanche, se transformer en aigle est un Pouvoir surnaturel, puisque rien chez l'être humain ne permet de le faire.

En termes techniques, tout Pouvoir est caractérisé par son **intensité**. Elle se chiffre selon l'échelle suivante :

- 1 : anodin, pourra légèrement favoriser le personnage ;
- 3 : apporte une aide sensible ;
- 6 : donne un avantage déterminant ;
- 9 : donne une forte supériorité au personnage.

Tout Pouvoir peut être assorti d'une **Faill**e, c'est à dire d'une circonstance qui annule son fonctionnement normal (ne fonctionne pas la nuit, n'affecte pas les femmes, n'affecte que les animaux...), au-delà de ses limitations intrinsèques (il est clair que « voir dans le noir » ne fonctionne que dans le noir, ceci ne constitue pas une Faille. Le fait de ne voir dans le noir que tant qu'on a les pieds qui touchent terre, en revanche, constitue bien une Faille), ce qui divise son intensité par 2.

Certains Pouvoirs correspondent à des capacités **permanentes**, d'autres sont **intermittents**. Un Pouvoir intermittent nécessite d'être alimenté par des points d'énergie (autant de points d'énergie que son intensité, lors de chaque utilisation). Un Pouvoir permanent voit son intensité doublée par rapport à un Pouvoir intermittent aux effets similaires. L'utilisation d'un Pouvoir peut nécessiter un jet d'un Don.

Pouvoirs :

Une Faille divise par 2 l'intensité

Intermittent : chaque utilisation dépense un nombre de points d'énergie égal à l'intensité

Permanent : intensité doublée

EXEMPLES DE POUVOIRS

Chaque description de civilisation comporte des exemples de Pouvoirs spécifiques.

- **Parler aux oiseaux** : intensité 2, permanent : le personnage peut dialoguer avec les oiseaux ; chaque civilisation aura sa symbolique des différentes espèces et son avis sur ce que peut communiquer un oiseau (ils peuvent être aux faits des mystères du ciel, ou au contraire n'être que des chanteurs vaniteux) ;
- **Voir dans le noir** : intensité 4, permanent : le personnage n'est pas affecté par les effets de l'obscurité ;
- **Prescience** : intensité 3, intermittent : le personnage reçoit de temps en temps (lorsqu'il dépense 3 points d'énergie) des visions

ou des voix qui l'informent en termes cryptiques (choisis par le meneur) d'éléments du futur proche de son Collectif ;

- **Respirer sous l'eau** : intensité 6, permanent : le personnage respire indifféremment dans l'air et dans l'eau et ne peut se noyer ;
- **Immortalité** : intensité 12, permanent : le personnage ne vieillit pas ;
- **Influence météorologique** : intensité 4, intermittent : le personnage peut modifier le temps qu'il fait, en réussissant des jets de Nature d'une difficulté qui dépend de l'improbabilité des conditions météorologiques qu'il souhaite par rapport aux conditions actuelles et en dépensant 4 points d'énergie ;

Il est également possible de prendre des **Handicaps** qui correspondent à l'absence

d'une faculté naturelle pour un être humain normal. Certaines espèces ont des Handicaps naturels.

- être aveugle (6),

- être muet (4),
- être (totalement) sourd (5),
- n'avoir qu'un bras (3).

LES AVANTAGES

Un Avantage est une particularité du personnage liée à la société dans laquelle il vit. Ce peut être une position sociale, des possessions matérielles, des serviteurs, des créatures, des lieux que le personnage possède ou auxquels il a accès.

Tout Avantage est défini par une **intensité** qui indique l'ampleur des services qu'il rend.

Chaque description de civilisation comporte une liste d'Avantages spécifiques.

- être roi (5),
- être capitaine de bateau (3),
- être riche (2),
- être opulent (4),
- posséder un objet aux propriétés surnaturelles (intensité du Pouvoir correspondant),
- posséder un animal de compagnie exceptionnel tel qu'un cheval infatigable ou un oiseau au chant enchanteur (tiers du niveau de cette propriété exceptionnelle, par exemple 5 si elle est *Héroïque moyen*),

- avoir un serviteur fidèle (2),
- connaître un magicien (2),
- avoir un devin qui vous doit une faveur (3).

Il est également possible de prendre des **Désavantages**.

- être orphelin (1),
- être un esclave ou un prisonnier évadé (3),
- être un déserteur (2),
- être pauvre (2),
- être indigent (4),
- être maudit (selon intensité de la malédiction, cf. Pouvoirs surnaturels),
- avoir un ennemi (3),
- avoir un ennemi puissant tel qu'un roi ou un grand prêtre (5),
- avoir un ennemi qui a des Pouvoirs surnaturels (6)

LA VITALITE & L'ENERGIE

La **vitalité** est une quantification du nombre de blessures que peut supporter un personnage, ainsi que de son endurance à toutes les agressions physiques comme la maladie, la faim, le froid... Lorsque le personnage subit des traumatismes, sa vitalité diminue.

L'**énergie** détermine le potentiel psychique du personnage. Il s'en sert pour user de ses Pouvoirs surnaturels, s'il en possède, et pour résister aux effets surnaturels.

LA CHARTE

Tout groupe est défini lors de sa fondation par une Charte qui définit les principes que ses membres vont s'efforcer de promouvoir.

Ces principes s'articulent autour de 3 grands domaines : le groupe, la société, le monde invisible. Traditionnellement, vis-à-vis de ses membres, tout groupe promeut

l'entraide et le soutien mutuel, mais les modalités pratiques peuvent varier : mettre ou non en danger sa propre vie pour un compagnon d'armes, autoriser ou non les relations sentimentales au sein du groupe, politique de recrutement...

Vis à vis de la société des hommes et *a fortiori* des éléments surnaturels du monde, la va-

riabilité est plus forte encore. Certains groupes s'efforcent de respecter les valeurs communément admises dans leur communauté tandis que d'autres sont des rebelles asociaux ; cer-

tains craignent tous les dieux alors que d'autres se comportent comme s'ils allaient les supplanter.

LES ATTENTIONS DIVINES

Ce qui fait que le groupe est à même de faire naître un Héros en son sein est le fait qu'il est, davantage que le commun des mortels, sous le regard des dieux. L'attention qu'une divinité porte à un groupe est décrite de la façon suivante :

- quelle est la divinité, pourquoi est-elle en contact avec le groupe ?
- quelle est l'attitude de la divinité envers le groupe : favorable ou défavorable ?
désigné dans le groupe.

- le score **d'Intervention** détermine avec quelle fréquence la divinité est prête à intervenir pour le groupe,
- le score de **Puissance** fixe l'importance de ces interventions et le pouvoir que la divinité est disposée à mettre en jeu pour agir pour ou contre le groupe.

Ces Attentions sont inactives tant qu'il n'y a pas de Héros.

CREATION DU PERSONNAGE

Créer un personnage revient à personnaliser une trame de base.

HUMAIN OU NON ?

Certaines civilisations comportent des espèces intelligentes non-humaines qu'il est possible d'incarner. Elles possèdent des particularités biologiques et comportementales qui se traduisent dans la façon de les jouer et dans leurs Attributs techniques.

Tous les humains démarrent avec 90 points à répartir dans leurs 7 Dons, par niveaux de 3 points chacun. Il n'est pas possible d'affecter moins de 6 points (*Commun moyen*) ou plus de 24 points (*Mythique moyen*) à un Don à ce stade.

Les humains ne possèdent au départ ni Aptitudes, ni Pouvoirs surnaturels, ni Avantages et ne souffrent ni d'Inaptitudes, ni de Handicaps, ni de Désavantages.

Les humains ont 30 points à répartir entre leur vitalité et leur énergie, par niveaux de 3 points chacun. Il n'est pas possible d'affecter moins de 9 points (*Commun puissant*) ou plus de 21 points (*Mythique faible*) à la vitalité ou à l'énergie à ce stade.

Les livrets de civilisation présenteront des exemples d'espèces non-humaines jouables, c'est-à-dire socialement compatibles avec les humains.

IDENTITE, ORIGINE ET FILIATION

Tout personnage bénéficie d'un **Trait familial** dont seront marqués tous ses descendants du même sexe que lui. Il s'agit de l'un (un seul, pas une combinaison) des bénéfiques que l'on peut prendre à la création de personnage (niveau de Don, de vitalité ou d'énergie, Aptitude, Pouvoir ou Avantage), d'une valeur maximale de 3 points de destin, de façon gratuite.

Ce Trait peut à l'inverse être une pénalité (unique également : malus de Don, de vitalité ou d'énergie, Inaptitude, Handicap ou Désa-

La trame dépend du type de personnage incarné par le joueur (humain ou non) ; la personnalisation se fait via les **points de destin**.

(avantage), ce qui octroie un bonus égal à sa valeur (jusqu'à 3 points de destin) qui peut excéder le plafond de 15 points recueillis par des pénalités (voir au titre suivant).

POINTS DE DESTIN

Tout personnage possède 15 points de destin pour améliorer ses Attributs.

Il n'est pas obligatoire de dépenser la totalité de ses points de destin lors de la création du personnage, puisqu'ils peuvent également être utilisés en cours de jeu pour donner un coup de pouce au personnage en situation critique ou pour faire appel aux divinités.

Pour chaque catégorie d'Attributs, il est possible de récupérer des points de destin en pénalisant le personnage. Le total des points ainsi récupérés ne peut excéder 15 (sauf en cas de trait familial défavorable, voir au titre précédent).

DONS

Il est possible d'augmenter un Don d'un niveau (3 points) en dépensant 3 points de destin. On ne peut Augmenter un Don de plus de 3 niveaux (9 points) à la création du personnage.

On peut aussi diminuer certains Dons pour obtenir davantage de points de destin, chaque niveau (3 points) de réduction générant 3 points de destin de plus. On ne peut pas obtenir plus de 9 points de destin de cette façon, qui correspondent à une réduction de 3 niveaux (donc on peut baisser 3 Dons d'un niveau chacun, 1 d'un niveau et 1 autre de 2 niveaux, ou un seul de 3 niveaux).

Chaque score doit être accompagné d'une Anecdote.

APTITUDES

Une Aptitude coûte 3 points de destin.

Une Inaptitude restitue 3 points de destin. On ne peut prendre plus de 3 Inaptitudes supplémentaires à la création.

POUVOIRS SURNATURELS

Un Pouvoir coûte un nombre de points de destin égal à son intensité.

Les Handicaps restituent un nombre de points de destin égal à leur intensité. On ne peut pas prendre de Handicaps dont l'intensité totale dépasse 6 points.

AVANTAGES

Un Avantage coûte un nombre de points de destins égal à son intensité.

Les Désavantages restituent un nombre de points de destin égal à leur intensité. On ne peut pas prendre de Désavantages dont l'intensité totale dépasse 6 points.

VITALITE

Augmenter sa vitalité d'un niveau (3 points) coûte 3 points de destin.

On peut également la réduire, chaque niveau (3 points) de réduction générant 3 points de destin de plus. On ne peut réduire sa vitalité de plus de 2 niveaux (6 points).

ENERGIE

Augmenter son énergie d'un niveau (3 points) coûte 3 points de destin.

On peut également la réduire, chaque niveau (3 points) de réduction générant 3 points de destin de plus. On ne peut réduire son énergie de plus de 2 niveaux (6 points).

L'EQUIPEMENT

Il ne constitue pas un élément intrinsèque du personnage. Toutefois, à ce stade de la création, il est commode de savoir ce que le personnage possède.

Chaque livret de civilisation contient des exemples de possessions, tant objets manufacturés qu'êtres vivants ou propriétés foncières, assorties de leur niveau de ressource (indigent, pauvre, normal, riche, opulent). Ce niveau peut varier en fonction du lieu exact où on cherche à acquérir l'objet (un animal loin de son biotope, un navire loin de la mer...).

Tout personnage peut posséder en permanence (y compris entretien et remplacement) jusqu'à :

- 1 objet de niveau de ressource *riche*,
- 6 objets de niveau de ressource *normal*,
- 30 objets de niveau de ressource *pauvre*,
- 100 objets de niveau de ressource *indigent*.

Le joueur n'est bien sûr pas tenu de les spécifier à la création du personnage. Il est même conseillé de laisser des cases vides car ce n'est qu'en les remplissant que le personnage peut acquérir de nouvelles possessions (les cases vides correspondent à de la richesse non investie, « gardée en liquide » ou en dépôt).

Un personnage qui a le Désavantage *pauvre* décale tout d'une ligne vers le bas (1 objet *normal*, 6 *pauvres* et 30 *indigents*) ; un personnage *indigent* décale tout de 2 lignes (1 objet *pauvre* et 6 *indigents*).

Un personnage qui a l'Avantage *riche* décale tout d'une ligne vers le haut (1 objet *opulent*, 6 *riches*, etc. jusqu'à 500 objets *indigents*) ; un personnage *opulent* décale tout de 2 lignes (6 objets *opulents*, 30 *riches*, etc. jusqu'à 500 objets *pauvres* et 1 000 *indigents*). Il est rare que ces personnages tiennent un compte exact de leurs objets *pauvres*, voire *normaux*.

Un objet de même usage peut généralement exister en versions d'un niveau de ressource inférieur (usé, grossier...) ou supérieur (luxueux, ouvragé...). C'est un pur choix d'afficher son statut social, sans conséquence en termes de jeu. Le personnage sera toutefois jugé selon l'apparence de ses biens : s'équiper exprès de biens de qualité inférieure par souci d'économie est le meilleur moyen d'être assimi-

lé à un pauvre donc, dans ces civilisations où la richesse est souvent liée à l'importance (par la naissance, la puissance...), à un être insignifiant ou, pire, à un pingre si le niveau de ressources réel du personnage est connu. A l'inverse, afficher des prétentions au-dessus de sa condition,

si elle est trahie par l'élocution, les connaissances, etc. conduit aussi à l'ostracisme social, voire à la confiscation des biens incriminés à titre de châtement de l'usurpateur. Mais on peut délibérément et habilement cacher sa condition sous les atours d'un autre milieu...

LE GROUPE DE PERSONNAGES

LA CHARTE

Elle n'est pas définie au cours de la création des personnages. Les principes qui unissent le groupe et définissent le Héros sont élaborés en commun en cours de jeu par le groupe de joueurs au vu des actes de leurs personnages.

Au cours du premier scénario joué en commun par les membres fondateurs du groupe, certaines activités seront entreprises et certains événements se produiront que l'on pourra qualifier de **mythiquement significatifs**. En termes de jeu, il s'agit de toute activité entreprise par un membre du groupe et qui est spontanément acclamée par l'ensemble des participants comme de nature à bâtir ou conforter le statut légendaire du groupe : impressionner ou séduire un haut personnage, remporter un concours artistique ou sportif, vaincre un adversaire monstrueux, recourir publiquement et avec succès à des capacités surnaturelles, accomplir une prophétie, renverser un tyran... Il peut aussi s'agir d'un événement subi, comme de recevoir une blessure, de tomber d'une falaise, d'être ensorcelé...

Le meneur dispose d'un droit de proposition s'il estime que les joueurs laissent passer de nombreuses opportunités, et de veto s'il estime que les joueurs s'auto-congratulent sans vergogne. Il est en tous cas essentiel que le meneur multiplie les occasions de mettre les personnages dans des situations de nature à fonder une légende.

De chacune de ces activités, les joueurs dérivent un **principe** de la Charte : entretenir de bonnes relations avec les notables, séduire les femmes de qualité, rechercher l'excellence, détruire les monstres, utiliser la magie plutôt que des moyens prosaïques, hâter l'accomplissement du destin, haïr la tyrannie... Il s'agit des actes dont l'accomplissement

contribue au Collectif du groupe et donc à l'émergence du Héros. Par la répétition de ces scènes fondatrices, les personnages ancrent et concrétisent leur légende et confortent l'importance mythique du Héros qu'ils sont en train de constituer.

Les divers principes de la Charte sont pondérés. Le groupe possède 12 points à répartir entre les différents principes de la Charte, un poids de 1 indiquant un principe mineur et un poids de 5 indiquant un principe extrêmement fondamental. A chaque fois, au cours du scénario fondateur, qu'une action significative est identifiée, les joueurs votent pour déterminer la pondération attribuée au principe qui traduit dans la Charte l'acte qui vient d'être accompli.

Il est possible de disposer de points de Charte supplémentaires en prenant une Attention divine défavorable (cf. ci-dessous). Naturellement, on ne peut prendre d'Attention divine défavorable que de la part d'une divinité que l'on a effectivement contrariée (Intervention défavorable spontanée, sacrilège...).

Le personnage qui vient d'accomplir l'action significative note aussitôt qu'il vient de contribuer au Collectif en gestation un nombre de points égal à la valeur du principe qu'il vient de définir. Tout autre membre fondateur qui accomplit à nouveau une action qui contribue au même principe ne marque pour l'instant aucun point de Collectif. En cas d'action réalisée en commun par plusieurs membres du groupe, un seul d'entre eux marque les points : celui qui a pris l'initiative et entraîné les autres. S'il s'agit seulement d'une attitude générale de tout ou partie du groupe, elle ne rapporte de points qu'à celui qui en prend conscience (au besoin sous l'impulsion du meneur) et entreprend délibérément une activité spectaculaire qui l'illustre.

Précisons qu'aucun Héros n'est encore défini à ce stade et que les points ne sont pas investis en Attributs héroïques ; il n'est pas non plus possible d'attribuer des pénalités collectives et aucun Caprice du Destin n'est à redouter. En revanche, tout contributeur peut utiliser les points non investis (cf. au chapitre sur l'utilisation des points de Collectif).

Un personnage peut contribuer à un principe déjà existant en accomplissant un acte encore plus mémorable que tous les précédents. Le meneur peut l'autoriser à augmenter la valeur du principe (il ne contribue alors au Collectif que la différence entre ancienne et nouvelle valeur du principe). A l'inverse, il est possible d'accomplir des actions mythiquement significatives contraires aux principes déjà établis de la Charte. Le meneur impose alors une réduction de son choix (entre 1 et 5 points) de la valeur du principe correspondant. Le nombre de points retirés vient se soustraire au total de Collectif du groupe ainsi qu'à la contribution individuelle du personnage mis en cause. Si la valeur du principe tombe à 0, il est supprimé de la Charte. On peut accomplir une nouvelle action significative qui le régénère, mais elle doit être plus mémorable que toutes les précédentes relatives à ce principe (comme pour une augmentation).

Lorsque l'ensemble des points de Charte a été attribué (cela peut exceptionnellement prendre plusieurs scénarios s'ils sont brefs, peu épiques ou si les joueurs sont pusillanimes, ces 2 derniers points étant tout à fait regrettables et hors de l'idée du jeu), on compare les contributions de chacun des personnages. Celui qui a la plus forte devient le Héros. Si plusieurs membres du groupe ont la même contribution, le Héros est celui qui a le plus de points de destin. Si les points de destin sont également *ex aequo*, le Héros est désigné par tirage au sort (le destin est arbitraire).

Conseil des concepteurs : Le joueur dont le personnage vient d'accomplir un acte significatif peut être tenté de réclamer une forte pondération, s'il tient à maximiser ses chances de devenir le premier Héros. D'autres joueurs ambitieux pourront le lui refuser, de façon à conserver un grand nombre de points à attribuer à leurs propres futures actions, ce qui devrait amener à un relatif équilibre. Il appartient au meneur de réguler ce type de comportements. Le fait que le statut de Héros comporte son lot de désagréments

joue en partie pour limiter le nombre de compétiteurs potentiels.

A l'inverse, il n'est pas possible de refuser indéfiniment d'accomplir des actes héroïques, donc même si l'ensemble du groupe redoute le statut de Héros (alors pourquoi jouent-ils ?), le meneur finira bien par les amener à contribuer 12 points...

Enfin, des petits malins pourraient être tentés, sans prendre le risque d'entreprendre des actions innovantes, de marcher dans les traces de leurs prédécesseurs pionniers et de répéter leurs actions, de façon à engranger des points de Collectif en prévision de la désignation du Héros. C'est pour compenser cet effet de paresse qu'il existe une prime à l'innovation (seul l'auteur originel de l'action marque des points de Collectif).

On notera également qu'il est possible de renforcer ou au contraire d'affaiblir les principes qui résultent des actions antérieures, de façon à assurer que la Charte finale reflète bien les valeurs de l'ensemble des personnages, donc sera jouable en pratique. Mais le manque de concertation retarde, par ses allers et retours sur les principes de la Charte, l'émergence du Héros.

Il existe un choix fondamental entre la diversité (nombreux principes de faible valeur, donc beaucoup d'activités contribuent au Collectif, mais peu à chaque fois) et la cohérence (peu de principes de forte valeur, donc peu de variété mais des contributions fortes... et éventuellement de brusques « passages de relais » du Héros, ou au contraire un monopole de fait d'un personnage qui a pris de l'avance).

L'ensemble des contributeurs (Héros compris) constituent les **membres actifs** du groupe et sont invités à définir les Attributs héroïques (et éventuellement les pénalités collectives) qu'ils désirent. Le meneur peut réfléchir au premier Caprice du Destin. Les membres fondateurs non contributeurs n'ont pas leur mot à dire, même si les bonnes manières recommandent qu'ils soient consultés.

Conseil des concepteurs : Ainsi, la définition des principes du groupe n'est pas un choix arbitraire *a priori* et éventuellement difficile à mettre en jeu en pratique, mais la traduction des premiers faits mémorables effectivement attribuables au

groupe en gestation, l'ébauche de son mythe propre. C'est par la répétition de ces schémas fondateurs que le groupe va par la suite réaffirmer son identité mythique, la conforter et devenir un héros de plus en plus signifiant.

ATTRIBUTS HEROÏQUES

Dès qu'il existe un total de Collectif non nul, ce total peut être investi pour acheter des Attributs, dits **Attributs héroïques**, selon le même barème que pour créer un personnage mais en investissant des points de Collectif plutôt que de destin. On peut ainsi investir dans des niveaux de Don, de vitalité ou d'énergie, des Aptitudes, des Pouvoirs et des Avantages. Le choix est soumis au vote des membres actifs du groupe et les points ne sont pas dépensés (le total de Collectif et les contributions individuelles ne baissent pas). Pouvoirs et Avantages ne peuvent être pris, comme pour un personnage individuel, que s'ils confirment un bénéfice effectivement reçu par l'un des personnages qui a incarné le Héros au cours du scénario.

PENALITES COLLECTIVES

Dès que le Collectif est non nul, le groupe peut décider de prendre des **pénalités collectives**. Il peut en effet réduire des niveaux de Don, de vitalité ou d'énergie ou prendre des

LES ATTENTIONS DIVINES

Lorsque la Charte est finalisée et le Héros identifié, les joueurs sont invités à réfléchir, avec le meneur, aux divinités qui ont été partie prenante dans cet épisode primordial. Il n'est en effet possible de revendiquer une Attention divine, favorable ou défavorable, que de la part d'une divinité avec laquelle le groupe a effectivement été en contact au cours du scénario. Il incombe donc au meneur de susciter des situations de nature à varier les divinités sollicitées.

Tout groupe possède au départ une Attention divine favorable au niveau *Héroïque moyen* (15), tant en Intervention qu'en Puissance. Il appartient donc au meneur de veiller à ce que son premier scénario prévoie de plaire au moins à une divinité.

Il est possible de transférer des niveaux (1 niveau = 3 points) entre l'Intervention et la

Inaptitudes, des Handicaps et des Désavantages, selon le barème utilisé lors de la création de personnage. Le choix est soumis au vote des membres actifs du groupe. Handicaps et Désavantages ne peuvent être pris, comme pour un personnage individuel, que s'ils confirment une pénalité effectivement encourue par l'un des personnages qui a incarné le Héros au cours du scénario.

Chaque point de pénalité est compensé par un point à investir dans des Attributs héroïques en plus du total de Collectif. Ces points ne sont pas ajoutés au total de Collectif. A la différence des points de Collectif accumulés par activités mythiquement signifiantes, ils doivent être entièrement investis (cf. plus bas). A un instant donné, le total des pénalités collectives doit être inférieur ou égal au **tiers** du total de Collectif effectivement contribué.

Les pénalités collectives affectent **tous les membres actifs du groupe**, y compris mais pas seulement le Héros. L'effort de chacun des membres renforce le Héros.

POINTS NON INVESTIS

Il peut subsister des points de Collectif non investis : c'est le cas lorsque la Charte est en cours de définition. Leur utilisation en cours de jeu est exposée plus loin.

Puissance d'une même Attention (pas plus de 3 niveaux).

On peut prendre jusqu'à 2 Attentions divines favorables supplémentaires à un niveau maximal *Héroïque faible* (12) en Intervention comme en Puissance, à condition de prendre pour chacune une Attention défavorable de même niveau. Intervention et Puissance de ces Attentions supplémentaires, favorables comme défavorables, sont modulables, mais bien sûr uniquement à l'intérieur d'une même Attention.

On peut prendre une Attention défavorable supplémentaire à un niveau maximal *Commun puissant* (9) en Intervention comme en Puissance, ce qui octroie 1 point de Charte supplémentaire par niveau (donc maximum 3). Intervention et Puissance de cette Attention défavorable supplémentaire sont modulables,

mais bien sûr uniquement à l'intérieur de cette même Attention.

Attentions divines :

Une favorable *Héroïque moyen* (15/15)

Jusqu'à 2 favorables supplémentaires à jusqu'à *Héroïque faible* (12/12), au prix de 2 défavorables au même niveau

Jusqu'à une défavorable supplémentaire à jusqu'à *Commun puissant* (9/9), ce qui rapporte jusqu'à 3 points de Charte

Possibilité de transférer jusqu'à 3 niveaux (9 points) d'Intervention en Puissance et réciproquement au sein d'une même Attention

AIDE-MEMOIRE DE LA CREATION DE PERSONNAGE

PERSONNAGE

Voici une synthèse des étapes de la création d'un personnage de Héros Mythiques.

- Tout personnage possède 15 points de destin à la création. Les pénalités imposées au personnage dans chaque catégorie d'Attributs ne peuvent octroyer plus de 15 autres points de destin,
- Trait familial : un bénéfice gratuit de 3 points maximum ou une pénalité de 3 points maximum contre le même nombre de points de destin supplémentaires, y compris au-delà de la limite de 15.
- Dons : selon espèce ; humains : 90 points à répartir en niveaux de 3 points chacun, entre 6 (*Commun moyen*) et 24 (*Mythique moyen*). 3 points de destin = +1 niveau, maximum + 3 niveaux (9 points) ; -1 niveau = +3 points de destin (maximum 3 niveaux = 9 points) ; chacun doit être assorti d'une Anecdote,
- Aptitudes : selon espèces ; humains : néant. Une Aptitude = 3 points de destin. Une Inaptitude = 3 points de destin (maximum 3 Inaptitudes),
- Pouvoirs : selon espèces ; humains : néant. Coût en points de destin = intensité ; une Faille divise l'intensité par 2 ; permanent : intensité doublée. Intensité d'un Handicap = bonus en points de destin (maximum 6).
- Avantages : selon espèces ; humains : néant. Coût en points de destin = intensité. Intensité d'un Désavantage = bonus en points de destin (maximum 6).
- Vitalité et énergie : selon espèces ; humains : 30 points à répartir en niveaux de 3 points chacun, entre 9 (*Commun puissant*) et 24 (*Mythique faible*). 3 points de destin = +1 niveau (3 points) ; -1 niveau (3 points) = +3 points de destin (maximum 6 points),
- Equipement : 1 objet d'un niveau de ressource de plus que le personnage, 6 de son niveau, 30 du niveau du dessous, 100 de 2 niveaux au-dessous, 500 de 3 niveaux au-dessous et 1 000 de 4 niveaux au-dessous, qui peuvent être laissés en suspens.

GROUPE

- Charte : 12 points à répartir entre les valeurs, notées de 1 à 5,
- Attributs héroïques : comme un bonus de Don, vitalité, énergie, une Aptitude, un Pouvoir, ou un Avantage en substituant les points de Collectif aux points de destin,
- Pénalités collectives : comme un malus de Don, vitalité, énergie, une Inaptitude, un Handicap, ou un Désavantage. Chaque valeur équivalente à un point de destin ajoute un point à répartir en Attributs Héroïques (max. : 1/3 du Collectif),
- Attentions divines : une favorable à *Héroïque moyen* (15/15). Jusqu'à 2 favorables supplémentaires à jusqu'à *Héroïque faible* (12/12), au prix de 2 défavorables au même niveau ; jusqu'à une défavorable supplémentaire à jusqu'à *Commun puissant* (9/9), ce qui rapporte jusqu'à 3 points de Charte ; Possibilité de transférer jusqu'à 3 niveaux (9 points) d'Intervention en Puissance et réciproquement au sein d'une même Attention.

SYSTEME DE SIMULATION

UNITES DE TEMPS

Dans la plupart des situations, le temps est découpé en **Scènes**, qui correspondent à une unité d'action. C'est le cas pour les voyages ou les interactions sociales.

Vite, un exemple : un repas est une Scène, un combat est une Scène. Une Scène peut durer toute une saison si un personnage est frappé d'un sommeil magique, ou peut être très courte, le temps d'un poème déclamé à la Lune.

Il s'avère que l'unité de Scène est très pratique en jeu de rôle. Elle représente l'activité ef-

fective des personnages, et est à la discrétion du meneur de jeu. C'est lui qui décide ce qui constitue une Scène lorsque le besoin s'en fait sentir. On supposera que si une Scène se passe quelque part, alors, en tout point du monde, une Scène s'est déroulée.

Dans certains cas, il se passe des tas de choses dans un temps très bref, par exemple en combat. Un combat constitue une Scène à part entière, cette unité est donc trop grossière pour suivre finement le détail des passes d'armes. On recourt donc à la notion d'**Action**, qui correspond au temps pendant lequel chaque personnage a le temps de réaliser une action unitaire.

LA RESOLUTION DES ACTIVITES

Lorsque l'on veut déterminer le résultat d'une activité entreprise par un personnage, on utilise la procédure de **conflit**. Il faut tout

1. un Don + modificateurs de circonstance (activité d'un personnage)

Le total donne un certain **niveau de compétence**.

Si l'activité entreprise s'oppose à un (des) autre(s) personnage(s), cette procédure de choix du score mis en jeu est de nouveau appliquée, à la partie adverse cette fois, pour déterminer le **niveau d'opposition**. Le meneur peut alors décider d'appliquer un modificateur à ce niveau d'opposition en fonction des conditions extérieures, comme indiqué dans la **table des difficultés** ci-dessous.

Si la réussite de la tentative ne dépend pas d'une tierce personne, alors le meneur doit dé-

d'abord choisir le score du personnage qui est mis en jeu lors de cette activité. Il n'y a que 2 cas possibles dans le jeu :

2. un score d'Intervention ou de Puissance + modificateurs de circonstance (intervention divine)

terminer un **niveau de difficulté absolue** grâce à son bon sens et à l'échelle des valeurs : la virulence d'une toxine, le poids d'un rocher, l'ardeur d'une flamme seront ainsi *Commun puissant*, *Héroïque moyen* ou *Mythique faible*.

L'estimation se fait en tenant compte des facteurs circonstanciels qui peuvent compromettre ou faciliter le succès de la tentative : visibilité, possibilité de manœuvrer, terrain glissant ou dangereux... Il faut également prendre en compte l'état physique et psychologique dans lequel sont les personnages qui agissent : sont-ils pressés, sont-ils concentrés... ?

Modificateur	Tâche
-9	Automatique
-6	Triviale
-3	Facile
0	Typique
+3	Ardue
+6	Très difficile
+9	Impressionnante
+12	Formidable
+15	Quasi-impossible
+18	Impossible
+21	Vraiment impossible

ESTIMATION RAPIDE D'UN PERSONNAGE

Les personnages principaux d'un scénario sont préparés à l'avance par le meneur. Mais au cours de la partie, le meneur peut avoir besoin d'improviser rapidement un personnage en réponse à une initiative des joueurs : passant hélé dans la rue, commerçant sollicité pour satisfaire une fringale... Le système de définition de personnages étant plutôt détaillé pour permettre une certaine diversité et une adaptation aux besoins des joueurs, il est difficile de créer rapidement un personnage complet sans ralentir le rythme de la partie. Il est donc tentant de se limiter à une estimation grossière des scores principaux du personnage, et les fondamentaux du jeu permettent justement de visualiser aisément la nature des scores pertinents à chiffrer. Pour autant, à moins de disposer d'une solide expérience du jeu, il est également difficile de donner intuitivement une valeur correcte à un score pour éviter qu'un personnage censé imposer le respect ne se révèle insignifiant ou qu'un personnage purement décoratif ne se retrouve accidentellement terriblement puissant !

Nous vous proposons donc les lignes directrices suivantes pour estimer en cas de besoin un personnage rencontré.

- Fixez lui un niveau par défaut pour l'ensemble de ses Dons, en se souvenant que le score par défaut des personnages est autour de *Héroïque faible* (12). Les personnages des joueurs sont, eux, au-dessus de la moyenne puisque ce sont des aventuriers professionnels (voire des Héros !).
- Par défaut, on considère que toute activité normale pour le personnage s'effectue avec ce niveau de compétence. Ce sont les activités les plus courantes,
- les activités pour lesquelles le personnage est mal adapté s'effectuent à 2 niveaux au-dessous (6 points),
- les activités pour lesquelles le personnage est doué s'effectuent à un niveau (3 points) au-dessus. Bien que ces activités ne se produisent en théorie que dans des circonstances particulières, c'est en principe justement parce que le personnage est un professionnel du sujet qu'il intervient dans la partie, donc une forte proportion de ses activités se fera en pratique à ce niveau,
- la spécialité du personnage s'exerce à ce niveau augmenté, assorti d'une Aptitude. En principe, c'est le maximum absolu dont le personnage est capable, donc il ne peut s'appliquer qu'à une activité extrêmement spécialisée. Mais là encore, il est probable que c'est justement sur ce sujet précis que le personnage sera le plus sollicité.
- La vitalité et l'énergie du personnage sont en principe à son niveau par défaut (donc proportionnellement moindres que pour un personnage de joueur), sauf si leur concept exige un niveau plus fort ou plus faible.
- Vous êtes naturellement libre d'attribuer, sans impact sur les scores globaux estimés

ci-dessus, des Aptitudes / Inaptitudes, des Pouvoirs / Handicaps, des Avantages / Désavantages aux personnages que vous improvisez.

Si les joueurs s'attachent à un personnage improvisé, si le déroulement de la partie lui fait jouer un rôle significatif, s'il présente une caractéristique saillante (Pouvoir / Handicap, accent, Aptitude / Inaptitude, Avantage / Désavantage ...) qui frappe l'imagination, il est possible qu'il devienne en pratique un personnage secondaire récurrent dans les scénarios suivants, auquel cas vous pourrez le développer plus complètement entre deux parties.

téristique saillante (Pouvoir / Handicap, accent, Aptitude / Inaptitude, Avantage / Désavantage ...) qui frappe l'imagination, il est possible qu'il devienne en pratique un personnage secondaire récurrent dans les scénarios suivants, auquel cas vous pourrez le développer plus complètement entre deux parties.

Personnages improvisés :

Niveau par défaut à fixer

Point faible = - 2 niveaux (6 points)

Point fort = + 1 niveau (3 points)

Spécialité : + 1 niveau (3 points) + Aptitude

LES DES

On entend par **jet de dés** le résultat d'un dé à 10 faces (D10) auquel on retranche un autre D10. Ce résultat peut être positif ou négatif. Quand un dé fait 10, le joueur relance le dé et ajoute le nouveau résultat au total obtenu (si c'est le premier dé, le dé « positif », qui a fait 10) ou le retranche (si c'est le second, le dé « négatif »). Si le dé relancé fait à nouveau 10, on le relance en continuant à ajouter (ou re-

trancher selon le dé concerné) les résultats tant qu'il fait 10. Naturellement, si les deux dés font 10, on relance les deux. On notera que, le jet étant la soustraction de deux grandeurs égales en moyenne, le résultat d'un jet de dés est nul en moyenne.

EFFET DES APTITUDES

Lorsque l'activité entreprise entre dans le champ d'application d'une Aptitude du personnage, le dé le plus élevé est automatiquement considéré comme positif et le moins élevé comme négatif. Donc la différence n'est jamais négative (en moyenne elle est supérieure à 3, soit un niveau).

En cas d'opposition avec un adversaire qui possède lui-même des Aptitudes, il faut calculer pour chacun des deux le nombre d'Aptitudes applicables (ce résultat peut changer en fonction des circonstances ou des activités entreprises). S'il est identique (cas le plus fréquent), el-

les se neutralisent et le jet est normal, sans aucun effet des Aptitudes. Si l'un des protagonistes a au moins une Aptitude de plus que l'autre, c'est lui qui choisit le signe des dés à son avantage (il peut imposer un jet négatif à son adversaire).

ECHEC OU REUSSITE ?

Pour déterminer si une activité est couronnée de succès et avec quel éclat, il faut comparer le niveau de compétence avec, soit le niveau d'opposition, soit le niveau de difficulté selon la présence ou non d'une partie adverse. Toutefois, afin de simuler les multiples impondérables mineurs qui peuvent affecter au cas par cas le résultat de la tentative, on ajoute en outre le résultat d'un jet de dés au score de compétence.

Conseil des concepteurs : un rapide calcul de probabilités permet de constater que, hormis l'effet des Aptitudes, le jet de

Le résultat est appelé **total de réussite**, ou **total**. Le jet étant en moyenne nul, le total de réussite est en moyenne égal au niveau de compétence.

Si le **total de réussite** (niveau de compétence modifié par le jet de dés) est supérieur ou égal au niveau d'opposition/difficulté, la tentative est réussie, sinon, elle a échoué.

dés a environ 80% de chances d'être compris entre -5 et +5. Gardez donc toujours à l'esprit qu'un écart de 5 entre le niveau de compétence et le niveau d'op-

position/ difficulté avant le jet de dés laisse présager un résultat final favorable au porteur du score le plus élevé. *A fortiori*, si l'écart est de 10, ce n'est presque plus la peine de lancer les dés : à moins qu'un 10 ne sorte, entraînant un nouveau lancer, le score le plus élevé l'emporte.

Lorsque vous définissez un personnage ou choisissez un niveau de difficulté, songez que modifier un score de quelques points peut rendre une activité irréalisable ou au contraire automatique. A charge pour chacun d'estimer le score de ses adversaires ou la difficulté des situations, et d'utiliser au cas par cas l'Attribut,

Remarquons qu'on n'effectue qu'un seul jet pour chaque activité, en principe sur la compétence, et non un jet sur la compétence **et** un sur le niveau d'opposition ou de difficulté. Il s'agit en effet de comparer compétence et difficulté/opposition : le jet ne servant qu'à simuler

Conseil des concepteurs : le jet de dés étant symétrique, il est en fait équivalent d'appliquer le jet à la compétence active ou au niveau d'opposition/difficulté. Du moment qu'on applique un seul jet de dés, on peut choisir qui fait le jet, le parti actif ou le parti passif. En jeu, le meneur de jeu peut désirer ne faire aucun jet de dés lui-même (sauf s'il gère les deux par-

Lorsqu'un personnage prend son temps pour faire une activité non opposée, qu'il ne souhaite pas obtenir un résultat extraordinaire et que celle-ci ne présente pas de risque particulier pour lui, on peut se passer du jet de dés.

QUALITE DE LA REUSSITE

On peut déterminer la **qualité de la réussite ou de l'échec** en comparant le total obtenu avec le score qu'il fallait obtenir pour réussir. La **marge** est égale au total de réussite moins la difficulté/ opposition de l'activité en-

les modificateurs de circonstance... ou la dépense de points de destin (y compris pour forcer une intervention divine !) qui assureront le succès. Toute la subtilité du jeu au plan technique réside ici (le reste est de l'ordre de la narration, de l'imagination et du sens dramatique). Ainsi, en combat, le plus violent ne l'emporte pas toujours si ses adversaires ont la présence d'esprit de multiplier les modificateurs qui inversent le rapport de force : connaissance du terrain, intimidation, nombre d'adversaires, provocation qui fait perdre son sang-froid...

globalement les fluctuations imprévisibles des conditions extérieures, il doit affecter en une seule fois l'écart entre compétence et difficulté/opposition. Il est inutile de prendre en compte deux facteurs aléatoires différents pour une même activité.

tis, mais dans ce cas, les dés sont-ils bien nécessaires ?) et tous les confier aux joueurs, ou l'inverse. Nous conseillons plutôt de répartir équitablement les tâches. Les joueurs aiment avoir leur destin au creux de leur main et le meneur de jeu souhaite souvent avoir ses petits jets secrets.

On compare alors directement le niveau de compétence et la difficulté absolue. Cette méthode n'est pas souhaitable lorsque l'activité oppose deux parties.

treprise. Le meneur peut alors, s'il en a le désir et l'inspiration, décider qu'il y a des effets secondaires, bénéfiques ou négatifs. Il peut s'inspirer de la table ci-dessous.

Marge	Échec/Réussite	Description
< -12	Apocalyptique	La tentative du personnage engendre des conséquences terribles pour lui et ses alliés, voire pour l'environnement lui-même. Il y a des séquelles à long terme.
-10 à -12	Catastrophique	Le personnage provoque une catastrophe pour lui et/ou ses amis.
-7 à -9	Pitoyable	L'échec du personnage complique la suite des événements.
-4 à -6	Complet	Le personnage rate son but mais sans nouvelle complication.
-1 à -3	De justesse	L'échec a lieu à un cheveu près.
0	Limite	La tentative réussit, mais de peu.
+1 à +3	Correcte	Le personnage réussit ce qu'il avait entrepris, mais sans plus.
+4 à +6	Excellente	L'activité est parfaitement menée à bien. Le résultat est durable et sûr.
+7 à +9	Extraordinaire	Le personnage réussit tellement bien qu'il en reçoit un bénéfice inattendu.
+10 à +12	Mythique	Les conséquences de l'activité entreprise sont très positives pour le personnage et ses alliés.
> +12	Fantastique	La réussite glorieuse de la tentative suscite l'admiration parmi tous les témoins.

MODIFIER UN JET DE DES

Un personnage qui souhaite particulièrement réussir une activité peut en appeler aux forces surnaturelles en dépensant des points de destin. Il peut alors jeter un D10 positif supplémentaire par point de destin dépensé. Ce dé supplémentaire est un jet sans fin comme les autres dés (on relance après un 10 et on ajoute). Cette dépense peut intervenir même après que le jet de dé initial a eu lieu.

On ne peut dépenser qu'un point de destin par activité, + 1 par Aptitude applicable à l'activité entreprise que possède le personnage.

Vite, un exemple : un personnage possède une Aptitude chevaux et une Aptitude nuit. S'il monte à cheval la nuit, il peut dépenser jusqu'à 3 points de destin.

Le Héros en titre du groupe peut dépenser autant de points de destin qu'il en possède sur

une activité, quel que soit son nombre d'Aptitudes applicables.

On peut de la même façon dépenser des points de destin pour ajouter des D10 négatifs à un adversaire.

Il ne fait pas toujours bon attirer l'attention sur soi : lorsqu'un personnage dépense des points de destin de cette façon, il fait immédiatement un jet d'Intervention divine pour une divinité **défavorable** (s'il y en a parmi ses Attentions divines de son groupe) par point dépensé, par ordre décroissant de score d'Intervention (s'il a 3 Attentions défavorables et dépense 2 points, il fait un jet pour les 2 premières). S'il dépense plus de points qu'il n'a d'Attentions défavorables, chaque point dépensé en excès du nombre d'Attention vient donner un bonus d'un niveau (3 points) à un jet d'Intervention au choix du meneur (si les points sont très nombreux, on les répartit le plus équitablement possible entre les Attentions).

Modification de jet de dés par les points de destin

Un point = 1D10 positif supplémentaire pour soi ou 1D10 négatif pour l'adversaire

Max. : 1 point + 1/ Aptitude mise en jeu (pas de limite pour le Héros en titre)

Une Intervention divine défavorable par point dépensé

RESOLUTION ETENDUE

Le mode de résolution décrit ci-dessus s'applique bien lorsque les activités entreprises sont de l'ordre du tout ou rien. Mais on peut nuancer ce point de vue. Ainsi, défoncer une porte est en effet souvent l'affaire d'un coup d'épaule bien placé (jet de Vigueur). Mais on peut aussi dire qu'il s'agit plutôt d'affaiblir la structure de la porte jusqu'à ce qu'elle cède, quitte à s'y reprendre à plusieurs fois. De même, escalader une falaise peut être l'affaire d'un simple jet (solution facile et rapide, mais synthétique) ; on peut aussi préférer traiter l'ensemble de l'ascension dans le détail, avec les prises, les dévers, les risques, le vertige et l'inquiétude mais aussi l'exaltation. Enfin, certaines activités comme l'artisanat ou le sabotage exigent du temps et de la concentration, ce qui peut se modéliser par un seul jet de dés ou au contraire en jouant chaque phase du projet de façon individuelle.

La résolution étendue consiste non pas à fixer une difficulté/ opposition à battre en un seul jet, mais à doter l'objectif global d'un total **d'obstruction**. Le personnage doit effectuer des jets selon une périodicité qui dépend de la tâche à accomplir (toutes les Actions pour une escalade, mais toutes les Scènes seulement pour la réalisation d'un appareillage complexe). Les éléments du score de compétence ainsi que la difficulté de chaque jet sont à fixer par le meneur. La **moitié de la marge de réussite** de chaque jet vient en déduction du total d'obstruction. Lorsqu'il est réduit à zéro, le personnage remporte la victoire. En cas d'échec à un jet, il peut selon la décision du meneur :

- ne rien se produire (simple perte de temps, mais dont les conséquences peuvent être graves si le délai a une importance critique, par exemple parce que l'ennemi se rapproche),
- la moitié de la marge d'échec peut s'ajouter à l'obstruction (on a pris le problème par un mauvais bout et il faut repartir en arrière),

Conseil des concepteurs : la clé du choix entre résolution simple et résolution étendue est l'intérêt dramatique de la situation. Si l'importance dans le scénario, pour le personnage (met en jeu une Attention divine) ou même pour le joueur (ça l'amuse de visualiser la situation dans

- la difficulté peut augmenter proportionnellement à la marge d'échec,
- des conséquences annexes peuvent se produire (introduction d'autres tâches à résoudre avec leur propre difficulté...),
- si la qualité d'échec est trop grave, la tentative peut échouer sans rémission, avec des effets déplaisants sur le personnage : chute en cas d'escalade, détérioration des outils dans le cas de l'artisanat...

Vite, un exemple : on peut traiter l'escalade de telle falaise comme une tâche étendue d'obstruction 15 et de difficulté 20. A chaque Action, le personnage effectue un jet de Mouvement contre cette difficulté. En cas de succès, la moitié de la marge de succès vient réduire l'obstruction. En cas d'échec, la moitié de la marge d'échec vient s'y ajouter (il a pris un mauvais chemin et il lui faut faire marche arrière avant de reprendre sa progression). Dès qu'elle est réduite à zéro, il parvient au sommet.

S'il échoue de plus de 8 à l'un des jets, la difficulté augmente de (8 - marge d'échec) : certaines prises se sont éboulées. S'il échoue de plus de 12 à l'un des jets, il chute, avec des Dommages qui dépendent de la hauteur de chute (voir au chapitre des déplacements). Le meneur peut également décider qu'au bout de 3 échecs consécutifs, quelle que soit leur marge, un aigle de passage vient attaquer le grimpeur malchanceux en tirant partie de sa mauvaise posture...

ses moindres détails) le justifie, passez en résolution étendue. Si l'enjeu est mineur, si le temps manque pour finir la partie, si les détails sont fastidieux ou la thématique à cent lieues des préoccupations des joueurs, restez en résolution simple. Mais il est peu de situations dans lesquelles le choix est immédiatement

tranché. Par ailleurs, la résolution étendue permet de mieux gérer la notion de temps pris par une activité complexe.

La résolution étendue est celle que l'on applique systématiquement aux combats, parce qu'il serait trop abstrait et frustrant de les résoudre en un coup de dés, vu le potentiel narratif... et les enjeux personnels qu'ils recèlent. Dans ce cas, la périodicité est en Actions, le jet à effectuer est un jet d'Attaque, l'obstruction est le score de vitalité de l'adversaire et la diffi-

Elle est donc intéressante à utiliser dans les moments de suspense et de temps limité (poursuite, compte à rebours...)

culté des activités sa Défense. Dommages et Encaissement viennent nuancer la perte de vitalité, et toutes sortes de règles viennent préciser la résolution (au premier chef l'Initiative). Dans tous les cas où l'opposition essaie elle-même de son côté d'affecter le personnage, on est dans un cas de combat.

ACTIVITES COURANTES

COMMUNICATION

Il s'agit systématiquement d'une opposition entre Dons, par exemple :

- Arts contre Arts pour la rhétorique,
- Psyché contre Psyché pour la séduction,
- Vigueur contre Psyché pour l'intimidation,
- Savoir contre Savoir pour le débat d'experts,
- Arts contre Psyché pour le baratin...

PERCEPTION

Le Don utilisé dépend des circonstances : en pleine nature, on utilise Nature ; pour jauger les éléments tactiques d'une situation ou l'habileté d'un adversaire, on utilise Combat ; pour estimer la qualité d'un ouvrage, on utilise Arts ; pour déceler les émotions ou le mensonge, on utilise Psyché...

Pour la vue, la difficulté dépend de la distance à laquelle l'objet à repérer se trouve, modifiée par sa taille. En outre, s'il essaie de se dissimuler, la difficulté est sa Nature modifiée par sa taille et par la colonne « modificateur » de la table de distance.

Distance	Difficulté	Modificateur
à bout de bras	Commun moyen (6)	-3
à quelques pas	Commun puissant (9)	0
modérément éloignée	Héroïque faible (12)	+3
éloignée	Héroïque puissant (18)	+9
très éloignée	Mythique moyen (24)	+15
à l'horizon	Divin faible (30)	+21

L'objet est d'une taille :	Modificateur
double d'un humain	-3
humaine	0
moitié d'un humain	+3
quart d'un humain	+9
quelques pieds	+15
à peine visible	+21

Vite, un exemple : un renard (Nature Héroïque faible (12), taille : quart d'un humain, +9) se cache à une distance modérée (+3). La difficulté pour l'apercevoir est de 24 (Mythique moyen).

Pour les autres sens (ouïe, odorat...), une logique similaire de réduction du stimulus avec la distance est à appliquer. Un personnage qui désire se déplacer silencieusement utilise son Mouvement comme est utilisée ci-dessus la Nature pour se dissimuler.

DEPLACEMENTS

Pour les sauts en hauteur et en longueur, le personnage utilise son Mouvement. La difficulté dépend de la distance à parcourir, selon la table suivante. Sans élan, les difficultés sont augmentées de 6. Le saut en longueur vers l'ar-

rière est pénalisé de 9 points (compte tenu du malus « sans élan »). A l'inverse, le saut en hauteur vers un point situé plus bas est favorisé de 6 points.

Longueur	Hauteur	Difficulté
moitié de la taille du personnage	quart de la taille du personnage	Commun moyen (6)
taille du personnage	moitié de la taille du personnage	Héroïque faible (12)
deux fois la taille du personnage	taille du personnage	Héroïque puissant (18)
trois fois la taille du personnage	une fois et demie la taille du personnage	Mythique moyen (24)
quatre fois la taille du personnage	deux fois la taille du personnage	Divin faible (30)

En une Action, un personnage peut parcourir un nombre d'unités de distance égal à son Mouvement/3. Ce nombre abstrait ne sert qu'à réduire d'autant le malus de distance indiqué plus haut (table de détection visuelle). Naturellement, la nature du terrain peut ralentir les choses, voire nécessiter des jets pour éviter les glissades, chutes, foulures...

Il est possible d'aller plus vite en réduisant le diviseur dans la formule ci-dessus. Chaque

réduction de 1 (passer de la division par 3 à une division par 2, puis par 1...) donne un malus cumulatif de 3 à toutes les activités entreprises en même temps (sauf la Défense en combat). Il est impossible de réduire le diviseur à moins de 1 : c'est la vitesse maximale possible (du moins sans faire appel à la magie...). Bien sûr, il est possible d'aller aussi lentement que l'on veut. La table suivante donne une description concrète des différents déplacements possibles.

Vitesse	Malus	description de l'allure
Mouvement/3	0	marche
Mouvement/2	-3	trot
Mouvement	-6	course

La capacité à grimper est déterminée par le Mouvement du personnage. La vitesse de déplacement est le quart de la vitesse normale du personnage et peut être accélérée selon la règle ci-dessus, les malus s'appliquant à l'escalade

elle-même. La table suivante donne les difficultés de base d'escalade en fonction de la surface escaladée, à laquelle s'ajoutent les malus de vitesse.

Type d'escalade	Diff.
échelle de corde	Commun faible (3)
corde	Commun moyen (6)
arbre aux branches éparses	Commun puissant (9)
falaise escarpée	Héroïque moyen (15)
mur de pierre de taille	Mythique faible (21)

Vitesse	Malus
Mouvement/12	0
Mouvement/9	-3
Mouvement/6	-6
Mouvement/3	-9
Mouvement	-12

En cas d'échec de ces jets de déplacement, il y a chute, qui inflige des Dommages égaux à 3 par nombre de fois que la hauteur de chute

équivalent à la taille du personnage, modifiés par un jet de dés et résistés par l'Encaissement.

Dommages des chutes : 3x hauteur de chute / taille du personnage + jet de dés.

Vite, un exemple : si le personnage tombe de 4 fois sa hauteur, il encaisse des Dommages de 12 (3x4), plus un jet de dés.

Pour nager, le personnage utilisera le plus souvent son Mouvement. Toutefois, si son principal problème est de lutter contre les courants, il utilisera sa Vigueur et s'il veut réussir à nager très longtemps, sa Psyché. Sa vitesse de déplacement est le tiers de la normale.

LEVAGE

Pour lever des poids importants, on utilise la Vigueur du personnage. La difficulté est donnée par la table ci-dessous :

Poids	Difficulté
moitié du poids du personnage	Commun moyen (6)
poids du personnage	Héroïque faible (12)
deux fois le poids du personnage	Héroïque puissant (18)
trois fois le poids du personnage	Mythique moyen (24)
quatre fois le poids du personnage	Divin faible (30)

LE COMBAT

LES GRANDEURS EN JEU

- **L'Initiative** détermine la réactivité avec laquelle les différents protagonistes du combat agissent. Celui qui à la plus haute Initiative agit en premier. L'Initiative d'un personnage est déterminée par un jet de Don à chaque nouvelle Action.
- **L'Attaque** d'un personnage détermine sa capacité à atteindre un adversaire. Elle est déterminée par un jet de Don, à effectuer pour chaque attaque portée (donc éventuellement plusieurs fois par Action).
- **La Défense** d'un personnage est sa capacité à esquiver et parer les coups qu'il reçoit. Elle ne fait pas l'objet d'un jet de dés.

L'Initiative, l'Attaque et la Défense sont appelées **compétences de combat** car le joueur peut les modifier en fonction de sa tactique de combat ([voir plus loin](#)).

- **Les Dommages** faits par un personnage lorsqu'une de ses attaques porte sont égaux à l'un de ses Dons. Aucun nouveau jet de dés n'est effectué. Les Dommages des attaques à distance sont **diminués de 4** parce qu'une partie de la force du coup est consacrée à propulser l'attaque jusqu'à la cible.
- **L'Encaissement** d'un personnage détermine sa résistance aux coups. Il est égal à l'un de ses Dons. Aucun jet de dés n'est effectué.

QUEL DON UTILISER ?

Le Don utilisé pour déterminer une compétence de combat varie selon la façon dont le joueur décrit l'activité de son personnage. Toutefois, en général :

- l'Initiative dépend du Mouvement, de la Nature ou de la Psyché,
- l'Attaque dépend du Combat,
- la Défense dépend du Combat ou du Mouvement,
- les Dommages dépendent de la Vigueur,
- l'Encaissement dépend de la Vigueur.

Mais en fonction des circonstances, rien n'empêche d'Encaisser avec Psyché (volonté de survivre), d'Attaquer avec Nature (embuscade) ou de se Défendre avec Arts (danse).

A ces différentes grandeurs utilisées en combat peuvent s'appliquer des bonus/malus qui dépendent des conditions extérieures. Tous ces modificateurs sont cumulatifs, même si ce n'est pas précisé explicitement dans le texte. Le joueur peut choisir certains modificateurs par le biais des **tactiques**.

LES TACTIQUES

Un personnage peut choisir avant d'agir d'adopter une **tactique** particulière. Il a de ce fait le droit de modifier les 3 compétences de combat que sont l'Attaque, la Défense et l'Initiative. Il doit respecter certaines règles :

- la somme de ces modifications doit être nulle,
- une modification apportée (en plus ou en moins) à une compétence de combat ne doit pas dépasser 3.

Il est essentiel que le joueur décrive les activités de son personnage lors du combat en accord avec les tactiques choisies. Si le meneur estime que la description n'est pas assez fouillée ou qu'elle est inadaptée, il peut annuler la tactique, la modifier

ou même donner des malus au joueur s'il est vraiment trop obtus.

Choisir une tactique est un pari sur l'avenir. Le personnage perspicace qui connaît le style de son ennemi pourra adopter une tactique adaptée. Mais le personnage ne sait pas à l'avance si elle lui sera profitable ou non, et s'il ne va pas devoir entreprendre une activité peu compatible avec ce choix. Ainsi, un personnage peut très bien choisir une tactique offensive, mais s'apercevoir juste après que son adversaire est bien trop fort et qu'il doit battre en retraite. Notons toutefois que le choix d'une tactique n'empêche jamais d'accomplir une activité. Elle la facilite ou la rend plus difficile, mais c'est tout.

QUELQUES EXEMPLES DE TACTIQUES

Voici quelques tactiques possibles.

ATTAQUE FOUROYANTE

Le personnage attaque très rapidement en se fendant le plus possible, son arme d'estoc tendue vers l'avant, prête à empaler son vis-à-vis. Il a dans ce cas un bonus de +3 en Initiative, mais aussi un malus de -1 en Attaque et -2 en Défense.

ATTAQUE BRUTALE

Le personnage attaque de toutes ses forces pour mettre hors de combat un adversaire. Il prend son courage et son arme à deux mains, l'élève bien au-dessus de sa tête, et l'abat le plus fort possible sur celle (la tête) de son adversaire. Il a alors un bonus de +3 en Attaque, mais un malus de -1 en Défense et -2 en Initiative.

FEINTE

Le personnage choisit de temporiser et de laisser attaquer son adversaire en premier. Il peut ainsi observer sa technique d'attaque pour mieux se défendre. Il en profite ensuite de l'élan de l'attaquant pour le déséquilibrer et contre-attaquer d'un coup en pointe rapide et léger. Il a +2 en Défense et +1 en Attaque mais -3 en Initiative.

SAUVE QUI PEUT

Le personnage se jette hors du combat dès qu'il le peut et, la tête dans les épaules et la queue

entre les jambes, il évite (ou il essaye d'éviter) tous les coups qui lui sont portés. Il ajoute un bonus de +3 à sa Défense, mais subit un malus de -3 à son Attaque.

LE COUTE QUE COUTE

Le personnage fonce tête baissée et les yeux fermés dans la bataille, pour porter une attaque désespérée. Il a -3 en Défense, mais +3 en Initiative.

PASSAGE EN FORCE

Comme ci-dessus mais les yeux grands ouverts ! Il a -3 en Défense, mais +3 en Attaque.

LA PREPARATION MINUTIEUSE

Le personnage rentre de façon déterminée dans la bataille. Il prend son temps, mais s'il n'en reste qu'un, il sera celui-là, vu le coup qu'il prépare à grands renforts de moulinets. Il a -3 en Initiative, mais +3 en Attaque.

LA BOTTE SECRETE

Le personnage laisse son adversaire prendre l'avantage puis lui porte par surprise un coup foudroyant. Cette tactique a l'avantage d'être puissante et rapide, mais elle expose son utilisateur. Il compte donc sur -3 en Défense, mais +1 en Attaque et +2 en Initiative.

FRAPPE ET FILE

Souvent utilisée à l'encontre d'adversaires trop puissants, cette manœuvre permet de porter lâchement un coup et de déguerpier dans la foulée. Son adepte compte donc sur -3 en Attaque, mais +1 en Initiative et +2 en Défense.

TENIR EN RESPECT

L'objectif de cette manœuvre est de faire en sorte qu'aucun coup porté ne prête à conséquences. Les moments perdus dans l'observation sont compensés par la vivacité du combattant. Son adepte compte donc sur -3 en Attaque, mais +2 en Initiative et +1 en Défense.

LA GRANDE PARADE

Il s'agit d'observer la technique de son adversaire et de parer toutes ses attaques après avoir saisi son comportement au combat sans lui laisser le temps de s'en apercevoir. Tactique psychologiquement déstabilisante (on a tôt fait

de se retrouver avec la lame de l'adversaire sous sa propre gorge avant même d'avoir saisi la poignée de son arme pour la dégainer), son adepte compte donc sur -3 en Attaque, mais +1 en Initiative et +2 en Défense.

LA PARADE SIMPLE

Version plus simple à réaliser que sa grande sœur, elle n'en demeure pas moins efficace ! Il s'agit tout simplement de dévier l'attaque de l'agresseur. Un peu moins rapide que sa précédente version, elle demande cependant moins de connaissances martiales et assure une protection optimale. Son adepte compte donc sur un bonus de -2 en Attaque, mais -1 en Initiative et +3 en Défense.

LA RIPOSTE OEIL POUR OEIL

Elle permet de répondre à la plupart des attaques avec efficacité dans la très redoutable logique « il me frappe, je le frappe ». Son adepte compte donc sur un bonus de +2 en Attaque, mais -3 en Initiative et +1 en Défense.

Une tactique permet de répartir des bonus/malus qui se compensent entre les différentes compétences de combat. Un modificateur ne peut être supérieur à 3.

LE DEROULEMENT D'UN COMBAT

LES ACTIVITES

Un combat est découpé en **Actions**, au cours desquelles les personnages vont entreprendre des activités. D'un point de vue technique, une activité unitaire doit être rapide et assez simple pour ne nécessiter qu'un seul jet de dés. Des entreprises longues ou plus complexes seront décomposées en plusieurs activités. Des activités typiques sont :

- le déclenchement d'un Pouvoir surnaturel (même si ses effets s'étalent sur une longue durée),
- une activité physique simple : sauter en l'air, ramasser un objet, lancer un objet...
- un coup porté à son adversaire,
- un **coup spécial** (voir plus loin) qui aura d'autres effets que de blesser physiquement (désarmer, assommer, entraver...),
- une activité qui déconcentre l'adversaire (intimidation, provocation...).

Certains agissements ne nécessitent pas toute l'attention du personnage, et peuvent donc se faire en parallèle avec une autre activité. Un personnage peut marcher lentement, parler, faire des gestes simples tout en exécutant une activité. Sauf, bien sûr si ces deux activités sont incompatibles (chanter à tue-tête et mordre le mollet de son camarade). Si un Pouvoir surnaturel est permanent, son emploi ne constitue pas forcément une activité (un homme ailé peut voler sans effort), sauf si une utilisation particulièrement originale requiert la concentration du personnage (si le personnage souhaite battre des ailes suffisamment fort pour éteindre un feu).

Conseil des concepteurs : Encore une fois, une bonne méthode consiste à considérer tout agissement nécessitant un jet de dés comme une activité à part entière.

Les combattants doivent décrire les activités qu'ils souhaitent accomplir avec force imagination. Il n'est pas interdit d'être excessif, surtout lorsque l'on est un fameux Héros renommé dans le monde entier pour ses vaillants

combats contre les oppresseurs de la veuve et de l'orphelin, toujours luttant à un contre cent mais avec honneur et bravoure, sans jamais céder un pouce face à (etc.). Le meneur de jeu

peut accorder des malus à l'activité s'il juge que la description est paresseusement pauvre. De même, le défenseur peut lui aussi décrire son attitude.

LA SEQUENCE D'UNE ACTION

La gestion d'une Action se fait en plusieurs étapes :

- 1) **Déclaration d'intention.** Chaque joueur décrit ce que son personnage va faire au cours de l'Action, et choisit éventuellement sa tactique. Attention, on ne peut déclarer de tactique que si l'on agit. Un personnage passif (observateur...) ne peut en déclarer puisqu'il n'utilise pas son Attaque, et qu'il ne peut donc pas la modifier. Une tactique reste en vigueur tout au long de l'Action. Ce n'est qu'à l'étape 1 de l'Action suivante que la tactique pourra être modifiée.
- 2) **Jets d'Initiative,** modifiés par les tactiques retenues. Chaque protagoniste fait un jet d'initiative : Don + modificateur de tactique éventuel + bonus/malus occasionnels.
- 3) **Décompte des rangs d'Initiative.** Le meneur commence par la plus haute Initiative obtenue et compte un par un en décroissant. Les personnages peuvent agir

dès que ce compte à rebours est égal à leur Initiative (et pas avant), ou laisser passer leur tour pour attendre le moment de leur choix, ce qui n'entraîne aucun modificateur. Un personnage qui a fait un jet d'Initiative négatif ou nul ne peut agir pendant l'Action en cours. Lorsque 2 personnages agissent simultanément (même Initiative), on résout prioritairement l'activité de celui dont le Don utilisé pour déterminer l'Initiative est le plus élevé. En cas d'égalité, la priorité va à celui qui a le plus d'Aptitudes applicables, puis à celui qui le meilleur modificateur de tactique, puis à celui qui a tiré le meilleur jet. Si tout est identique, les personnages sont dans une situation strictement identique jusque dans les modificateurs de circonstance, et la résolution est effectivement simultanée (mais c'est rarissime). Le rang 1 est le dernier auquel on peut agir.

<p>Priorités d'Initiative :</p> <p>1- meilleure Initiative</p> <p>2- meilleur Don</p> <p>3- plus grand nombre d'Aptitudes applicables</p> <p>4- meilleur modificateur de tactiques</p> <p>5- meilleur jet de dés</p>
--

- 4) **Résolution des activités.** Au rang d'Initiative où il veut agir, le joueur effectue le jet correspondant à l'activité déclarée à l'étape 1 (Attaque, utilisation d'un Pouvoir...). Ce jet subit les modificateurs de la tactique choisie précédemment et le joueur ne doit pas oublier de décrire les actes de son personnage en conséquence. A chaque fois qu'un personnage agit, on résout complètement son acte et on applique ses conséquences immédiates (Dommages...) avant de poursuivre le compte à rebours d'Initiative. Les personnages qui subissent des Attaques y résistent pendant toute l'Action avec leur Défense telle que modifiée par la tactique qu'ils ont eux-mêmes déclarée à l'étape 1.

Rappelons qu'une marge d'échec très négative peut conduire à des effets secondaires néfastes. En combat, cela pourrait se traduire par une chute, le fait de se blesser soi-même (perte de vitalité = moitié de la marge d'échec + Dommages – Encaissement) ou un allié, ou encore un passant innocent, le fait de lâcher ou d'endommager l'arme utilisée...

- 5) **Effets.** Si le coup a porté, la marge de réussite est égale à la différence entre le jet d'Attaque et la Défense. Cette marge est utilisée pour faire des Dommages ou pour quantifier les effets des coups spéciaux. Si le personnage frappe avec brutalité pour blesser, le défenseur perd un nombre de points de vitalité égal à la moitié de la

marge de réussite plus les Dommages de l'attaquant moins son Encaissement. Si ce total est inférieur ou égal à zéro, le défenseur ne perd rien (mais il ne gagne rien non plus !).

- 6) **Événements impersonnels.** Il arrive que se produisent des événements indépendants de la volonté des personnages, de façon récurrente au cours du combat : dommages du feu sur un objet enflammé, effets

de la noyade sur un personnage immergé... Ces événements sont dits se produire « une fois par Action ». On considérera que ces événements se produisent systématiquement avec une Initiative de 0. Leurs effets sont pris en compte après les activités de tous les personnages. Dès que ces événements sont résolus, on passe à l'Action suivante dont on joue l'étape 1.

<p>Séquence d'une Action :</p> <p>1- déclaration d'intention</p> <p>2- jet d'Initiative</p> <p>3- décompte des rangs d'Initiative</p> <p>4- résolutions des activités</p> <p>5- effets</p> <p>6- événements impersonnels</p>

OPTIONS DE COMBAT

Le schéma présenté ci-dessus est la séquence classique d'une Action de combat. Toutefois, les impondérables ne manquent jamais dans ce type de loisir. Aussi les personnages ont-ils la possibilité de réagir face à une situation qu'ils n'avaient pas envisagée dans la phase initiale de décision (étape 1 décrite précédemment). Ils peuvent tout d'abord **anticiper** l'activité qu'ils avaient prévue pour réagir immédiatement à un événement. Ils ont également la possibilité d'avoir recours à des **activités supplémentaires** dans une même Action. Enfin, ils peuvent **changer d'intention** en cours d'Action pour prendre en compte un imprévu. Ces options, si elles sont un gage d'adaptabilité, imposent des malus à l'activité modifiée et à la Défense et hypothèquent également les chances de réussite du combattant à la prochaine Action.

ANTICIPATION D'UNE ACTIVITE.

On peut effectuer l'activité déclarée à l'étape 1 à un rang antérieur à celui indiqué par l'Initiative tirée à l'étape 2 à condition de supporter un malus à son jet d'activité et à sa Défense pour tout le reste de l'Action en cours. Ce malus est égal à 1 par rang d'Initiative anticipé.

Anticiper une activité revient à essayer de réagir rapidement à un événement. Ainsi, le premier personnage à agir dans l'Action (celui

qui a fait le plus haut jet d'Initiative) ne peut-il anticiper ses actes puisque rien n'est encore arrivé. C'est son activité qui rompt la phase d'observation entre adversaires et déclenche par réflexe la passe d'armes : il prend tous les autres de vitesse. Aucun de ses adversaires ne peut donc anticiper au point d'agir avant lui. **Aucune activité ne peut avoir lieu à un rang d'Initiative supérieur à celui du plus haut jet d'Initiative.** Mis à part cette limite, on peut anticiper son activité principale d'autant de rangs que l'on veut (ce qui n'est pas vrai pour les activités supplémentaires, voir ci-dessous).

Toutefois on peut agir au même rang que le premier personnage, ce qui peut conduire à gagner effectivement la priorité à quelques fractions d'instant près si l'un des critères de priorité est favorable (cf. ci-dessus). Cela revient à un personnage qui entrevoit son adversaire entamer une activité et qui, grâce à ses réflexes foudroyants, parvient tout de même à le devancer !

Le fait d'anticiper une activité est sans conséquence sur la prochaine Action.

Vite, un exemple : un personnage (Psyché 20) fait face à un serpent géant (Psyché 17). Il tire une mauvaise Initiative (15), alors que le Serpent obtient 17 et tente de mordre le personnage. Ce dernier sait que s'il se fait inoculer du venin,

il sera perdu. Il décide donc d'anticiper son activité de deux rangs. Il va réaliser son activité à -2 au rang 17, en même temps que le serpent. Mais comme sa Psyché est supérieure à celle du reptile, il va donc,

Anticiper une Activité donne un malus de -1 à l'activité et à la Défense par rang anticipé. On ne peut pas anticiper sur la première activité d'une Action.

ACTIVITES SUPPLEMENTAIRES.

Un personnage peut réaliser plusieurs activités au cours d'une même Action. Chaque nouvelle activité se résout normalement 8 rangs d'Initiative après l'activité précédente, ce qui peut être anticipé selon la règle précédente, avec cette limite que l'activité supplémentaire ne peut être simultanée avec l'activité initiale (elle a lieu au plus tôt au rang d'Initiative suivant). De plus, chaque nouvelle activité au cours d'une même Action se fait avec un malus de -3 cumulatif (-3 pour la deuxième, -6 pour la troisième...). Le personnage a également un malus de -3 à sa Défense (cumulatif) contre toutes les attaques de l'Action en cours postérieures à la résolution de cette nouvelle activité.

Chaque activité supplémentaire donne également un malus cumulatif de -3 à toute activité effectuée au cours de l'Action **suivante**, ce qui inclut le jet d'Initiative de l'étape 2, ainsi qu'à la Défense.

Vite, un exemple : J'agis au rang 17. Au rang 12, je m'avise

Une activité supplémentaire donne un malus de -3 cumulatif à cette activité et à la Défense ainsi qu'à toute l'Action suivante. Elle se résout 8 rangs après la précédente activité.

CHANGEMENT D'INTENTION.

A tout moment, on peut changer son intention déclarée à l'étape 1 pour l'adapter aux événements intervenus entre-temps. On considère qu'il y a changement d'intention dès lors qu'il existe une différence, si minime soit-elle, en termes techniques entre l'intention déclarée et la modification : changement d'Aptitude mise en jeu, changement de tactique... Un malus de 3 est alors encouru sur l'activité qui sera réellement effectuée à la place de celle qui avait été déclarée, ainsi qu'à la Défense contre toutes les attaques qui interviendront d'ici la fin de l'Action.

d'une fraction de seconde, agir avant lui. Toutefois, ses activités et sa Défense restent à -2 pour toute la suite de l'Action, notamment pour résister à l'Attaque du serpent...

que mon Compagnon est en mauvaise posture. Dès le rang 9, je peux essayer d'en finir au plus vite avec mon adversaire pour lui venir en aide dès l'Action suivante. Une nouvelle attaque sur mon adversaire se fera à -3, et je résisterai à toute attaque intervenant contre moi à partir du rang 9 avec une Défense diminuée de 3.

Je peux également accélérer encore le processus en portant ma seconde attaque dès le rang 12. J'anticiperai alors de 3 rangs, et ma seconde attaque se fera à -6 (3+3) et ma Défense sera diminuée de 6 à partir du rang 12.

Dans les deux cas, mon jet d'Initiative de l'Action suivante se fera à -3 et ma Défense sera à -3 ainsi que toutes mes activités.

En particulier, il est possible, dans ce cadre, de changer de tactique en cours d'Action (ce n'est possible que dans ce cas). Si cette nouvelle tactique modifie l'Initiative, qui a déjà été tirée à l'étape 2, le modificateur d'Initiative issu de la nouvelle tactique retenue s'applique au rang d'Initiative auquel l'activité sera effectuée, puisqu'il n'y a pas de nouveau jet d'Initiative en cours d'Action. Si le rang d'Initiative obtenu est négatif ou nul, le personnage doit anticiper son activité pour pouvoir utiliser la tactique choisie au cours de cette Action. Bien sûr, la nouvelle Initiative ne peut aboutir à un rang d'Initiative supérieur à celui du changement d'intention : on ne peut agir avant d'avoir choisi d'agir !

Vite un exemple : Un personnage taquin donne des coups de bâton sur un hippopotame endormi. Il a choisi une tactique agressive de +5 en Attaque et -5 en Initiative. Il obtient un score de 17 en Initiative, mais s'aperçoit alors qu'un de ses ennemis intervient avec 19 en Initiative. Ce dernier décide d'hurler, ce qui réveille la bête illico (les hippopotames ont l'ouïe fine). Se ravisant brutalement (à cette même phase 19), notre ami décide d'adopter une conduite plus sage et de fuir à toutes jambes. Il choisit de s'octroyer un bonus de +5 à la Défense et -5 en Attaque. Son Initiative a varié de +5 lors de ce changement de tactique (de -5 à 0), il devrait donc agir à $17+5=22$. Mais comme nous sommes déjà au rang 19, c'est à ce rang que sa décision prend effet.

De même, le modificateur de Défense intervient dès sa déclaration, donc éventuellement avant la résolution de l'activité qui le déclenche. Il est donc conseillé de déclarer ses changements d'intention le plus tard possible, sauf si la nouvelle tactique aboutit à un bonus net en Défense.

Vite, un exemple : Le personnage précédent possède dès le rang 19 une Défense modifiée de +5 (pour la tactique) -3 (pour le changement d'intention) = +2. Mais pour cette activité, il peut employer son Aptitude course. C'est mieux que rien, d'autant plus que les hippopotames sont connus pour leur mauvais caractère.

Le personnage subit en plus un malus cumulatif de -3 par changement d'intention sur tous les jets de l'Action suivante, y compris le jet d'Initiative à l'étape 2, ainsi que sur sa Défense. Evidemment, renoncer à agir n'est pas considéré comme un changement d'intention et ne donne aucun malus.

Vite, un exemple : Je déclare une tactique Initiative +3, Attaque

-3 en début d'Action en utilisant mon Aptitude lutte. Je tire une Initiative médiocre de 13 malgré le +3. Au rang 15, l'adversaire que j'avais choisi est hors de combat. Il me faut en choisir un autre, et celui qui reste est loin de moi, je dois donc utiliser mon Pouvoir de souffle de flammes et non la lutte. Je décide donc de jouer le tout pour le tout en changeant de tactique, et je déclare Attaque +3, Défense -3. Par rapport à ma tactique initiale, mon Initiative baisse de 3, je ne pourrai donc agir qu'au rang 10 ($13-3$), et j'agirai à 0 (-3 de changement d'intention et +3 de tactique). A partir du rang 15 (moment où je modifie ma déclaration initiale), ma Défense est à -6 (-3 de tactique -3 de changement d'intention). Mon jet d'Initiative de l'Action suivante se fera à -3, et ma Défense sera à -3 ainsi que toutes mes activités.

Naturellement, je peux en outre anticiper mon attaque et souffler dès le rang 15 (donc 5 rangs plus tôt que prévu), mais alors je soufflerai à -5 (0 calculé ci-dessus et -5 d'anticipation) et ma Défense baisse encore de 5 à partir du rang 15, ce qui l'amène à un malus total de -11 (pour cette Action uniquement).

Dans le cas où le personnage souhaiterait effectuer une activité supplémentaire techniquement différente de la première, on se retrouve à cumuler l'activité supplémentaire et le changement d'intention. L'activité supplémentaire peut donc avoir lieu, mais 8 rangs (qui peuvent être anticipés) après la précédente, à -6 et avec un malus de 6 en Défense dès la déclaration, le tout pouvant être modifié par la tactique retenue. Le jet d'Initiative de l'Action suivante se fera à -6, et la Défense ainsi que toutes les activités seront frappées d'un malus de 6 pendant toute l'Action suivante.

Changer d'intention en cours d'Action donne un malus de -3 à l'activité modifiée et à la Défense, puis un malus global de -3 à la prochaine Action.

Conseil des concepteurs : On voit que, si le système permet une grande adaptabilité des activités en combat, en nombre comme en nature, la contrepartie en est une accumulation rapide de malus, notamment en Défense, qui hypothèquent en plus l'Action suivante. C'est donc une possibilité offerte en cas de besoin, pas une recommandation à appliquer systématiquement. Ne perdez pas de vue que plus les malus sont élevés, plus le total de réussite sera en principe bas, et qu'une marge d'échec très négative peut

conduire à des effets secondaires néfastes.

Comme on ne peut agir après le rang 1, il est utile, si l'on veut agir de nombreuses fois au cours d'une même Action, d'anticiper certaines de ses activités afin de disposer d'un grand nombre de rangs. Mais des activités nombreuses conduisent à des malus de 3 accumulés en grand nombre, auxquels s'ajoutent les malus d'anticipation, ce qui peut rapidement être très handicapant... et se reporte sur l'Action suivante !

DIVERSES SITUATIONS DE COMBAT

SURPRISE

Parfois, certains individus ne s'attendent pas à se battre, soit parce qu'ils ne s'attendaient pas du tout à une agression, soit parce que cette agression intervient d'une façon très originale qu'ils n'envisageaient pas. Ils sont surpris et ne peuvent réagir correctement à l'attaque, comme le ferait quelqu'un qui serait prêt au combat. Ils vont donc réagir moins vite (le temps de se remettre de leur émotion) et se défendre moins efficacement. En pratique, un personnage surpris par une attaque subit un malus de -6 à son Initiative et de -3 à sa Défense jusqu'à la fin de la première Action. Egalement, un personnage surpris n'a pas la possibilité de déclarer de tactique au cours de la première Action (la règle de

changement d'intention s'applique toutefois : le personnage peut reprendre ses esprits en cours d'Action, mais avec un surcroît de malus).

Si le personnage était sur ses gardes au moment de l'attaque, même s'il n'avait pas vu venir son agresseur (il soupçonnait un coup fourré sans savoir précisément d'où il allait partir), il ne subit pas de malus. En revanche, son assaillant dispose d'un bonus à l'Initiative égal à la moitié de la marge de réussite de son jet de dissimulation contre la vigilance de sa victime. Egalement, dans des cas extrêmes (personnage ivre, endormi, sous l'effet d'un sortilège ou ayant les mains occupées...), on peut prolonger l'état de surprise sur plusieurs Actions, voire interdire toute activité tant que dure l'état de surprise !

Un personnage surpris subit un malus de -6 à l'Initiative et de -3 à la Défense pour la première Action et ne peut recourir à une tactique.

TAILLE DE LA CIBLE

Lorsqu'on cherche à atteindre un adversaire de taille très réduite (animal, objet, partie d'un corps...), la difficulté du jet d'Attaque est

augmentée en proportion de la petitesse de la cible.

La cible est d'une taille :	Diff. Suppl.
humaine	0
moitié d'un humain	3
quart d'un humain	6
quelques pouces	9
à peine visible	12

A l'inverse, une cible de grande taille réduit la difficulté du jet de 3 par doublement par rapport à la taille humaine.

ADVERSAIRES MULTIPLES

Il existe une limite au nombre d'adversaires qui peuvent s'en prendre simultanément au même individu en combat au corps à corps. On considère en effet qu'il existe 6 **angles d'attaque** sous lesquels attaquer quelqu'un : de face, de dos, à droite, à gauche, par au-dessus, par en dessous. Naturellement, certaines positions des combattants interdisent certains angles d'attaque : ce n'est qu'en volant que l'on peut attaquer par au-dessus. De même, seul un

fouisseur peut attaquer par en dessous un combattant qui se tient debout sur le sol, mais il en va autrement s'il s'agit d'un combat aérien. De même, dans un couloir étroit, il ne subsiste que 2 angles d'attaque possibles : de face et de dos. Si plusieurs personnes en attaquent une, cette dernière subit un malus de -3 à sa Défense par angle d'attaque occupé au-delà du premier : elle doit surveiller un plus grand nombre d'agresseurs potentiels.

Un malus de 3 en Défense est encouru par angle d'attaque occupé au-delà du premier.

CREATURES GEANTES

C'est un cas fréquent dans les mythologies. Notons qu'il existe également des créatures minuscules qui sont donc traitées, du point de vue des personnages, comme des cibles de petite taille, mais qui, elles, traitent les personnages comme des géants !

En fonction de la taille de la créature, il pourra falloir plusieurs adversaires pour occuper un de ses angles d'attaque. Ceux-ci pourront donc l'attaquer en masse. Sa Défense n'est pas encore réduite, mais elle doit s'exercer contre des Attaques plus nombreuses, donc la probabilité d'être atteint augmente.

A l'inverse, des créatures géantes se gênent mutuellement lorsqu'elles attaquent à plusieurs une proie nettement plus petite, ce qui leur interdit souvent les attaques à plusieurs. Mais en contrepartie, leurs Attaques peuvent souvent être traitées comme des attaques de zone qui affectent plusieurs adversaires simultanément.

ATTAQUES DE ZONE

Lorsqu'une attaque couvre une vaste zone (rocher lancé par un géant, coup de queue d'un dragon...), on n'effectue qu'un jet d'Attaque, comparé à la Défense de tous les défenseurs situés dans la zone dangereuse. Tous ceux qui sont touchés doivent Encaisser des Domages.

LOCALISATION DES COUPS PORTES

Chaque fois qu'une blessure est infligée (en général par une arme, mais aussi par une brûlure, une chute d'objet, etc.), on peut localiser la blessure sur le corps de la victime, sauf si la réponse va de soi, par exemple parce que l'assaillant a utilisé un coup spécial pour viser une localisation précise. Ce n'est pas nécessaire pour les traumatismes globaux infligés à l'organisme (suffocation, empoisonnement...). Plus la marge de réussite de l'Attaque est élevée, plus la localisation touchée est vitale. Elle est donc probablement mieux protégée, donc les pertes finales de vitalité ne seront peut-être pas plus importantes, mais une blessure sérieuse aura des conséquences plus graves.

Marge du jet d'Attaque	Localisation
1 à 3	bras
4 à 6	jambe
7 à 9	torse
10 à 12	tête
Plus de 12	Au choix

DEPLACEMENT EN COMBAT

Suivant son allure de déplacement, le personnage se voit imposer des malus à toutes les activités qui nécessitent un minimum de coordination, sauf la Défense bien sûr.

Si une Attaque intervient au cours d'une activité de déplacement en ligne droite de

Allure	activités	Dommages
Marche	0	0
Trot	-3	+3
Course	-6	+6

l'attaquant, c'est une **charge**. Les Dommages ont un bonus. En contrepartie, l'attaquant a le malus ci-dessus à son Attaque parce qu'il a du mal à se coordonner.

COUVERTURE

Lorsqu'un défenseur n'est que partiellement exposé, l'attaquant est face à une alternative :

- soit il s'efforce d'atteindre les parties du défenseur qui dépassent, ce qui revient à atteindre un défenseur de petite taille,
- soit il essaie de passer au travers de l'obstacle qui protège le défenseur en frappant suffisamment fort. L'attaquant exerce alors ses Dommages sur l'Encaissement du

matériau et en use progressivement la vitalité (en cas de matériau fluide, celle-ci se régénère totalement à chaque Action) ; lorsqu'elle est épuisée, le surplus de Dommages vient se reporter sur le défenseur. Encaissement et vitalité de la couverture s'apprécient selon le matériau et l'épaisseur, selon la table ci-dessous.

Couverture	Exemple	Encaissement	Vitalité
Matériau fragile et peu épais	Verre, carton	Commun faible (3)	Commun faible (3)
Matériau fragile et épais	Vent violent	Commun moyen (6)	Commun faible (3)
Matériau normal et peu épais	Immersion dans l'eau	Commun puissant (9)	Commun puissant (9)
Matériau normal et épais	Cloison de bois	Héroïque faible (12)	Commun puissant (9)
Matériau solide et peu épais	Moellons	Héroïque puissant (18)	Héroïque puissant (18)
Matériau solide et épais	Rocher	Mythique moyen (24)	Héroïque puissant (18)

Dans ce cas, l'attaquant souffre malgré tout d'un malus de -6 au toucher si la couverture est opaque (il peut fort bien trouer la couverture, mais pas là où se cache le défenseur !) et de -3

si elle est semi-transparente (verre dépoli...). Il est donc toujours possible de démolir la couverture de façon à exposer le défenseur.

ECLAIREMENT

Un certain malus affecte les protagonistes d'un combat qui se tient dans une zone peu ou mal éclairée. Voici quelques exemples de situations courantes. Les malus donnés le sont pour

un combat au contact. Ils sont augmentés de 3 pour une attaque à distance ou pour une toute autre activité qui a directement trait à la vision.

Description	Malus contact	Malus distance
-------------	---------------	----------------

Crépuscule	-3	-6
Brouillard	-3	-6
Lueur d'une torche	-3	-6
Nuit de pleine lune	-6	-9
Soleil dans les yeux	-6	-9
Lueur des étoiles	-9	-12
Yeux bandés	-12	-15
Obscurité totale	-12	-15

ATTAQUES A DISTANCE

La table des difficultés suivante donne des exemples de modificateurs à la Défense de la cible. Il est conseillé de faire une appréciation globale de la difficulté d'un tir plutôt que de ré-

fléchir 107 ans à tous les paramètres qui influent sur la difficulté. C'est beaucoup plus rapide et pas forcément plus arbitraire.

Difficulté	Exemple
-6	cible immobile à bout portant
-3	cible proche, lente, sur un terrain dégagé
0	cible proche marchant sur un terrain dégagé
+3	cible éloignée marchant sur un terrain dégagé
+6	cible proche cachée derrière un arbre, cible très éloignée
+9	cible éloignée au pas de course, attaquant à cheval au trot
+12	cible très éloignée à plat ventre à la clarté de la pleine lune
+15	tir en cloche sur une cible immobile hors de vue
+18	cible courant entre les arbres, tireur les yeux bandés...

Globalement, les conditions à prendre en compte sont les suivantes :

tingue plusieurs portées de tir qui affectent l'Attaque et les Dommages :

PORTEE DE TIR

La portée de tir dépend de la nature de l'arme employée et de la Vigueur du tireur. On dis-

Portée	Difficulté	Dommages
à bout portant	-3	0
proche	0	0
éloignée	+6	-3
très éloignée	+12	-6

VISER

Il est possible, à distance, de prendre le temps d'ajuster son tir. Par rang d'Initiative (8 au maximum) où le tireur retarde ton tir, il gagne +1 en Attaque. Il est nécessaire que la cible

reste dans le champ de vision du tireur pendant toute la durée de la visée (pas de couvert, d'obscurité, d'invisibilité...), faute de quoi le bonus est annulé.

Viser procure un bonus de +1 en Attaque par rang d'Initiative de retard (maximum 8)
MOUVEMENT DE LA CIBLE

En fonction de l'allure de la cible, le tireur subit un malus à son Attaque.

Allure	Attaque
Marche	0
Trot	-3
Course	-6

ENCOMBREMENT DU TERRAIN

Conditions	Malus
Couloir	+3
Obstacles	-3
Souterrain tortueux	-6
Passants innocents	-6
Forêt dense	-9

Notez également que les limitations en nombre d'adversaires sur une même victime ne concernent pas les attaques à distance.

ARMES ET ARMURES

Chaque description de civilisation comportera une liste de matériel approprié. Quelques lignes directrices sont à garder à l'esprit :

- les armures donnent des bonus à l'Encaissement et des malus aux activités de déplacement (Mouvement, Nature ou Combat), voire aux activités de perception (Nature ou Psyché) dans le cas des casques. Certaines n'abaissent que la Défense et/ou l'Initiative. Le malus est généralement corrélé au bonus d'Encaissement, mais il est proportionnellement de moins en moins fort quand le niveau technologique de la civilisation dont l'armure est issue progresse,
- les armures peuvent ne couvrir que certaines localisations du corps, ou accorder des bonus à l'Encaissement qui diffèrent selon les zones touchées,
- les armes ajustent l'Initiative et l'Attaque, généralement en négatif (manier un objet encombrant est toujours moins vif et précis que de se battre à mains nues), mais tous les cas sont possibles (une arme longue peut améliorer l'Initiative en donnant de l'allonge). En revanche, elles accroissent les Dommages en proportion, et le progrès technologique permet d'optimiser le rapport bonus aux Dommages / malus à la maniabilité,
- les armes susceptibles de parer (notamment les boucliers) donnent un bonus en Défense ; des armes particulièrement encombrantes peuvent au contraire octroyer un malus en Défense. Ces modificateurs ne s'appliquent que contre des Attaques que l'on déclare effectivement parer avec l'arme en question, pas contre des coups que l'on esquivé,
- les armes à distance nécessitent un temps de préparation pour pouvoir être utilisées au pied levé (tendre la corde d'un arc sur le bois et encocher une flèche). Selon l'arme, cela peut constituer une ou plusieurs activités différentes qui exigent un jet (généralement d'Arts)... ainsi que le temps de les mener à bien avant de pouvoir riposter. Si l'arme est déjà prête (sentinelle qui monte la garde), il n'y a qu'à la braquer sur la cible, ce

qui se traduit par un jet d'Initiative classique ajusté par la maniabilité de l'arme,

- les armes dites « à répétition », c'est à dire capables de tirer plusieurs coups d'affilée sans recharger (certaines arbalètes) ont une cadence de tir indépendante de l'utilisateur : en fonction de leur recul plus ou moins important ou de leur temps d'accumulation de puissance, elles peuvent ajuster le nombre de rangs d'Initiative nécessaires entre activités consécutives au cours d'une même Action (qui est de 8 par défaut, cf. chapitre combat). Elles ont également une contenance en munitions qu'il faut suivre. Lorsque cette contenance est épuisée, il faut les recharger, ce qui exige à nouveau une ou plusieurs activités traduites par des jets d'Arts,
- les autres armes à distance (arcs, frondes, sarbacane, armes de lancer...) nécessitent une nouvelle série d'activités pour pouvoir être utilisées de nouveau. Cette série est souvent plus simple que la série initiale puisqu'il ne s'agit que de préparer un nouveau projectile et non de reconfigurer l'arme elle-même,
- les armes à distance autopropulsées (arbalètes) causent des Dommages indépendants des Dons de l'utilisateur,
- ces mêmes armes autopropulsées ont une portée intrinsèque et indépendante de l'utilisateur. Les autres armes à distance ont une portée qui dépend de la Vigueur de l'utilisateur exprimée dans une unité de distance qui dépend de l'arme,
- tous ces objets s'usent : une armure qui laisse passer une blessure sérieuse est démolie dans la localisation touchée ; une arme ou un bouclier utilisés en parade et qui laissent passer des Dommages supérieurs à leur **résistance** sont brisés,
- enfin, certains objets nécessitent des scores minimums dans certains Dons (Vigueur pour un objet encombrant, Combat, Savoir ou Arts pour une arme complexe...) sous peine de souffrir d'un malus à certains scores de combat (Attaque, Défense, Initiative, Dommages selon les cas) égal au nombre de points manquants.

Pour un personnage qui utilise deux armes, les modificateurs d'Attaque, d'Initiative et de Dommages pris en compte sont ceux de l'arme

qui sert à attaquer. Le modificateur de Défense est celui de l'arme qui pare. On peut attaquer plusieurs fois selon les règles d'activités multiples.

Les livrets de civilisation donneront des exemples d'équipement militaires pour chaque culture.

FRAPPER DES OBJETS INANIMES

Les objets inanimés n'ont pas de score de Défense puisqu'ils sont immobiles par nature (le voudraient-ils qu'ils ne pourraient pas bouger). On n'effectue donc aucun jet d'Attaque mais directement un jet de Dommages. Au cas où le total serait négatif (à la suite d'un très mauvais jet de dés), il se produirait comme d'habitude un incident (l'attaquant frappe à côté, brise son arme, se frappe le pied, atteint un passant innocent ou un allié, reçoit sur la tête l'arbre qu'il vient d'abattre...). Les Dommages n'étant pas accrus par la demi-marge d'un jet d'Attaque réussi mais modifiés par un jet de dés (éventuellement négatif), ils sont généralement inférieurs à ceux infligés à un être vivant : les objets ne souffrent pas... Eventuellement, s'il s'agit d'atteindre en catastrophe un objet de taille réduite ou peu visible (couper la corde à temps, faire basculer un levier d'une flèche bien placée...), on pourra effectuer un jet d'Attaque avec une difficulté qui dépend des circonstances (taille de la cible, portée, visibilité...), généralement grevé d'un malus d'activité anticipée.

Il est à noter qu'un être vivant inconscient, endormi, paralysé, pétrifié... bref incapable de remuer un cil, ou qui choisit de ne pas se défendre, n'est pas pour autant ainsi assimilé à un objet inanimé. Sa Défense se trouve réduite à zéro, ce qui donne à son assaillant un avantage tactique significatif : non seulement est-il certain (là encore, sauf jet de dés abyssal) de lui infliger des Dommages, mais de surcroît la totalité de son score d'Attaque est prise en compte dans la marge, donc dans les pertes de vitalité encourues ! Mieux vaut ne dormir que d'un œil en territoire ennemi...

LE COMBAT MONTE

La vitesse de déplacement est celle de la monture. La monture peut porter ses propres Attaques selon sa propre Initiative et sa propre Défense. Le cavalier et sa monture ont chacun un angle d'attaque protégé (le cavalier par au-dessous, la monture par au-dessus). Les ad-

versaires doivent choisir s'ils s'en prennent au cavalier ou à la monture. Un combattant à pied peut attaquer le cavalier mais avec un malus de 3.

Un cavalier qui n'attaque pas peut utiliser comme score de Défense le Mouvement de sa monture. C'est également le cas pour se Défendre contre les projectiles.

Si une Attaque du cavalier intervient au cours d'une activité de déplacement en ligne droite de la monture, c'est une charge. Les Dommages sont calculés sur la Vigueur de la monture et ont un bonus de 3 si la monture trotte et de 6 si elle court (aucun bonus si elle marche).

Un fantassin qui attaque un cavalier a un malus de 3

Charge montée : Dommages = Vigueur de la monture +3 (trot) ou +6 (course)

COMBAT EN ENVIRONNEMENT PARTICULIER

COMBAT SOUS L'EAU

Conformément aux règles de noyade, à chaque Action, chaque combattant doit réussir un jet de Vigueur dont la difficulté est en augmentation constante. Elle démarre à *Commun faible* (3) pour un personnage qui a pris une bonne inspiration avant de plonger, à *Commun puissant* (9) s'il n'a pas pris sa respiration. Elle augmente d'un niveau (3 points) par Action si le personnage ne subit ni ne porte d'attaque et de 6 s'il est engagé. S'il entreprend plusieurs activités au cours d'une Action, chaque activité

après la première ajoute encore un niveau (3 points). En cas d'échec, la marge d'échec constitue une perte de vitalité. Les combattants amphibies sont nettement favorisés...

En outre, l'eau ralentit les coups. Tous les Dommages subissent une réduction de 2 niveaux (6 points). Mieux vaut agripper son adversaire et le noyer que de lui porter un coup de poignard. La portée des armes à distance est fortement réduite, selon le tableau ci-dessous :

Portée	Difficulté	Dommages
à bout portant	0	-6
proche	+6	-9
éloignée	+12	-12
très éloignée	+18	-15

Enfin, faute d'avoir un sol sous les pieds, les personnages ont tendance à mal maîtriser leur équilibre et à dériver : tout coup qui porte ou qui est paré oblige celui qui le donne comme celui qui le reçoit à faire un jet de Mouvement, Combat ou Nature d'une difficulté égale au jet d'Attaque (de Défense s'il est paré). En cas d'échec, la marge est un malus aux activités et à la Défense pour la fin de l'Action et la suivante. Le coup spécial vol plané s'effectue sans malus. En contrepartie, la pesanteur réduite permet d'occuper des angles d'attaque inédits.

inhabituels (ils peuvent d'ailleurs attaquer des adversaires dans ces angles).

Comme en combat sous-marin, les personnages ont tendance à mal maîtriser leur équilibre et à dériver : tout coup qui porte ou qui est paré oblige celui qui le donne comme celui qui le reçoit à faire un jet de Mouvement, Combat ou Nature d'une difficulté égale au jet d'Attaque (de Défense s'il est paré). En cas d'échec, la marge est un malus aux activités et à la Défense pour la fin de l'Action et la suivante. Le coup spécial vol plané s'effectue sans malus.

COMBAT AERIEN

Un personnage qui chevauche une créature volante ou un appareil volant est en situation de combat monté (cf. ci-dessus) et un personnage qui vole en situation de combat normal, à ceci près qu'ils exposent des angles d'attaque

COMBATS DE MASSE

Un combat n'oppose pas toujours de petits groupes que l'on peut traiter combattant par combattant. Dans un contexte épique, les batailles rangées entre armées sont nombreuses. Chaque unité ne vaut que par le sens tactique

de son général et les actions d'éclat de ses preux.

Les batailles se traitent en résolution étendue. Chaque général effectue à chaque Scène un jet de stratégie, c'est à dire de Combat (ou Savoir ou Psyché) contre son adversaire. Le total d'obstruction est le score de **troupes** de l'armée adverse. Il ne mesure pas seulement leur nombre, mais aussi leur qualité d'entraînement, de moral et d'équipement. En cas d'échec, la moitié de la marge vient soit réduire son propre score de troupes (débandade ou pertes), soit augmenter la difficulté de ses jets futurs (obtention d'un avantage tactique). A l'inverse, une réussite peut donner sa demi-marge comme bonus aux jets suivants. La différence entre les scores de troupes des deux armées est un modificateur à tous les jets de stratégie, qui se recalcule dynamiquement puisque les scores évoluent.

Une bataille complexe peut se décomposer en escarmouches plus mineures. Chaque unité dont on doit le sort spécifique reproduit à son échelle le schéma ci-dessus : jets opposés des commandants modifiés par les scores de troupes respectifs qui supportent les conséquences des jets. Mais la situation globale de la bataille n'est pas sans conséquences : le commandant d'unité a un bonus/ malus à ses jets égal à la demi-marge du dernier jet de son général d'armée.

Au niveau individuel, le combat se résout comme à l'accoutumée, les résultats des jets stratégiques se traduisant par la position des combattants ainsi que par le nombre et la qualité relatifs de leurs adversaires par rapport à eux. Les conditions d'une bataille s'accroissent toutefois mal des duels étendus habituels, parce que les vagues d'adversaires se mêlent et qu'on n'est au contact d'un adversaire individuel que peu de temps. Les personnages font donc avant tout des jets de Défense, souvent plusieurs par Action, et doivent veiller à ne pas exposer leurs angles d'attaque. Leurs jets d'Attaque importent peu face à des adversaires anonymes au sein d'une bataille que leurs actes ne suffiront pas à emporter. A chaque Action, les personnages doivent réussir un jet de Combat, de Nature ou de Mouvement contre le score de troupes de l'unité adverse ou être débordés (par manoeuvre habile ou par le seul effet du nombre) : chaque niveau d'échec (3 points) expose un angle d'attaque. Tant que leur unité tient, ils peuvent tenter ce jet à

chaque Action, la marge de réussite les ramenant dans la masse de leurs alliés.

ACTIONS D'ECLAT

Cela dit, si les personnages sont mêlés à une bataille qu'ils ne dirigent pas, ils n'en sont pas moins marqués par le destin et peuvent, à leur humble échelle, changer le cours de l'engagement. Tout personnage qui réussit un jet au moins *Divin faible* (30) sur une activité en lien avec le conflit (un chant de marche ou un tir, pas la réparation de son bouclier) inspire ses camarades et ajoute sa demi-marge au prochain jet de stratégie de son commandant d'unité et de son général d'armée.

Notons aussi que les batailles sont des événements suffisamment significatifs pour attirer l'attention des dieux (*a minima* les dieux tutélaires des parties en présence, ainsi que les dieux de la guerre, comme ce sera précisé dans les livrets de civilisation). Il est donc courant que de nombreuses interventions spontanées s'y déroulent, indépendamment de celles déclenchées par les personnages. Tout jet de stratégie au moins *Divin faible* (30), notamment, donne lieu à des jets de toutes les Attentions favorables et défavorables à la cause du stratège.

COMBAT NAVAL

Il se déroule comme un combat de masse normal, la flotte correspondant à l'armée et chaque navire à une unité. La complexité supplémentaire vient du fait que les navires sont eux-mêmes des espaces clos. En cas d'abordage, le combat sur le pont des navires se traite à l'échelle des personnages (voire comme une série de duels si on a moins d'une douzaine de combattants). Mais comment se traitent les combats entre navires ?

Un combat entre 2 navires démarre à une distance fixée par le meneur (cf. table de distance pour la perception). Chaque capitaine effectue un jet de Combat, Nature ou Savoir contre l'autre, modifié par les caractéristiques nautiques des bâtiments (voir livrets de civilisation), la demi-marge venant réduire ou accroître la distance relative selon le sens de la marge et le vœu du capitaine (fuir ou attaquer). En cas de réussite d'une activité de rapprochement, il se peut que la demi-marge soit supérieure à la distance résiduelle : on a alors éperonné la nef adverse, lui infligeant en dégâts l'excès de points, éventuellement modifié par un rostre prévu à cet effet (voir livrets de civilisation).

On peut aussi se contenter de venir bord à bord pour aborder l'adversaire.

Les navires sont parfois équipés d'armes à distance. Les canonnières font des jets de Combat, Nature ou Arts modifiés par la distance et le mouvement relatif des vaisseaux, avec le système d'Initiative habituel. La difficulté est le Combat ou Nature du timonier adverse. Les livres de civilisation décrivent les armes et solidités des coques des navires.

LES COUPS SPECIAUX

Si un personnage le souhaite, il peut, au lieu d'infliger de « simples » Dommages à son adversaire, utiliser des coups spéciaux qui ont des effets particuliers. Tous les personnages peuvent accomplir des coups spéciaux quelle

que soit leur aptitude au combat. Avant de faire son jet d'Attaque, le personnage déclare quel(s) type(s) de coup(s) spécial(aux) il veut réaliser. Son niveau d'Attaque subit alors les malus correspondants (somme des malus s'il fait plusieurs coups à la fois, comme désarmer et vol plané). Si son Attaque réussit, il ne cause pas de Dommages à son adversaire mais les effets du ou des coups spéciaux sont appliqués à l'infortunée victime. L'intensité des effets d'un coup spécial est éventuellement indexée soit sur la marge de réussite de l'Attaque calculée normalement, soit sur les Dommages que cette attaque aurait causés. Ceci est précisé dans la description du coup spécial.

EXEMPLES DE COUPS SPECIAUX

Nom	Malus	Effet
Désarmer	-6	Si l'attaque passe en calculant la Défense de l'adversaire sur la base de sa Vigueur plutôt que sur celle de son Mouvement, celui-ci est privé de son arme qui vole à quelques pas de lui.
Faire tomber	-3	L'adversaire tombe à terre. Il aura un malus de -3 à toutes ses activités tant qu'il ne se sera pas relevé (ce qui est une activité à part entière même si elle s'effectue sans jet de dés).
Entraver	-6	L'adversaire est gêné dans ses mouvements et subit un malus égal à la marge de réussite de l'attaque tant qu'il ne se sera pas dégagé grâce à un jet réussi de Vigueur. Note : pour ce coup, l'attaquant doit avoir les moyens d'entraver son adversaire : toile d'araignée, tentacules, fouet... A distance, un personnage peut Entraver en clouant les vêtements de sa victime sur une surface dure avec un projectile, si l'environnement et la victime s'y prêtent bien sûr. Le malus est alors de -9. Le jet à réussir pour se dégager a pour difficulté les Dommages de l'attaquant + la moitié de la marge de réussite de son coup (i.e. les pertes de vitalité qu'elle aurait entraînées s'il s'agissait d'une attaque simple)
Etourdir	-3	Les Dommages de ce coup sont comptés comme des malus à toutes les activités du défenseur (et pas comme pertes de vitalité). Le malus diminue d'un point par rang d'Initiative qui s'écoule sans nouvel étourdissement.
Tenir en respect	-9	Nécessite de disposer d'une arme qui délimite une zone de danger : lance à longue hampe, hache que l'on fait tourner... Cela permet de maintenir l'adversaire trop loin pour qu'il puisse porter un coup. Il subit par la suite un malus de -6 à son Attaque, jusqu'à ce qu'il parvienne à utiliser le coup spécial « entrer dans la garde » (qui ne fait que neutraliser ce coup et n'a pas ses effets usuels).
Handicaper	-9	Permet, si au moins un point de vitalité est infligé, de rendre inutilisable un organe (sens, membre...) de l'adversaire pendant un nombre de rangs d'Initiative (éventuellement cumulés sur plusieurs Actions) égal aux Dommages infligés (avant Encaissement).
Acharnement	-6 en Défense	Si des pertes de vitalité ont été infligées lors de l'activité précédente, on peut retourner l'arme dans la plaie, ce qui donne un bonus aux Dommages égal au quart des pertes infligées au coup précédent. A la première Attaque qui échoue, l'arme est délogée.
Coup effrayant	-3	Permet de donner un coup si impressionnant (armure fracassée, projection de débris, décor endommagé...) qu'il octroie à celui qui le réussit un bonus de 1 auprès de tous les témoins pour sa prochaine activité d'intimidation par 3 points de Dommages infligés (avant Encaissement).
Vol plané	-6	Donne un coup si fort que la victime décolle du sol. Elle est projetée à une taille d'homme par 3 points de Dommages infligés (avant Encaissement).
Entrer dans la garde	-9	Permet de se placer très près d'un adversaire dont l'arme nécessite un certain débattement (donc pas les mains nues, les couteaux, les glaives, les cestes...), de façon à ne pas lui laisser assez de débattement pour porter un coup. Il subit par la suite un malus de -6 à son Attaque, jusqu'à ce qu'il parvienne à utiliser le coup spécial « tenir en respect » (qui ne fait que neutraliser ce coup et n'a pas ses effets usuels).

SANTE ET ENVIRONNEMENT

LES DOMMAGES

Tous les dégâts subis par un personnage se traduisent par des pertes de vitalité. Ils peuvent avoir différentes sources, tant sont variés les moyens que les hommes et les dieux ont trouvés pour se nuire les uns aux autres. On associe à toute agression physique que subit le personnage un score de **Dommages**.

ETAT GRAVE

Si les points de vitalité d'un personnage descendent en dessous du quart de son maximum, il est dans un **état grave**. Il subit alors un malus de -3 à toutes ses activités. Tant qu'il est au-dessus de ce seuil, il souffre dans sa chair mais il n'y a aucune conséquence technique. Le malus disparaît quand les points de vitalité remontent au-dessus de ce seuil.

ETAT CRITIQUE

Un personnage atteint l'**état critique** si ses points de vitalité atteignent 0 ou moins. A partir de ce moment, le personnage subit un malus de -6 (avec un malus supplémentaire de 1 par point de vitalité négatif) à toutes ses activités. Egalement, à chaque fin d'Action :

- le personnage perd 1 point de vitalité,
- il doit effectuer un jet de Vigueur diminué du nombre de points de vitalité négatifs :
 - o si le total est **au moins Héroïque faible (12)**, le personnage peut continuer à agir,
 - o s'il est **inférieur**, il tombe inconscient,
 - o si le total est **négatif**, le personnage succombe à ses blessures et meurt.

Etat grave : vitalité = ¼ du max. ; activités à -3

Etat critique : vitalité = 0 ; activités à -6 (-1 supplémentaire par point de vitalité négatif) ; de plus, -1/ Action en vitalité et jet de Vigueur - vitalité négative Héroïque faible pour rester conscient (jet négatif ou nul = mort) ; risque de séquelles (cf. plus bas)

BLESSURE SERIEUSE

Si en un seul coup un personnage perd un nombre de points de vitalité égal à sa Vigueur, il subit une **blessure sérieuse** qui occasionne

des malus en fonction de la localisation touchée jusqu'à ce que le personnage reçoive des soins et regagne au moins un point de vitalité.

Localisation	Effets
bras	bras inutilisable, - 6 à toutes les activités qui le réclament
jambe	jambe inutilisable, chute et -6 à toutes les activités de mouvement
torse	-6 à toutes les activités
tête	assommé pour (vitalité perdue - Vigueur) minutes, puis -6 à toutes les activités

Tant que le personnage n'a pas récupéré autant de points que la blessure en a fait perdre,

il subit un malus résiduel de -1 à toutes ses activités (seulement celles concernant le membre

blessé dans le cas d'une blessure aux bras ou aux jambes).

De plus, un personnage subissant une blessure sérieuse doit faire un jet de Vigueur de difficulté égale au total des points de vitalité perdus par rapport à son maximum (pas seulement ceux de cette blessure) pour ne pas perdre conscience.

Enfin, le personnage perd 1 point de vitalité par Action pour chaque blessure sérieuse non traitée (ce qui va l'amener assez vite en état critique).

SEQUELLES

Un personnage qui a subi une blessure sérieuse ou un état critique peut avoir des séquelles physiologiques de ses blessures.

Marge	séquelle
-1 à -3	Handicap disgracieux (2pts) : défiguration partielle, claudication...
-4 à -6	Handicap significatif (4pts) : perte de plusieurs doigts, d'un œil...
-7 et moins	Handicap grave (6pts) : aveuglement, amputation...

LA MORT

Une personne dont les points de vitalité descendent en dessous de zéro et qui rate son jet de Vigueur est mort. Toutefois, cet état n'est

Le personnage doit faire un jet de Vigueur dont la difficulté est égale selon les cas à :

- le nombre de points de la blessure sérieuse,
- 12 + le nombre de points de vitalité négatifs (si le personnage était en état critique).

S'il réussit, il ne garde de ses turpitudes que des cicatrices. S'il échoue, il gardera des séquelles à vie. Le meneur de jeu lui attribuera alors un Handicap dont la nature correspondra au type de blessures subi et dont l'intensité dépend de la marge d'échec du jet.

pas toujours irrémédiable, car il est parfois possible d'aller rechercher une âme dans l'au-delà. Mais ceci est une autre histoire...

SUFFOCATION ET NOYADE

Un personnage qui ne peut respirer doit réussir un jet de Vigueur à chaque Action. La difficulté augmente de 3 par Action (6 par Action où le personnage fait des efforts : nager contre le courant, lutter contre un étrangleur...). Ce rythme est divisé par 2 si le personnage manque d'air mais n'en est pas totalement privé. Elle démarre à *Commun faible* (3) si le personnage a pris sa respiration avant, à

Commun puissant (9) si ce n'est pas le cas (ce qui est plus fréquent). Si le jet réussit, rien ne se passe ; s'il échoue, la marge d'échec est une perte directe en vitalité. Le risque est donc de se retrouver rapidement en état grave ou critique. Les séquelles éventuelles sont des Handicaps mentaux (perte de mémoire, des sens, de la parole, des facultés intellectuelles...) ou éventuellement des pertes de motricité.

Suffocation : jets de Vigueur à chaque Action

Difficulté : *Commun faible* (3) en ayant pris sa respiration, *Commun puissant* (9) sinon, +3/ Action (+6 si activité violente), divisé par 2 si l'air est présent mais raréfié

Marge d'échec = perte de vitalité.

FAIM ET SOIF

Un personnage qui ne peut s'alimenter doit réussir un jet de Vigueur tous les jours. La difficulté augmente de 3 tous les 2 jours, ou de 6 tous les jours si le personnage ne boit pas non

plus. Ces chiffres doublent si le personnage fait des efforts (fuite, combat...) ; ils sont divisés par 2 si le personnage se rationne seulement. Elle démarre à *Commun faible* (3). Si le jet réus-

sit, rien ne se passe ; s'il échoue, la marge d'échec est une perte directe en vitalité. Les séquelles sont généralement des pertes de Vigueur ou de Mouvement, voire d'Arts ou de

Combat. Notons que des jets de Nature peuvent permettre de trouver malgré tout à s'alimenter.

Malnutrition : jets de Vigueur chaque jour

Difficulté : *Commun faible* (3) +3/ 2 jours (+6/ jour si pas de boisson), progression doublée si activités violentes, divisée par 2 si simple rationnement

Marge d'échec = perte de vitalité.

CHALEUR ET FROID

Pour chaque heure passée exposé à des températures extrêmes (la définition varie selon les cultures, un Bédouin résistant mieux à la chaleur et un Inuit au froid), le personnage doit réussir un jet de Vigueur. Si le jet réussit, rien ne se passe ; s'il échoue, la marge d'échec est une perte directe en vitalité. La difficulté dépend du caractère plus ou moins extrême des conditions (n'oublions pas que, dans des mondes mythologiques, des conditions irréalistes sur Terre peuvent exister). Les conditions climatiques (vent, ombre...) viennent modifier cette difficulté de + ou - 3 à 6.

En cas de chaleur, chaque heure d'activité intense augmente de 3 la difficulté, mais celle-ci baisse de 3 par heure suivante calme, jusqu'à retrouver le niveau initial. En cas de froid, ce sont au contraire les heures d'inactivité qui augmentent la difficulté (méfiez-vous du sommeil...). De même, les vêtements jouent un rôle important. En cas de

chaleur, des vêtements chauds augmentent la difficulté de 3 à 6 (armure lourde, tenue d'hiver), mais la nudité l'augmente de 3. En cas de froid, des vêtements insuffisamment isolants augmentent la difficulté de 3 à 6 (nudité). Des jets de Nature peuvent permettre de réduire la difficulté en trouvant des astuces pour minimiser les effets de l'environnement. Bien sûr, ces effets se cumulent souvent avec ceux de la faim et la soif, voire du manque de sommeil.

Les séquelles du froid sont généralement des Handicaps du type perte d'extrémités ; celles de la chaleur sont plutôt des problèmes de peau ou de système nerveux.

En revanche, les applications directes de matières brûlantes (flammes, liquide bouillonnant, métal chauffé...) ou glacées (métal gelé, glace...) comptent comme des blessures avec un score de Dommages classique.

Température : jets de Vigueur chaque heure

Difficulté : selon conditions, +3/ heure (réversible) si activité violente au chaud ou si inactif au froid, +3 à 6 selon vêtements, +/- 3 à 6 selon conditions

Marge d'échec = perte de vitalité.

TOXINES ET MALADIES

Chaque poison ou venin a un score de **virulence**, un **rythme** et une **durée** qui dépendent de sa nature et de son dosage. Il a également un **vecteur** (ingéré, injecté, inspiré, absorbé par la peau...). Les toxines injectées nécessitent qu'au moins un point de vitalité soit perdu pour pénétrer dans l'organisme.

Un jet de Vigueur doit être tenté contre la virulence du poison. En cas de succès, la virulence baisse d'un nombre de points égal à la demi-marge. Un nouveau jet devra être tenté

contre cette virulence réduite à l'issue d'une période égale au rythme, et ainsi de suite jusqu'à écoulement de la durée de la toxine. En cas d'échec, le poison fait son effet (dont l'importance dépend de la virulence résiduelle) puis, après une période correspondant au rythme, on recommence jusqu'à épuisement de la durée. En fait, c'est une résolution étendue où l'obstruction est identique à la difficulté.

Différents effets possibles sont : malus progressif aux activités conduisant à la paralysie

ou à l'inconscience, hallucinations, modifications du comportement, divers troubles de l'organisme (tremblements, pertes de sens, fièvre...), pertes récurrentes de vitalité pouvant conduire à la mort si elles sont intenses, fréquentes ou prolongées, pertes d'énergie pouvant conduire à la démence ou l'amnésie...

Un antidote ou des soins (aspirer le venin, faire vomir, contrer les symptômes...) donnent des bonus au jet de Vigueur. Il arrive que des séquelles soient encourues en cas d'état critique, ou simplement de trop de jets ratés sur une toxine qui ne fait pas perdre de vitalité mais attaque les nerfs, les muscles ou la peau.

TRAUMATISMES MENTAUX

On ne peut dépenser volontairement (pour alimenter un Pouvoir) plus d'énergie qu'on n'en possède. On peut en revanche tomber à un niveau négatif d'énergie en résistant à un Pouvoir. Il n'est alors plus possible d'en dépenser davantage.

Si son énergie descend en dessous du quart de son maximum, le personnage est abruti et il a un malus de -3 à toutes ses activités.

Arrivé à zéro, il subit un malus de -6 (avec un malus supplémentaire de 1 par point d'énergie négatif) à toutes ses activités. Egalement, à chaque fin d'Action, il doit effectuer un jet de Psyché diminué du nombre de points d'énergie négatifs :

- si le total est **au moins *Héroïque faible* (12)**, le personnage peut continuer à agir,
- s'il est **inférieur**, il tombe inconscient,
- si le total est **négatif**, son âme se détache de son corps et se met à errer. Seuls des actes surnaturels (intervention divine, Pouvoir, quête dans le monde spirituel...) permettront de réunifier son être.

Les maladies fonctionnent comme des toxines, le vecteur étant remplacé par les conditions de contamination qui, bien souvent, sont beaucoup plus liées à des considérations rituelles qu'à l'hygiène : les marais donnent la fièvre et la luxure la vérole, mais les microbes sont peu présents dans les mythologies.

Certaines maladies (virales, mais cette notion est hors de propos) immunisent ceux qui y survivent contre une nouvelle infection (là encore avec des explications superstitieuses tournant en général autour de la notion d'épreuve).

Un personnage qui perd en une seule fois plus de points d'énergie que sa Psyché reçoit un **traumatisme psychique**. Ce traumatisme est incapacitant (le personnage a un malus de 6 à toutes ses activités). Tant que le personnage n'a pas récupéré autant de points qu'il en a causés, le personnage subit un malus résiduel de -1 à toutes ses activités.

De plus, un personnage subissant un traumatisme psychique doit faire un jet de Psyché de difficulté égale au total des points d'énergie perdus par rapport à son maximum (pas seulement ceux du traumatisme) pour ne pas perdre conscience.

Enfin, un personnage qui a subi un traumatisme psychique ou dont l'énergie est devenue négative doit faire un jet de Psyché dont la difficulté est égale selon les cas :

- au nombre de points du traumatisme,
- à 12 + le nombre de points d'énergie négatifs,

sous peine d'acquérir un Handicap mental (démence...) d'intensité égale à la moitié de la marge d'échec.

Pertes d'énergie :

Energie = ¼ du max. : activités à -3.

Energie = 0 : activités à -6 (-1 supplémentaire par point d'énergie négatif) ; jet de Psyché - énergie négative *Héroïque faible* pour rester conscient (jet négatif ou nul = séparation de l'âme)

Perte d'énergie = Psyché en une fois : traumatisme, activités -6 (-1 jusqu'à récupération totale) et jet de Psyché de difficulté [énergie perdue] ou inconscience.

Energie négative ou traumatisme : jet de Psyché ou Handicap.

SOMMEIL

Au lendemain d'une nuit blanche, un personnage doit effectuer un jet de *Vigueur Commun puissant* (9) (*Commun moyen* (6) s'il a dormi, mais trop peu) ou subir toute la journée un malus égal à sa marge d'échec. S'il enchaîne les nuits blanches, chacune augmente la difficulté de 6 (3 pour une nuit écourtée mais pas absente). Si de plus il consacre son temps à des activités fatigantes (physiques ou mentales), la difficulté augmente de 3 par telle journée.

Dès que le personnage est en situation de repos ou de concentration intellectuelle, il doit réussir un jet de *Vigueur* contre la difficulté en cours ou s'endormir. Lorsque le malus cumulé atteint sa *Vigueur*, il s'endort. Lorsqu'il atteint sa *Psyché*, il commence à souffrir d'hallucinations... c'est à dire à être visité par les esprits.

Il existe des stimulants qui permettent de réduire temporairement le malus.

Manque de sommeil : jet de *Vigueur* de difficulté *Commun puissant* (9) si pas de sommeil du tout, *Commun moyen* (6) si sommeil insuffisant, +6/ nuit blanche supplémentaire (3 pour une nuit partielle), +3/ journée d'activité fatigante.

Marge d'échec = malus

RECUPERATION

La vitalité se récupère à raison du score de *Vigueur* en une journée (réparti équitablement sur toute la journée), ceci si le personnage se repose. S'il continue à être actif, il ne regagne que la moitié de ces points.

Un personnage récupère un nombre de points d'énergie égal à sa *Psyché* en une journée (réparti équitablement sur toute la journée), s'il ne fait pas d'effort intellectuel. S'il travaille à une œuvre, pratique la sorcellerie ou étudie des problèmes, il ne regagne que la moitié de ces points.

Vitalité : + *Vigueur* / jour (divisé par deux si actif)

Energie : + *Psyché* / jour (divisé par deux si actif)

SOINS

Les premiers soins, pour les travailleurs ou les combattants, constituent un savoir-faire relativement répandu. Le traitement des maladies ou des traumatismes graves, ainsi que tout ce qui touche aux maux de l'esprit, constitue généralement un Pouvoir. Les traitements relèvent des Arts ; le Savoir permet de reconnaître des symptômes, de connaître les propriétés des

plantes, des minéraux et des substances animales, de recommander des remèdes... La *Psyché* est utilisée pour guérir par les incantations.

STABILISATION

Pour qu'un personnage en état critique arrête de perdre des points de vitalité à chaque Action, il doit bénéficier de premiers soins. La difficulté du jet est de **12 plus les points de vi-**

talité négatifs. Si ces soins sont un succès, l'état du personnage est stabilisé. Il ne récupère pas de vitalité immédiatement, mais au moins il n'en perd plus tant qu'il reste au repos. Une fois un personnage stabilisé, il peut recevoir des soins supplémentaires qui lui permettront de récupérer de la vitalité.

Des premiers soins peuvent se faire une fois par Action, éventuellement par le blessé lui-même (attention : même s'il est conscient, il subit un toujours un malus de 6 + points de vitalité négatifs !).

Un personnage inconscient mais stabilisé reprend conscience après un nombre de minutes égal à 6 + ses points de vitalité négatifs.

Stabiliser un état critique : jet d'Arts de difficulté 12 plus les points de vitalité négatifs

Plus de perte de vitalité et retour à la conscience en [6 + points de vitalité négatifs] minutes

RESTITUTION DE VITALITE

On peut rendre des points de vitalité égaux à la marge de succès d'un jet dont la difficulté dépend de la cause (blessures, brûlure, chute, empoisonnement, noyade...) et de la gravité de la perte. Typiquement, elle est *Commun puissant* (9), mais des pertes importantes ou difficiles à soigner peuvent être *Mythique puissant* (27).

On peut aussi donner un bonus égal à la marge de succès au jet pour éviter des séquelles. La difficulté est la même que celle du jet de séquelle lui-même.

TRAITEMENT DES TOXINES ET MALADIES

Un jet dont la difficulté est la virulence en cours permet de réduire la virulence d'un montant égal à la marge de succès, à condition

d'avoir correctement diagnostiqué le problème grâce à un jet de Savoir (ou une divination).

SOINS DE L'ESPRIT

On peut rendre des points d'énergie égaux à la marge de succès d'un jet dont la difficulté dépend de la cause (épuisement de la résistance, sur-utilisation de Pouvoirs, possession, hantise nocturne, envoûtement...) et de la gravité de la perte. Typiquement, elle est *Commun puissant* (9), mais des pertes importantes ou difficiles à soigner peuvent être *Mythique puissant* (27).

On peut aussi donner un bonus égal à la marge de succès au jet pour éviter des séquelles. La difficulté est la même que celle du jet de séquelle lui-même.

ECONOMIE PRE-INDUSTRIELLE

Conseil des concepteurs : un personnage possède un certain niveau de fortune qui lui permet de financer en permanence un certain nombre de biens et services. Pour autant, la liste des possessions du personnage ne fait que refléter sa fortune mais ne la constitue pas : le niveau de ressources inclut les revenus réguliers (de la rente de ses terres à ce qu'il gagne en mendiant), les prêts que le personnage peut solliciter de sa famille, de ses amis, de sa religion, etc., le crédit qui lui est fait dans l'espoir de s'attirer ses faveurs...

On s'affranchit ainsi d'avoir à tenir un compte précis de petite monnaie, d'autant que beaucoup de cultures reposent, du moins pour certaines transactions, sur des formes de troc ou de dons et contre-dons.

L'exercice, en cours de partie, de l'artisanat, crée de la richesse supplémentaire en dehors de ce système fermé. De même, les apports exceptionnels (butins, récompenses, trésors retrouvés...) sont des occasions de progresser en niveau de ressources.

ACHAT DE BIENS ET SERVICES

Dans des conditions économiques normales (disponibilité des biens, existence de clients et fournisseurs en nombre suffisant...), tout personnage peut acquérir des biens en y attribuant les possessions accordées par son niveau de ressource qu'il avait laissées en blanc à la création, à condition bien sûr de jouer la scène (*a minima*, il suffit d'être dans un lieu de commerce, typiquement un marché, et de déclarer qu'on fait ses emplettes). De même, on peut échanger librement des objets contre d'autres de même niveau de ressources ou se défaire d'objets pour se libérer des « cases » en vue d'achats futurs.

Pour des possessions rares, chères ou immobilières, il y a généralement un temps de fabrication long, des difficultés à trouver ou acheminer le bien (animaux exotiques...) et éventuellement des complications administratives (taxes à l'importation, commerce interdit...). Leur acquisition doit être jouée de façon plus approfondie (prise de contact avec les intermédiaires ou les sous-traitants, planification, versement de commissions, obtention d'autorisations...), mais là encore sans difficulté technique particulière, à moins que le meneur ne souhaite faire de la construction de l'auberge ou du navire un scénario en soi en y introduisant des complications (sabotage par un ancien ennemi qui se venge ou un concurrent jaloux...).

Enfin, un joueur peut décider *a posteriori* qu'en fait son personnage possède déjà quelque chose, en attribuant en cours de partie une possession laissée en blanc à un objet dont il a besoin (« j'ai justement des parts dans un navire dans ce port »). **Cela coûte un point de destin**, mais tout se passe comme si le personnage avait acquis régulièrement l'objet depuis le début.

Les biens acquis par un personnage, à la création ou en cours de jeu, sont durables. En conditions économiques normales, leur remplacement en cas de perte, vol ou bris est inclus dans leur niveau de ressources, ce qui veut dire qu'à la prochaine occasion de les remplacer (passage dans une ville commerçante), ils sont considérés comme automatiquement récupérés ou remplacés par des biens similaires si le joueur le souhaite, sans jet de dés ni dépense de points, à moins que le personnage ne souhaite

laisser les possessions en blanc en vue d'achats futurs. C'est généralement le cas entre 2 scénarios déconnectés. Le remplacement des possessions rares, chères ou immobilières est soumis aux mêmes conditions que leur acquisition initiale ; il n'est donc ni automatique ni immédiat, mais n'est pas soumis à des contraintes techniques.

Les biens consommables (vivres, munitions...) ou les services (hébergement, transport, divertissement, information...) peuvent être acquis à volonté et reproduits lors de leur extinction tant qu'il reste au personnage des possessions de même niveau de ressources laissées en blanc.

Le meneur peut à tout moment décider qu'une difficulté surgit : escroquerie sur la qualité, fausse monnaie, pénurie, mise hors-la-loi d'une certaine marchandise, fluctuations de prix (augmentation ou diminution du niveau de ressource), effets de change ou de droits de douane (les étrangers ou les marchandises étrangères sont soumis à des conditions de négociation défavorables)...

Les possessions qui ont des propriétés particulières (animaux intelligents, objets enchantés...) ne se trouvent pas dans le commerce : elles n'ont, littéralement, pas de prix. Leur acquisition ne peut se faire que par découverte fortuite, vol ou cadeau et se traduit par un *Avantage ad hoc* indépendant du niveau de ressources du personnage (d'où les mendiants qui gagnent leur vie grâce à un rossignol au chant incomparable). Elles apparaissent sur la feuille de personnage avec le niveau de ressources « *Avantage* ». Leur quantité n'est limitée que par leur rareté et les points que le joueur est prêt à investir dans les *Avantages* de son personnage.

AUTRES FAÇONS D'ACQUERIR DES BIENS

Plutôt que de les acheter, un personnage peut bâtir des objets de ses mains en recourant à son *Don Arts* en résolution étendue. On ne peut travailler que des matières premières qui ne sont pas intrinsèquement inabordable pour le personnage (d'un niveau de ressources supé-

rieur au sien) : un indigent peut ainsi bâtir une cabane de ses mains, mais pas ciseler un bijou, à moins de trouver, de voler, de se voir confier... le métal et les pierres.

Le niveau de difficulté est *Héroïque faible* (12) + 3 par niveau de ressources d'écart entre le personnage et le produit fini ; périodicité et niveau d'obstruction sont à fixer par le meneur, mais l'obstruction se trouve augmentée de 6 par niveau de ressources d'écart entre le personnage et le produit fini. Comme on le voit, la réalisation du projet peut être très longue si le niveau de ressources du produit fini est supérieur à celui du personnage. Ces activités sont à effectuer dans le cadre des scénarios (donc en empiétant sur les aventures) : on ne peut s'enrichir ainsi qu'en y œuvrant activement.

Ces biens ne sont, eux, pas durables. Le personnage peut en créer autant que ses Dons, son temps et sa capacité de stockage le lui permettent, mais s'ils lui échappent pour quelque raison que ce soit, il doit les recréer *ex nihilo* (ou les réparer s'il en possède les débris). Ils apparaissent sur la feuille de personnage avec le niveau de ressources « fait maison » et sont décomptés à part des biens issus du niveau de ressources du personnage.

Ils peuvent être échangés contre des biens de même niveau de ressources. On peut également échanger un bien « fait maison » contre 6 du niveau de ressources inférieur (ou 6 contre un bien du niveau supérieur). Les biens acquis par échange contre des biens « faits maison » sont eux aussi considérés comme des biens « faits maison ». Aucun mélange n'est possible avec des biens issus du niveau de ressources du personnage, donc quand on échange 6 biens contre un bien du niveau supérieur, les 6 biens doivent tous être « faits maison ».

Les prestations de service ou créations de biens consommables effectuées par les personnages ne produisent rien par elles-mêmes mais peuvent être échangées contre d'autres services (gîte, couvert, informations...), sont parfois l'occasion d'obtenir des Avantages de type contacts ou positions de prestige ou d'influence et peuvent être rémunératrices (cf. fluctuation du niveau de ressources).

Lorsqu'un personnage trouve, vole ou se voit offrir en cours de jeu des biens d'un niveau de ressources pour lequel il n'a pas de possessions laissées en blanc (éventuellement parce qu'elles sont très au-dessus de ses moyens), il doit d'ici le prochain scénario soit les dilapider,

soit leur faire de la place en en supprimant d'autres de niveau de ressources équivalent, soit modifier définitivement ses Avantages/ Désavantages par expérience pour passer à un niveau de ressources supérieur compatible avec leur conservation.

FLUCTUATIONS DU NIVEAU DE RESSOURCES

De même, on peut se trouver en possession de biens sans utilité autre que leur valeur : argent liquide, matières précieuses (peaux et fourrures, métaux, pierres, substances chimiques, étoffes, bois...), objets décoratifs, bijoux, etc. A moins de les conserver comme souvenir (s'il reste de la place à leur niveau de ressources), elles ont plutôt vocation à être échangées contre des biens de niveau de ressources équivalent ou à servir de prétexte à une modification par expérience des Avantages/ Désavantages du personnage. Elles peuvent enfin fournir la matière première d'objets « faits maison ».

Un personnage qui crée lui-même beaucoup d'objets de niveau de ressources au moins égal au sien est bien placé pour modifier par expérience ses Avantages/ Désavantages : il s'enrichit par son travail. Un personnage qui rend régulièrement des services rares et raffinés (arts, prophétie, conseils, protection...) auprès d'un public influent peut de même bénéficier de largesses de nature à lui permettre de modifier par expérience son niveau de ressources.

Si un personnage se voit privé de toutes ses possessions (confiscation, destruction, etc., pas un simple éloignement géographique), il encourt aussitôt une régression de son niveau de ressources (*opulent* devient *riche*, *riche* devient normal, normal devient *pauvre*, *pauvre* devient *indigent*). Si, à la fin du scénario, les possessions n'ont pu être récupérées, le personnage reçoit 2 points de destin (de quoi racheter son niveau de ressources antérieur et le traduire à nouveau en possessions... ou de choisir de conserver le nouveau, mais avec une compensation).

Un personnage peut vivre au-dessus de ses moyens, mais cela dégrade sa situation économique. Au prix de la régression de son niveau de ressources (*opulent* devient *riche*, *riche* devient normal, normal devient *pauvre*, *pauvre* devient *indigent*), un personnage peut :

- acquérir un objet supérieur de 2 niveaux à son niveau de ressources (objet *riche* pour un personnage *pauvre*),
- acquérir un second objet supérieur d'un niveau à son niveau de ressources (objet *opulent* pour un personnage *riche*),
- acquérir jusqu'à 2 fois son nombre d'objets autorisé pour un seul niveau de ressources inférieur ou égal au sien (pour l'acquisition d'un 7^{ème} objet *pauvre* pour un *pauvre*, par exemple).

La régression du niveau de ressources se traduit aussitôt par la perte des biens en excès par rapport au nouveau niveau de ressources (ils sont revendus, laissés en gage... pour financer l'acquisition), à l'exception bien sûr des biens ainsi chèrement acquis.

Vite, un exemple : un personnage normal qui vit au-dessus de ses moyens peut, en devenant pauvre :

- *acquérir un objet opulent : il a droit à 1 objet opulent (il a payé pour ça), 1 objet normal, 6 objets pauvres et 30 objets indigents (son nouveau seuil),*

- *acquérir un second objet riche : il a droit à 2 objets riches (il a payé pour ça), 1 objet normal, 6 objets pauvres et 30 objets indigents (son nouveau seuil),*
- *acquérir plus d'objets normaux : il a droit à 12 objets normaux (doublement de son ancien seuil), 6 objets pauvres et 30 objets indigents (son nouveau seuil).*

Cette situation se régularise d'elle-même à la fin du scénario (perte des biens excédentaires, restauration des Avantages/ Désavantages mais pas des biens cédés qui doivent être remplacés), à moins que le personnage ne décide de conserver son niveau de ressources diminué (il perd ses objets excédentaires mais récupère 2 points de destin) ou d'augmenter par expérience son niveau de ressources à un point compatible avec la conservation de ses objets excédentaires.

Une façon moins coûteuse mais plus lente d'acquérir des possessions au-dessus de ses moyens est de les fabriquer soi-même ou de les échanger contre des objets « faits maison ».

MYTHOLOGIE

HEROS

CHARTRE ET COLLECTIF

Une fois la Charte définie, chaque fois qu'un individu qui partage à la fois les aventures et les valeurs du groupe fait quelque chose qui promeut les principes de la Charte, il contribue au groupe autant de points de Collectif que le poids du principe qu'il a promu.

Les 2 conditions sont importantes : il faut se reconnaître dans la Charte, donc la connaître explicitement (par exemple en étant membre fondateur), ce qui veut dire qu'il n'y a pas de contribution totalement involontaire (mais on peut mal mesurer les conséquences et voir propulsé au rang de Héros un quidam qui n'en demandait pas tant). Il faut aussi accompagner le groupe dans sa vie et les dangers qu'il rencontre : on ne peut contribuer au Collectif qu'entouré de membres actifs du groupe qui totalisent avec soi au moins 1/3 du total de Collectif (donc on peut contribuer seul si on représente seul ce tiers fatidique).

A tout instant, le total des contributions individuelles des membres du groupe est égal au total de Collectif du groupe.

POINTS NON INVESTIS

Il peut subsister des points de Collectif non investis : c'est le cas lorsque la Charte est en cours de définition. Ces points peuvent être dépensés à tout instant par tout membre actif du groupe. Ils jouent comme des points de destin, avec les mêmes restrictions, et sont définitivement dépensés, ce qui les soustrait du total de Collectif et de la contribution individuelle de celui qui les a dépensés (de façon à préserver la règle Collectif = somme des contributions). Les points résultant de pénalités collectives ne peuvent être utilisés ainsi et doivent être intégralement investis.

Conseil des concepteurs : On notera que celui qui utilise à son profit les points de Collectif paie son égoïsme en com-

promettant son implication dans le groupe : le Héros sera moins puissant, et il y a moins de chances que ce soit lui.

ETRE MEMBRE D'UN GROUPE

Trois cas se présentent.

Avant l'accomplissement de la première action mythiquement signifiante, le groupe n'existe pas et donc ne comprend pas de membres.

Dès l'accomplissement de la première action mythiquement signifiante, sont **membres fondateurs** du groupe le personnage qui vient de l'accomplir et tous ceux qui en ont approuvé le caractère signifiant, donc en principe l'ensemble des personnages des joueurs.

Dès la finalisation de la Charte (la répartition du dernier point), est **membre actif** du groupe toute personne qui a une contribution non nulle à son Collectif.

De ce fait, toute personne qui n'a pas contribué au moins 1 point à un Collectif non nul, fut-elle membre fondateur, n'a pas son mot à dire dans l'investissement en Attributs héroïques, ne peut utiliser les points de Collectif non investis, n'est pas concernée par les Attributions divines et ne souffre pas des pénalités collectives (sur lesquelles elle n'a naturellement pas à se prononcer). Elle peut toutefois contribuer elle aussi si elle remplit les 2 conditions ci-dessus et rejoindre ainsi les rangs des membres actifs du groupe (au risque de se trouver promu Héros...).

HEROS

Dès qu'il existe un Collectif non nul, il existe un Héros : le membre du groupe qui a la plus forte contribution individuelle au Collectif.

Le rôle de Héros peut changer de dépositaire sans prévenir en fonction des activités contributives de chacun. On peut donc se retrouver démuné des Attributs héroïques à un

moment mal choisi, ou au contraire s'en trouver pourvu par miracle à point nommé.

Ce Héros possède les Attributs dans lesquels sont investis les points de Collectif du groupe tant qu'il reste le Héros : dès qu'un autre membre du groupe le remplace, c'est ce nouveau membre qui récupère les Attributs héroïques.

En outre, en tant que Héros, il peut dépenser autant de points de destin qu'il en possède sur une activité.

ATTENTIONS DIVINES

Le groupe possède des Attentions divines, favorables ou non. Dès qu'un Héros est désigné, les Attentions sont attirées et des interventions peuvent se produire, à l'initiative des divinités ou des membres du groupe.

Lorsqu'une intervention se produit spontanément, elle s'applique à l'ensemble du groupe.

Tout membre du groupe peut provoquer une intervention en dépensant un point de destin.

Tout membre du groupe bénéficie d'un bonus à ses jets d'Intervention égal au 1/10 de sa contribution au Collectif, que l'Attention soit favorable ou défavorable. Le Héros en titre, lui, bénéficie à la place d'un bonus égal au 1/10 du total de Collectif puisqu'il représente le groupe aux yeux des divinités.

CAPRICES DU DESTIN

Le destin tragique et absurde des Héros a été évoqué en introduction. Pour simuler ce constat, le meneur devra fixer pour chaque trame narrative de ses scénarios un Caprice du Destin, c'est à dire un événement qui doit advenir au Héros dans cette trame. Cet événement ne peut être évité quoi que le groupe fasse, le hasard s'ingéniant à le faire advenir de la façon la plus improbable qui soit. C'est ainsi qu'il peut advenir n'importe quoi de profondément symbolique et arbitraire :

- le meurtre d'un être cher (parent, ami...),
- une relation consanguine,
- la tromperie involontaire d'un conjoint,
- un sacrilège,

- le gain ou la perte d'une couronne,
- une mutilation symbolique (cécité, impuissance),
- une malédiction surnaturelle (lycanthropie...),
- la mort.

Au moment où le Caprice se produit, c'est le personnage qui fait fonction de Héros qui en est victime (c'est son père qu'il tue, c'est sa sœur qu'il épouse...), donc on ne sait pas à l'avance qui des personnages sera personnellement affecté, mais on sait avec certitude que l'un d'entre eux le sera. En contrepartie, le personnage victime reçoit 10 points de destin.

Il est possible de connaître à l'avance le Caprice en cours en dépensant 1 point de Collectif (quitte à rogner sur les Attributs héroïques et pénalités collectives) pris sur la contribution du Héros en cours au moment de la dépense (après tout c'est lui qui est le plus concerné) et en recourant à une méthode divinatoire culturellement appropriée.

Il est enfin possible pour le Héros de déclencher à volonté le Caprice, c'est à dire de décider d'y faire face immédiatement. Le joueur qui prend cette décision renonce au bonus en points de destin s'il connaît le Caprice par avance puisqu'il peut se débrouiller pour optimiser les circonstances. Il reçoit 5 points de destin s'il déclenche volontairement un Caprice inconnu.

REACTIONS FACE AU STATUT DE HEROS

Certains joueurs voudront à tout prix être le Héros, par ambition, en ayant le sentiment diffus que c'est le rôle « le plus important » au vu du thème du jeu ou pour bénéficier des Attributs Héroïques. Cette attitude est naturelle et simule l'ambition et la rivalité que l'on peut attendre au sein d'un tel groupe. Toutefois, pour atteindre cet objectif égoïste, il faut rapporter du Collectif donc se comporter de façon altruiste, ce qui régule de façon naturelle les excès que l'on pourrait sinon redouter. En pratique, il est fréquent que 2 ou 3 joueurs prennent le rôle de Héros très au sérieux et rivalisent d'audace et d'ingéniosité pour occuper la position le plus longtemps et souvent possible. Un système de relais entre membres du groupe peut même être instauré, le personnage le plus

adapté se débrouillant, avec l'aide des autres, pour se retrouver en position de Héros en fonction des circonstances.

D'autres ne voudront à aucun prix être le Héros, par humilité ou pour échapper aux Caprices du Destin. Cela contribue à concentrer le rôle de Héros entre les mains des autres joueurs et, dans les cas extrêmes, met en position instable vis à vis du groupe un personnage qui se retient de contribuer au Collectif de peur de devenir le Héros (sauf si le Héros est largement devant). Cela peut toutefois donner des Héros malgré eux par accident (oups, j'ai rapporté trop de points, c'est moi qui m'y colle !) ou par sens du devoir (allez, je me dévoue) ce qui est bien un trait héroïque et tragique.

Certains enfin s'en moqueront complètement, se cantonnant dans un rôle de second couteau toujours là fidèlement et qui, bien souvent, occupe quand même temporairement le devant de la scène parce qu'il s'est trouvé être le Héros un bref instant.

EVOLUTIONS DU GROUPE

De nombreux individus peuvent graviter autour du groupe, partager ses aventures et s'en réclamer, mais tant qu'ils n'ont pas contribué au moins un point au Collectif, ils n'en sont pas membres actifs. Pour le devenir, ils doivent partager les aventures du groupe, en connaître et approuver la Charte et en promouvoir les principes.

Tout membre actif peut **renier** le groupe, c'est à dire en désavouer la Charte. Sa contribution est alors annulée, ce qui réduit d'autant le total de Collectif, et supprime donc des Attributs héroïques et éventuellement des pénalités collectives. C'est un coup dur pour le groupe qui en veut généralement beaucoup au renégat.

La mort d'un membre actif du groupe joue comme un reniement en ce sens qu'elle annule la contribution du mort. Ses camarades ont alors souvent le réflexe de le venger (c'est même parfois un point de la Charte). En tous cas, on comprend qu'il est de l'intérêt du groupe de protéger ses membres.

Conseil des concepteurs : Toujours en lien avec l'idée selon laquelle c'est la cohésion du groupe, donc la sécurité des membres, qui en assure la puissance, les rivalités éventuelles pour le statut de Héros sont ainsi cantonnées à la saine ému-

lation, toute violence finissant par affaiblir le groupe et donc le « vainqueur ».

Tant qu'il reste un membre actif, le groupe n'est pas dissout et comporte un Héros. Certains individualistes choisissent au départ de former un « groupe » dont ils sont le seul membre (et donc très rapidement le Héros). Comme ils sont aussi le seul contributeur, la progression du Collectif est bien plus lente que dans un groupe réellement collectif.

Il est possible d'être membre (et donc potentiellement Héros) d'autant de groupes qu'on le souhaite, mais un acte donné ne peut contribuer qu'à un seul Collectif (au choix du joueur), même s'il est approprié à plusieurs Chartes. Il est donc plus rentable de concentrer ses efforts.

Un joueur qui n'est pas présent à certaines parties est ainsi mécaniquement pénalisé puisque qu'il rate des occasions de contribuer au Collectif.

CONSEQUENCES NARRATIVES

Le Héros est effectivement immortel : dès que le titulaire meurt, l'un de ses compagnons d'armes reprend le flambeau. Ceci explique pourquoi les Héros semblent survivre sans une égratignure à des situations qui sont fatales à des armées de leurs subalternes. L'idéal héroïque est bien matériellement immortel, ce sont ses porteurs qui se relaient. L'homme meurt, le Héros demeure.

De même, le Héros peut survivre très longtemps aux fondateurs du groupe, que la violence ou l'âge les rattrape. On peut donc imaginer un Héros qui, par un renouvellement des générations au sein du groupe, reste actif pendant une durée très supérieure à une vie humaine, d'où les légendes sur son immortalité.

Conseil des concepteurs : La mort d'un personnage est donc nettement moins dramatique que dans la moyenne des jeux de rôle, puisqu'il est toujours possible de recréer un membre novice du groupe qui, à force de contributions, pourra rejouer le même Héros à l'avenir.

Lorsqu'un Héros est inactif parce que le groupe ne s'est pas renouvelé, de nouveaux groupes peuvent se constituer sur sa légende en définissant une Charte qu'ils croient proche de l'originale pour s'efforcer de le faire revivre. Il s'agit en réalité d'un nouveau Héros calqué sur

l'ancien dont la fidélité au modèle dépendra des informations et des scrupules du nouveau groupe. Il est même possible que des soi-disant héritiers d'un même Héros s'affrontent pour le droit d'user de son nom ! La fidélité au modèle sera nettement supérieure si les nouveaux venus contactent ou mieux recrutent en leurs rangs les membres retraités du groupe initial (qui en ont préservé la Charte et le Collectif), parfois même par-delà la mort (c'est le bon vieux mythe de la quête aux Enfers de l'âme d'un Héros décédé).

Lorsque le groupe se sépare en sous-groupes significatifs (c'est à dire qui contiennent en cumulé au moins 1/3 du total de Collectif du groupe), il est possible par le jeu de l'accumulation des points que le rôle de Héros soit transféré à un individu très distant géographiquement. C'est la raison pour laquelle les légendes rapportent parfois des exploits quasi-simultanés d'un même Héros à des distances considérables.

C'est le mélange des histoires personnelles des personnages qui donneront naissance à celle du Héros collectif. Tout haut-fait accompli (ou défaite cuisante subie), toute œuvre (tout sacrilège), tout enfant engendré (toute violence perpétrée) par un membre du groupe lorsqu'il est le Héros est perçu par les divinités et par l'opinion publique comme l'étant par un individu unique : le Héros. Les autres membres du groupe sont perçus de façon diffuse comme des compagnons, anonymes et remplaçables. Eventuellement, si peu d'individus (2 ou 3) sont au coude-à-coude en termes de contributions et se relaient à un rythme effréné en position de Héros, la légende pourra retenir le nom du Héros et de son fidèle second, mais toujours dans un rôle subalterne même s'il peut être crucial, et uniquement pour les exploits où il y a eu effectivement passage de relais en cours d'exécution.

De même, est attribué au Héros tout ce qui relève de ceux qui assument cette fonction. Ainsi, joué par des personnages différents à des moments différents, un Héros pourra sans mentir se réclamer d'une généalogie différente, subir des Caprices du Destin contradictoires (mariages multiples mais sans polygamie puisque chaque personnage n'est marié qu'une fois), connaître plusieurs fins tragiques incompatibles, et autres occasions de donner la migraine aux compilateurs et aux commentateurs de leurs exploits !

NOM

Le Héros, donc le Collectif, possède un nom. Il peut s'agir d'un descriptif laudatif générique (le Juste, le Vaillant, le Preux, l'Habile, le Rusé, l'Indomptable, etc. dans la langue locale), d'une référence à un trait remarquable de l'un des personnages qui l'ont incarné (le Roux, l'Etranger, le Taciturne...) ou à un exploit particulier (le Parjure, le Buveur, le Fléau des loups...) ou encore du nom du personnage qui l'incarne le plus souvent (par exemple s'il l'a incarné au début et représente à lui seul plus du tiers du Collectif).

Si le rôle de Héros tourne entre un nombre restreint de personnages, il est possible que chacun d'entre eux soit considéré comme une manifestation particulière du Héros. Lorsque c'est l'un de ces personnages qui l'incarne, on désignera le Héros par son nom tel que défini plus haut mais assorti d'un postfixe qui est soit le nom du personnage, soit un descriptif du personnage ou de ce qu'il a accompli sous le manteau du Héros.

APOTHEOSE

Il arrive qu'un héros prenne sa place parmi les divinités. Le héros étant collectif, les différents membres du groupe qui ont assumé le rôle de héros deviennent alors autant d'aspects de la divinité résultante, et les incohérences apparentes de caractère de certaines divinités ou le caractère manifestement composite de ses Associations s'expliquent alors naturellement par le fait qu'il s'agit au départ d'un héros (donc un collectif) apothéosé. Les personnages qui ont incarné le Héros de façon fréquente ou prolongée constitueront les aspects dominants de la divinité, ceux qui l'auront fait plus anecdotiquement seront des cultes obscurs.

Lorsqu'un Collectif atteint 301 points, le Héros peut dépenser 11 points de destin d'un coup et rejoindre les divinités. Il faut être conscient que c'est la fin du jeu pour le Collectif, donc à ne faire que si on veut changer de jeu. Un membre du Collectif peut s'y opposer en reniant le Collectif : il reste alors mortel et réduit le Collectif du montant de sa contribution, ce qui peut bloquer l'apothéose. Nul doute qu'il entrera dans la légende comme un faux-frère, voire un blasphémateur contre le dieu qu'est devenu le Héros si l'apothéose réussit !

Apothéose possible si Collectif > 300

Déclenché par le Héros en dépensant 11 points de destin

Ceux qui refusent quittent le groupe et retirent leur contribution au total de Collectif

REPUTATION

Le niveau de Collectif d'un groupe mesure également sa notoriété, c'est à dire la facilité avec laquelle les apparences physiques, habitudes vestimentaires, traits de caractère, expressions favorites, accessoires particuliers, etc. des membres du groupe sont associés dans l'esprit du public à leur identité, et également à quel point leurs exploits et revers sont connus loin de l'endroit où ils se sont produits et sont correctement attribués au groupe.

Le dixième du total de Collectif est un bonus à tout jet visant à identifier le Héros via ses petites habitudes ou lui attribuer correctement un haut fait (pas forcément glorieux) ; c'est aussi un malus à tout jet visant à préserver son anonymat. Ce modificateur peut être réduit dans des contrées où le Héros n'est pas encore intervenu. Naturellement, avec des scores de Collectif qui dépassent la centaine, le Héros est assez notoire pour que des petits malins se fassent passer pour lui en imitant ses traits caractéristiques...

Bonus = Collectif/10 pour reconnaître le Héros

Malus = Collectif/10 pour rester anonyme

SURNATUREL

L'utilisation d'un Pouvoir coûte un nombre de points d'énergie égal à son intensité.

La difficulté est liée à la complexité de la manipulation par rapport à l'état actuel de la cible. Dans le cas où la cible est un être vivant, la difficulté est sa Psyché (pour un effet mental : hypnose...) ou sa Vigueur (pour un effet physique : métamorphose...), assortie d'un modificateur lié à la complexité de la manipulation par rapport à l'état actuel de la victime.

Lorsque l'on résiste avec succès à un Pouvoir surnaturel, on dépense un nombre de points d'énergie égal à l'intensité du Pouvoir.

DETECTION ET ANNULATION

La sensibilité au surnaturel est généralement un Pouvoir. Toutefois, certains phénomènes (manifestation d'une divinité dans toute sa gloire) laissent des traces perceptibles par tous, en rendant un lieu ou un être sacrés ou maudits.

La détection se fait grâce à un jet de Psyché. Pour détecter les effets rémanents d'un Pouvoir (autour de la victime, par exemple), la difficulté est la Psyché de l'utilisateur du Pouvoir – l'intensité du Pouvoir (un être plus puis-

sant dissimule mieux ses traces, mais un effet puissant laisse davantage de traces).

Si la réussite est excellente (+6), on peut déterminer la nature exacte de cet effet. Enfin, on peut avoir une connaissance instinctive de la direction de l'auteur de l'effet, si la réussite est extraordinaire (+9). On le reconnaîtra alors instantanément dès qu'on le verra (mais on n'a pas idée de son apparence avant de l'avoir rencontré).

Lorsqu'il s'agit d'une manifestation divine et non d'un acte magique réalisé par une simple créature, tout dépend si la divinité souhaite agir au grand jour pour l'édification des mortels ou si elle agit en secret. Dans le premier cas, tout le monde comprend aussitôt de quoi il s'agit (un jet de Savoir peut être nécessaire pour reconnaître la patte d'une divinité obscure, locale, mineure, etc.). Dans le cas contraire, il faut effectuer un jet de Psyché contre le score d'Intervention qui vient d'être mis en jeu diminué de la Puissance totale obtenue (y compris demi-marge) pour déceler une influence surnaturelle. Si la réussite est excellente (+6), on peut avoir la certitude qu'une divinité s'est manifestée. Enfin, on peut reconnaître les principales Associations mises en jeu si la réussite est extraordinaire (+9). C'est généralement suffisant pour identifier la divinité...

Détection d'un Pouvoir : Psyché contre Psyché – intensité

Détection d'une intervention divine : Psyché contre Intervention – Puissance

Certains Pouvoirs permettent de dissiper les effets surnaturels. Il est également possible de demander une Intervention divine à cet effet. Enfin, pour contrer des manipulations magiques, un personnage qui dispose du même Pouvoir peut faire les manipulations inverses pour défaire ce qui a été fait. La difficulté est calculée comme pour l'effet initial. Il est impossible pour un mortel de défaire les effets de la volonté des dieux, sauf à faire intervenir une autre divinité ou à implorer la clémence du responsable (qui généralement ne lève pas la malédiction lui-même mais indique un moyen symbolique de le faire).

DUREE

La durée d'un effet magique est précisée dans la description du Pouvoir. Certains, très rares (malédiction...), sont permanents ; la plupart durent une Scène, voire une Action pour des effets très utilitaires, notamment martiaux. Beaucoup durent « jusqu'à » la nouvelle lune, le coucher du soleil, le chant du coq (même en pleine nuit)... Parfois, notamment pour les sortilèges, l'utilisateur du Pouvoir peut fixer les conditions de cessation des effets (jusqu'au baiser d'une princesse, jusqu'à ce que tu mentes...).

Le meneur fixe seul la durée d'un effet provoqué par une divinité.

PORTEE

De même, la portée d'un effet est précisée dans la description du Pouvoir. Généralement, elle est « à vue », mais elle peut nécessiter le toucher, la parole, la possession d'un objet de la victime (ou d'une partie de son corps)...

DIVINITES

Les divinités jouent un double rôle dans Héros Mythiques : religieux et mythologique. Dans leur rôle religieux, elles sont un élément de l'ambiance, les noms invoqués lors des serments et des exclamations, les statues qui ornent les sanctuaires. Dans leur rôle mythologique, elles sont les actrices d'une fiction élaborée qui est l'histoire mythique du monde. Dans leur

premier rôle, il n'y a pas d'interactions avec elles, elles colorent seulement les relations sociales. Dans leur autre rôle, elles interviennent directement dans la partie héroïque de la vie des personnages.

Il est faux de croire qu'on peut ramener les divinités à une personnification floue de phénomènes naturels ou de fonctions humaines (leurs **Associations** : ce sont les sphères d'influence de la divinité, ce dont le dieu est en charge dans l'ordre cosmique). Les dieux sont des personnages dotés d'une forte individualité, clairement reconnaissable au travers de leurs mythes et dont les traits de personnalité ne sont pas toujours liés à leurs Associations par une symbolique limpide. N'en déplaise aux commentateurs romains, pour être tous deux des dieux tonnans, Thor et Jupiter n'ont pas, loin de là, le même comportement. Cette patte individuelle prend largement le pas, sur le plan mythologique, sur les Associations du dieu : Thor est bien plus un paysan bon vivant, colérique et tueur de monstres qu'un « dieu tonnerre ». Chaque livret de civilisation décrira en détail les divinités, mais veillez à faire de chacune un personnage mémorable et identifiable du jeu.

Toute divinité se définit par son nom, sa symbolique, ses rites, ses mythes et ses Associations.

ASPECTS

Dans des cultures orales, *a fortiori* si elles couvrent une vaste étendue géographique où cohabitent des peuplades au départ hétérogènes, les dieux, surtout les plus importants, sont perçus de façon différente d'un lieu à l'autre (les plus mineurs ne sont en général connus que localement de toute façon, donc soumis à une moindre variabilité). Toutes ces versions contradictoires sont vraies : le dieu est plus complexe que les mortels ne l'imaginent. Il peut avoir un nom légèrement différent (contenant souvent un élément qui affirme son rattachement à une autre version plus répandue ou prestigieuse : Amon-Râ, Timia-Jupiter...), naturellement des éléments purement religieux (symboles, rites) variables et souvent des rôles mythiques différents (mais qui peut prétendre connaître la totalité des agissements d'un dieu, qui sont ce que relatent les mythes ?). De plus,

même si les Associations principales sont souvent présentes dans chaque version (c'est un indice de ce qu'elles relèvent de la même divinité), certaines, même majeures, peuvent être manquantes ou ajoutées. Parfois, seule une Association très mineure reste commune. Chacune des ces versions est un **Aspect** du dieu.

Une divinité se manifeste en général sous un Aspect fortement lié au lieu de sa manifestation, celui sous lequel il y est le plus connu. Mais il peut aussi apparaître à ses fidèles sous un Aspect qui leur est familier, alors qu'ils se trouvent en un lieu plutôt dédié à un autre Aspect (c'est ainsi que les cultes de reconnaissent parents). Il peut aussi révéler un aspect inédit, ce qui constitue une révélation exceptionnelle sur le plan théologique (par respect pour les cultures que vous jouez, merci de ne pas leur inventer d'Aspects nouveaux, ou alors très circonstanciels et proches d'Aspects connus).

La géographie mythique du monde étant physiquement réelle, on peut rencontrer une divinité sur son propre terrain. En volant jusqu'au soleil, un Egyptien voit-il la barque de Ré ou le scarabée Khépri ? Tout dépend de ce qu'il s'attend à voir, selon sa culture, et du message que le dieu souhaite faire passer. Des personnes différentes peuvent très bien voir simultanément des choses différentes ! Tout se passe comme si les dieux étaient eux-mêmes des Collectifs, avec des acteurs différents qui se relaient pour jouer leur rôle. N'hésitez pas à faire ressortir cette similitude avec le cas des personnages en cours de jeu.

MANIFESTATIONS

En général, les dieux ne se manifestent pas personnellement. Ils ont tout pouvoir sur leurs Associations et peuvent déclencher, dans tout lieu où ils sont connus, tout phénomène en lien avec elles, au travers du processus d'intervention divine spontanée.

Ils peuvent aussi avoir, indépendamment de leurs Associations, une Attention particulière pour un lieu mythiquement signifiant pour eux, ou une catégorie de personnes qui leur importe (les rois de telle ville, telle lignée, tel peuple... tel Collectif). Ces lieux ou groupes ont une Attention divine, comme le Collectif des personnages, et tout ce qui les perturbe peut déclencher une intervention. Les modalités de manifestation dépendent de la Puissance de l'intervention : d'un simple rêve à une théo-

phanie. Enfin, les personnages envers qui le dieu a une Attention peuvent déclencher une intervention en dépensant du destin.

Lorsque certaines circonstances sont de nature à déclencher l'intervention indépendante de plusieurs divinités, il y a lieu d'effectuer les jets d'intervention pour tous les intéressés puis de gérer les interactions complexes entre tous ceux qui se manifestent. Bon courage aux personnages pour ne froisser personne...

Sur leur propre terrain, dans le « séjour des dieux », les divinités se manifestent physiquement. Il leur prend aussi parfois la fantaisie de visiter le monde mortel, sans intervention particulière, juste par amusement (certains en sont très friands, parce qu'ils sont farceurs ou souhaitent guider l'humanité). Dans ce dernier cas, ils sont le plus souvent incognito, mais leur symbolique permet de les identifier sur un jet de Savoir (Odin et son chapeau sur l'œil, etc.).

Physiquement manifesté, un dieu est chiffré comme un personnage. Ses Dons, vitalité et énergie sont en moyenne *Divin moyen* (33), mais cela varie beaucoup selon ses Associations (Aphrodite peut avoir un Combat *Commun moyen* (6) alors qu'Arès sera *Titanesque faible* (39)). Toute Association compte comme une super Aptitude : le score adverse est considéré comme zéro, sauf si l'adversaire possède une Aptitude similaire à l'Association (la forge face à Vulcain ou Wayland), auquel cas l'adversaire possède son score de Don mais pas son Aptitude, et l'Association du dieu compte comme une Aptitude (ie c'est le dieu qui choisit le signe des dés). Un dieu possède en principe tous les Pouvoirs directement liés à ses Associations, qui ne lui coûtent pas d'énergie. Rarement, un dieu peut posséder un Pouvoir non directement lié à ses Associations ; ils coûtent alors de l'énergie s'ils sont intermittents.

Les dieux ne peuvent faire appel au destin, mais peuvent déclencher des phénomènes liés à leurs Associations sur un simple jet de Don (comme une activité normale). Certains possèdent des Inaptitudes (la pitié pour Baba Yaga, la violence pour Kuan-Yin) ou des Handicaps (Wotan est borgne, Osiris est castré) liés à leurs Associations. Avantages et Désavantages n'ont pas lieu d'être. Les dieux ne peuvent déclencher d'intervention d'un autre dieu, mais ils peuvent les contacter, ce qui peut revenir au même selon leurs relations.

Certaines cultures ont des modes de manifestation spécifiques pour leurs divinités (ava-

tars hindouistes, cas particulier des monothéismes...) qui seront décrites dans les livrets de civilisation *ad hoc*.

INTERVENTIONS DIVINES

Une intervention divine peut prendre des formes très diverses mais liées aux Associations de la divinité qui intervient : phénomènes naturels, modification du comportement des animaux, survenance d'alliés (généralement dévots du dieu concerné), octroi d'objets, de créatures ou de capacités surnaturels, incarnation du dieu dans le personnage concerné ou un autre véhicule approprié (prêtre ou statue du dieu, animal sacré, momie d'un adorateur...), théophanie (apparition directe)...

En principe, les divinités se manifestent spontanément. Chaque civilisation fera apparaître pour chaque divinité les conditions susceptibles de déclencher une intervention, ainsi que

le chiffrage technique (Intervention et Puissance) de l'intervention correspondante.

Par ailleurs, les groupes de Héros ont attiré l'Attention de certaines divinités, ce qui veut dire qu'il peut arriver qu'un dieu décide de se manifester spontanément au fil de leurs aventures, en fonction des activités qu'ils accomplissent (en connaissance de cause ou non). On utilise alors toujours les scores d'Intervention et de Puissance du groupe, et non ceux des circonstances, pour les interventions qui vont dans le sens de l'Attention (Interventions favorables d'une divinité favorable, Interventions défavorables d'une divinité défavorable). En revanche, on utilise toujours les scores circonstanciels pour les interventions « inverses » (Interventions défavorables d'une divinité favorable, Interventions favorables d'une divinité défavorable).

Difficulté du jet d'Intervention :

difficulté	situation
6	le groupe est en train de nuire à des intérêts vitaux d'un dieu ou est en difficulté pour agir en faveur des intérêts d'un dieu
12	le groupe agit pour son propre compte mais le dieu a quelques intérêts en jeu
18	le dieu n'a rien à tirer de cette histoire
24	le dieu risque gros en cas d'intervention (autres dieux...)

Les effets de l'intervention sont proportionnels à la Puissance de l'Attention. La moitié de la marge de réussite du jet d'Intervention vient s'ajouter à la Puissance. Ainsi, à Attention égale, un dieu très motivé à intervenir se mani-

festera de manière en général plus sensible que s'il est peu motivé :

Puissance de l'intervention (Attention favorable)

Niveau	Aide
6	le dieu donne un « conseil avisé » au groupe
12	le dieu donne un coup de pouce pour permettre au groupe de s'en sortir par lui-même
18	le dieu intervient pour faire évoluer la situation favorablement pour le groupe
24	le dieu se manifeste personnellement pour résoudre le problème
30	Le dieu résout le problème du groupe et gratifie au passage le Héros ou le personnage qui l'incarne (au choix du joueur concerné) d'un bénéfice (Aptitude, Pouvoir, Avantage, suppression d'un Attribut négatif, restauration de vitalité ou d'énergie, souhait exaucé...) qui pourra être pérennisé en y investissant des points de destin (pour le personnage) ou de Collectif (pour le Héros). En outre, l'Attention peut se renforcer.

Puissance de l'intervention (Attention défavorable)

Niveau	Gêne
6	le dieu se moque du groupe
12	le dieu rend légèrement plus difficile la tâche du groupe
18	le dieu met un obstacle significatif sur le chemin du groupe
24	le dieu fait échouer le groupe dans sa tâche
30	le dieu fait échouer le groupe et inflige au groupe ou au personnage qui incarne le Héros (au choix du joueur concerné) une punition sévère (Inaptitude, Handicap, Désavantage, suppression d'un Attribut positif, ponction de vitalité ou d'énergie, cauchemar réalisé...) qui pourra être pérennisée sous forme de pénalité individuelle ou collective si le meneur l'exige. En outre, l'Attention peut se renforcer.

De plus, l'intervention s'accompagne d'effets secondaires sur l'environnement et les

spectateurs en fonction de la Puissance de l'Attention :

Puissance de l'intervention (effets secondaires)

Niveau	Effets
6	L'intervention est discrète
12	L'intervention est adéquate au problème
18	L'intervention est notable et a des effets secondaires temporaires
24	L'intervention est radicale et cause des effets collatéraux importants
30	L'intervention est majeure et a des conséquences profondes sur l'environnement

Tout membre du groupe bénéficie d'un bonus à ses jets d'Intervention égal au 1/10 de sa contribution au Collectif, que l'Attention soit favorable ou défavorable. Le Héros en titre, lui, bénéficie à la place d'un bonus égal au 1/10 du total de Collectif puisqu'il représente le groupe aux yeux des divinités.

DEMANDE D'INTERVENTION

Un personnage qui souhaite contacter un dieu pour lui demander un conseil ou une aide particulière peut déclencher une intervention d'un dieu qui a une Attention pour son groupe. Il est possible (mais risqué !) de demander l'intervention d'un dieu défavorable, par exemple s'il est le seul à détenir l'information recherchée. Le personnage dépense un point de destin et peut faire un jet d'**Intervention** divine.

Pour décider si une divinité va intervenir dans la vie d'un groupe, il faut faire un jet d'Intervention contre une difficulté déterminée par les circonstances. Si le dieu intervient, il le fait avec une importance égale à la Puissance de son Attention.

Si un personnage le souhaite, il peut demander au dieu une intervention plus ou moins puissante. Par niveau (3 points) retiré à l'Intervention, il peut ajouter 1 **point (pas un niveau)** à la Puissance demandée (maximum 3). Inversement, par niveau retiré à la Puissance (il n'est parfois pas très sage de demander à un dieu d'intervenir ostensiblement), il peut ajouter 1 **point (pas un niveau)** à l'Intervention du dieu (maximum 3).

Lorsque deux personnes envers qui un même dieu a une Attention favorable s'opposent et demandent tous deux une intervention, l'Intervention est la somme de leurs scores d'Intervention, mais la Puissance est la différence des Puissances. Donc il est quasi-certain que la divinité va intervenir, mais qu'elle va se contenter de sermonner les personnages sans agir directement.

Si on demande une intervention contre quelque chose ou quelqu'un qui a une Attention défavorable du dieu, chaque niveau (3 points) d'Intervention de l'Attention défavorable est un bonus d'un point au jet d'Intervention de celui qui la demande et chaque niveau (3 points) de Puissance un bonus d'un point à la Puissance finale. Ça fait donc très mal...

REFUSER UNE INTERVENTION

Lorsqu'une divinité intervient favorablement envers un personnage qui ne l'a pas demandé, celui-ci peut refuser cette immixtion divine dans les affaires mortelles (on ne peut refuser une intervention défavorable). C'est une façon pour le personnage d'affirmer la prééminence de l'humain sur le divin, de se détacher des dieux pour donner aux mortels la liberté et la responsabilité sur le monde. Cela contribue à favoriser le passage de l'épopée à l'histoire. C'est aussi une façon de déplaire aux dieux.

Si le dieu n'a pas d'Attention divine envers le groupe, il en acquiert une, défavorable, au niveau *Commun puissant* (9/9). S'il en a une favorable, le score d'Intervention baisse d'un niveau (3 points). Le personnage gagne en tous cas un point de destin.

LA PROGRESSION DES PERSONNAGES

ACQUISITION DES POINTS DE DESTIN EN COURS DE JEU

Chaque fois qu'un personnage réussit une activité et que le joueur est capable d'en expliquer le succès par l'Anecdote du Don mis en jeu, il gagne un point de destin.

Etre en position de Héros au moment où se produit un Caprice du Destin inconnu à l'avance rapporte 10 points de destin, 5 s'il est déclenché volontairement. S'il est connu à

l'avance et déclenché volontairement, aucun point n'est gagné.

Enfin, refuser une Intervention divine rapporte un point de destin.

Les points de Collectif non investis ne peuvent pas être utilisés pour faire progresser les Attributs des personnages.

AUGMENTATION DES ATTRIBUTS PAR POINTS DE DESTIN

Certains Attributs peuvent être améliorés entre deux sessions de jeu par la dépense de points de destin selon le même barème que lors de la création des personnages :

- 3 points de destin permettent d'augmenter un Don d'un niveau (3 points),
- 3 points de destin permettent d'acquérir une Aptitude,
- 3 points de destin permettent de supprimer une Inaptitude,
- 1 point de destin permet d'augmenter la vitalité d'un point,
- 1 point de destin permet d'augmenter l'énergie d'un point.

Les points de destin ne permettent directement ni d'acquérir des Pouvoirs ou des Avantages, ni de supprimer des Handicaps et des Désavantages.

Pour autant, il est fréquent d'acquérir des Avantages ou de perdre des Désavantages en cours de partie par cadeau, hasard, pillage,

bonne fortune, décès d'un adversaire... Ces Avantages sont perdus ou ces Désavantages sont régénérés en fin de scénario (perte des richesses gagnées, décès des alliés, héritiers des adversaires...), à moins que le personnage ne dépense un nombre de points de destin égal à l'intensité de l'Avantage ou du Désavantage. Les cas qui permettent de modifier les Avantages et Désavantages liés au niveau de ressources sont exposés au chapitre Economie.

Infiniment plus rarement, il est possible de recevoir un Pouvoir ou de se voir guérir d'un Handicap en cours de jeu (par intervention divine, en général). De même, ces effets se dissipent en fin de scénario, à moins que le personnage ne dépense un nombre de points de destin égal à l'intensité du Pouvoir ou du Handicap.

On ne peut utiliser cette option de pérennisation que si un événement de cette nature s'est réellement produit pendant le scénario.

REDEFINITION DE LA CHARTE

Il peut se produire des actions mythiquement significatives bien après la fondation du groupe. Les critères sont les mêmes : una-

nimité spontanée des joueurs sur le caractère mémorable de l'acte, sous l'arbitrage du meneur. On définit alors le principe qui en ré-

sulte et sa pondération, que l'on inclut dans la Charte. Le personnage responsable de l'acte contribue un nombre de points de Collectif égal au double du principe.

Un cas particulier est celui où un personnage contribue à un principe déjà existant en accomplissant un acte encore plus mémorable que tous les précédents. Le meneur peut l'autoriser à augmenter la valeur du principe (il ne contribue alors au Collectif que l'ancienne valeur + le double de la différence entre ancienne et nouvelle valeur du principe). Le Héros est ainsi incité non pas seulement à se répéter, mais à se surpasser.

De façon à éviter une hyper-inflation des Chartes (donc ultérieurement des scores de Collectif), il est conseillé de peser très mûrement la décision d'inclure de nouveaux principes ou d'augmenter des principes existants : pas plus d'une fois tous les (Charte/10) scénarios, et pour une valeur maximale de (Charte/10) à chaque fois.

A l'inverse, il est possible d'accomplir en cours de jeu des actions mythiquement significatives contraires aux principes de la Charte. Si elles sont accomplies par le Héros en titre, le meneur peut imposer une réduction de son choix (entre 1 et 5 points) de la valeur du

principe correspondant. Si la valeur du principe tombe à 0, il est supprimé de la Charte : on ne pourra plus alors contribuer au Collectif en mettant en jeu ce principe... Sauf en accomplissant une nouvelle action signifiante qui le régénère, mais elle doit être plus mémorable que toutes les précédentes relatives à ce principe (comme pour une augmentation). Le double du nombre de points retirés vient se soustraire au total de Collectif du groupe ainsi qu'à la contribution individuelle du personnage mis en cause. Il en résulte généralement la perte d'Attributs héroïques et de pénalités collectives, et souvent le changement de Héros en titre.

Conseil des concepteurs : Pour développer le Collectif, donc le Héros, on peut soit se conformer rigide-ment à son concept originel en répétant les actes fondateurs, soit prendre le risque de modifier ledit concept en renforçant les principes ou en introduisant de nouveaux. C'est plus ambitieux et plus long, mais les bénéfices sont forts puisque la contribution au Collectif est doublée pour un personnage qui enrichit la Charte. Et il existe le risque de contredire le concept du Héros et de l'affaiblir...

MODIFICATION DES ATTENTIONS DIVINES

Chaque fois qu'un membre du groupe déclenche en présence du Héros (donc *a fortiori* si c'est le Héros lui-même qui la déclenche) une Intervention divine spontanée d'une divinité qui n'a pas encore d'Attention divine envers le groupe, il se peut que cette divinité acquière une Attention divine permanente envers le groupe. Si le total de Puissance qui vient d'être obtenu (y compris la demi-marge du jet d'Intervention) est au moins *Divin faible* (30), le groupe gagne une nouvelle Attention divine de la part de la divinité concernée, favorable ou défavorable selon l'Intervention qui vient de se produire. Les scores d'Intervention et de Puissance sont ceux qui viennent d'être mis en jeu, mais le groupe doit les augmenter en répartissant entre eux un nombre de niveaux (3 points) égal au trentième du total de Collectif du groupe.

Vite, un exemple : Un Héros (total de Collectif 25) déclenche par inadvertance une Intervention

défavorable de Puissance 32 d'une divinité inconnue dans des circonstances qui correspondent à des scores d'Intervention Héroïque faible (12) et de Puissance Commun puissant (9). Le groupe acquiert une nouvelle Attention défavorable avec les scores d'Intervention Héroïque faible (12) et de Puissance Commun puissant (9) entre lesquels il doit de plus répartir $25/30 = 1$ niveau (3 points).

Chaque fois qu'un membre du groupe déclenche (involontairement ou en dépensant du destin) en présence du Héros une Intervention divine d'une divinité qui a une Attention divine envers le groupe, que cette Intervention est dans le sens de l'Attention (Intervention favorable pour une Attention favorable, Intervention défavorable pour une Attention défavorable) et que le total de Puissance obtenu est au moins *Divin faible* (30),

L'Attention peut se renforcer. Le Héros doit effectuer un jet de Psyché dont la difficulté est le score d'Intervention qui vient d'être mis en jeu. S'il le réussit pour une Attention favorable, et s'il le rate pour une Attention défavorable, le groupe doit augmenter les scores d'Intervention et de Puissance en répartissant entre eux un nombre de niveaux (3 points) égal au trentième du total de Collectif du groupe (ce qui est gênant en cas d'Attention défavorable).

Chaque fois qu'un membre du groupe déclenche en présence du Héros une Intervention divine défavorable d'une divinité qui a une Attention divine favorable envers le groupe (quelle que soit la Puissance obtenue), l'Attention se dégrade. Si le Héros **réussit** un jet de Psyché dont la difficulté est le total de Puissance qui vient d'être obtenu (y compris la demi-marge du jet d'Intervention), le groupe doit diminuer les scores d'Intervention et de Puissance en répartissant entre eux un nombre de niveaux (3 points) égal au trentième du total de Collectif du groupe (si l'un des deux scores tombe à zéro, l'Attention est effacée). Si le Héros **rate** le jet, les scores sont inchangés mais l'Attention devient défavorable.

Chaque fois qu'un membre du groupe déclenche en présence du Héros une Intervention divine favorable d'une divinité qui a une Attention divine défavorable envers le groupe et que le total de Puissance obtenu est au moins *Divin faible* (30), l'Attention est modifiée. Si le Héros **rate** un jet de Psyché dont la difficulté est le total de Puissance qui vient d'être obtenu (y compris la demi-marge du jet d'Intervention), le groupe peut diminuer les scores d'Intervention et de Puissance en répartissant entre eux un nombre de niveaux (3 points) égal au trentième du total de Collectif du groupe. Si le Héros **réussit** le jet, l'Attention défavorable est effacée mais une nouvelle Attention, favorable cette fois, est créée, avec pour scores ceux qui viennent d'être mis en jeu.

Conseil des concepteurs : la présence du Héros est nécessaire car c'est lui qui incarne le groupe aux yeux des divinités. Les changements majeurs sont d'autant plus probables que le score d'Intervention mis en jeu est élevé, donc que la divinité est intéressée. L'impact sur les scores d'Attention (Intervention et Puissance) est proportionnel au total de Collectif parce qu'un Héros plus important attire davantage l'attention des dieux.

CONCLUSION

Ce tronc commun s'achève. Vous avez tout ce qu'il vous faut pour faire vivre des héros mythiques. Vous pouvez vous lancer en comptant sur votre culture générale pour les détails de l'univers, ou vous procurer un de nos livrets de civilisation.

Ecrivez de beaux mythes...

GLOSSAIRE

Action : unité de temps intuitive au cours de laquelle on peut accomplir une activité.

Anecdote : justification d'un score de Don. Toute réussite explicable par l'Anecdote du Don mis en jeu rapporte un point de destin

Aptitude : affinité d'un personnage avec une activité, un objet ou une circonstance. Tout jet qui entre dans le champ d'une Aptitude permet au joueur de choisir après lancer quel dé est positif et quel dé est négatif.

Arts : Don qui régit la conception et l'exécution d'activités manuelles et techniques

Aspect : version particulière, généralement locale, d'une divinité

Association : élément mythiquement associé à une divinité et sur lequel elle a toute autorité. Souvent utilisé comme véhicule de ses interventions

Attaque : score de combat permettant de porter des coups

Attention divine : intérêt porté par une divinité à un lieu, un fait, un objet ou un groupe. Défini en termes de jeu par des scores d'Intervention et de Puissance. Elle peut être favorable ou défavorable

Attribut : élément définissant un personnage. Il s'agit des Dons, Aptitudes/ Inaptitudes, Pouvoirs/ Handicaps, Avantages/ Désavantages ainsi que de la vitalité et de l'énergie

Attributs héroïques : Aptitudes, Pouvoirs, Avantages et bonus de Dons, de vitalité et d'énergie résultant du score de Collectif d'un groupe de personnages et qui reviennent au Héros en titre

Avantage : privilège social ou matériel dont jouit un personnage. Très dépendant de la culture mise en jeu

Caprice du Destin : rançon du statut de Héros. Événement mythiquement signifiant qui affecte inéluctablement le Héros à chaque scénario. Y faire face rapporte des points de destin

Charte : ensemble des principes qui régissent un Collectif. Agir selon ces principes conforte le Collectif et identifie le personnage

contributeur comme incarnant les valeurs du groupe. Le plus gros contributeur à un instant donné est le Héros du groupe

Classe : élément d'estimation des scores du jeu. Tout élément chiffré entre dans une classe : Commun, Héroïque, Mythique, Divin, Titanesque. Chaque classe est subdivisée en niveaux qualifiés par une épithète

Collectif : total des scores contribués par les membres d'un groupe en suivant les principes de leur Charte. Ce total permet d'acquérir des Attributs héroïques qui reviendront au Héros. Il vient aussi renforcer les Attentions divines et la notoriété du Héros auprès de la population

Combat : Don qui régit l'analyse, la planification et l'exécution d'activités martiales, offensives ou défensives

Commun : la plus petite des classes, correspondant aux scores de 3 à 9

Défense : score de combat permettant d'échapper aux coups

Désavantage : désagrément social ou matériel qui affecte un personnage. Très dépendant de la culture mise en jeu

Destin : force impersonnelle qui régit l'univers indépendamment des dieux. Les personnages possèdent des points de destin qui leur permettent de lancer des dés supplémentaires (dans la limite de leurs Aptitudes) et de déclencher des interventions des divinités qui ont une Attention envers eux. Ils permettent aussi de faire évoluer le personnage

Divin : quatrième classe de scores, correspondant aux scores de 30 à 36

Dommages : score de combat qui détermine l'importance des coups portés

Don : Attribut qui régit les prédispositions d'un personnage envers tel type d'activité. Tout jet de dés s'effectue sur un Don (sauf intervention divine). Il y en a 7 : Combat, Mouvement, Nature, Savoir, Arts, Vigueur et Psyché

Encaissement : score de combat qui détermine la résistance aux coups subis

Energie : mesure de la détermination mentale d'un personnage. Elle est consommée par l'utilisation des Pouvoirs et par le fait d'y résister. Des pertes excessives peuvent conduire à l'hébétéude, à l'inconscience, à la mort ou à des séquelles psychologiques

Épithète : qualification d'une subdivision d'une classe de scores

Faible : épithète qualifiant le plus bas niveau d'une classe

Faible : limitation des conditions d'utilisation d'un Pouvoir

Handicap : capacité physique naturelle absente ou réduite chez un personnage

Héroïque : deuxième classe de scores, correspondant aux scores de 12 à 18

Héros : agent du destin qui affine l'univers préalablement créé par les dieux en vivant de nouveaux mythes. Membre d'un Collectif qui en a assuré la plus grosse contribution. Il dispose des Attributs héroïques du groupe, peut dépenser du destin sans limite et subit des Attentions divines renforcées. Il est victime des Caprices du Destin et peut prétendre à l'apothéose

Inaptitude : manque total de compétence dans une activité ou une circonstance. Toute activité est un échec automatique

Initiative : score de combat qui régit l'ordre des coups et le nombre d'activités possibles

Intensité : qualification de l'importance d'un Pouvoir (ce qui en définit le coût en énergie, pour l'utiliser ou y résister), d'un Handicap, d'un Avantage ou d'un Désavantage

Intervention : score qui mesure la probabilité d'intervention d'une divinité

Mouvement : Don qui régit la vivacité et la précision des gestes du corps

Moyen : épithète qualifiant le niveau intermédiaire d'une classe

Mythique : troisième classe de scores, correspondant aux scores de 21 à 27

Nature : Don qui régit les interactions avec le monde naturel (climat, faune, flore...)

Niveau : échelon d'un score défini de 3 en 3 par une classe qualifiée par une épithète

Pénalités collectives : Inaptitudes, Handicaps, Désavantages et malus de Dons, de vitalité et d'énergie qui affectent l'ensemble d'un groupe. Leur contre-valeur permet d'acquérir des Attributs héroïques au-delà de ce que permet le score de Collectif

Pouvoir : capacité non possédée naturellement par un être humain. Les utiliser ou y résister coûte un nombre de points d'énergie égal à leur intensité. Des Faibles peuvent en limiter les conditions d'utilisation et donc l'intensité

Principes : valeurs, recueillies au sein de sa charte, auxquelles se conforment les membres d'un groupe

Psyché : Don qui régit les relations avec l'invisible : intuitions, foi, etc.

Puissance : score qui mesure l'amplitude d'intervention d'une divinité, modulée par le succès de son jet d'Intervention

Puissant : épithète qualifiant le plus haut niveau d'une classe

Savoir : Don qui régit les connaissances, le raisonnement et les capacités intellectuelles

Scène : unité de temps intuitive qui permet à une thématique narrative de se dérouler entièrement

Score : mesure chiffrée dans le jeu

Titanesque : cinquième et dernière classe de scores, correspondant aux scores de 39 à 45

Trait familial : Attribut gratuit ou pénalité compensée hérité par un personnage et transmis à tous ses descendants du même sexe

Vigueur : Don qui régit la force et la résistance physique d'un personnage

Vitalité : mesure de la santé physique d'un personnage. Elle est consommée par les divers traumatismes, blessures et privations. Des pertes excessives peuvent conduire à la douleur, l'inconscience, la mort ou des séquelles physiques

INSPIRATIONS

- By the Gods (Ragnarok Games)
- BloodLust (Siroz)
- Elric/ StormBringer (Chaosium)
- Gardàsiyal/ Empire of the Petal Throne (TOME)
- Lands of Adventure (Fantasy Games Unlimited)
- Légendes (Jeux Descartes)
- Man, Myth & Magic (PaceSetter)
- Pendragon (Green Knight)
- RuneQuest / Hero Wars / HeroQuest (Issaries)
- SwordBearer (Heritage)