

# The Lands of Legend

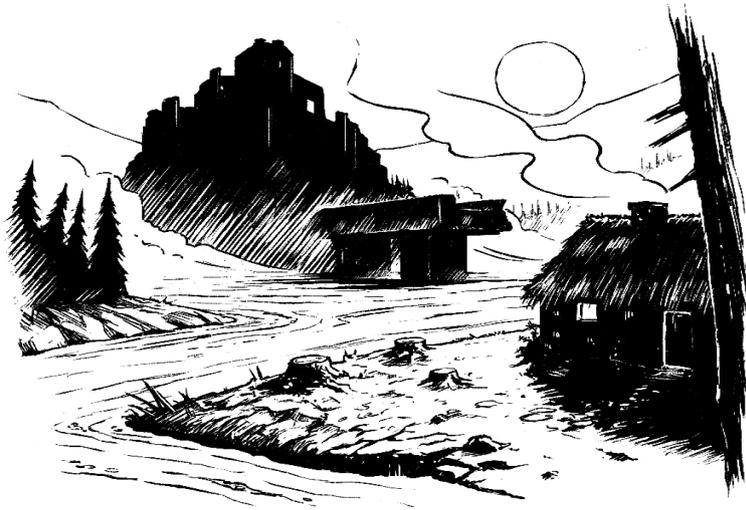


To Batubatan, Minj, and Abitai

# Les Terres de Légende

## 3ème édition

Dave Morris & Oliver Johnson



Direction de projet, traduction, mise en page par Mikaël Louys

Illustrations de Dean Spencer

Corrections par Muriel Leclercq-Noreve & Abigail Price

Première impression

Publiée en mars 2018 par Megara Entertainment SARL

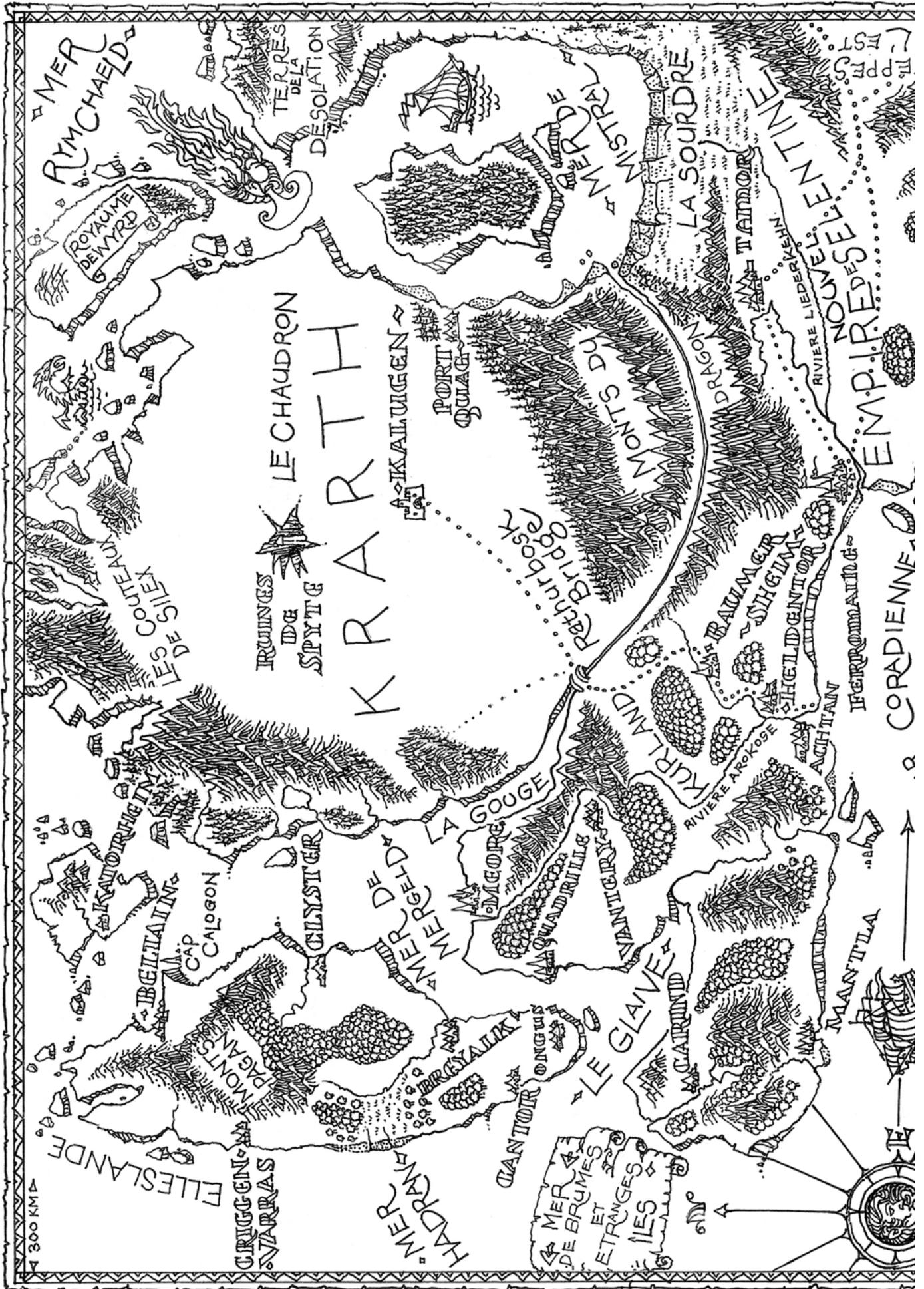
Copyright © 1986, 2018 Dave Morris & Oliver Johnson

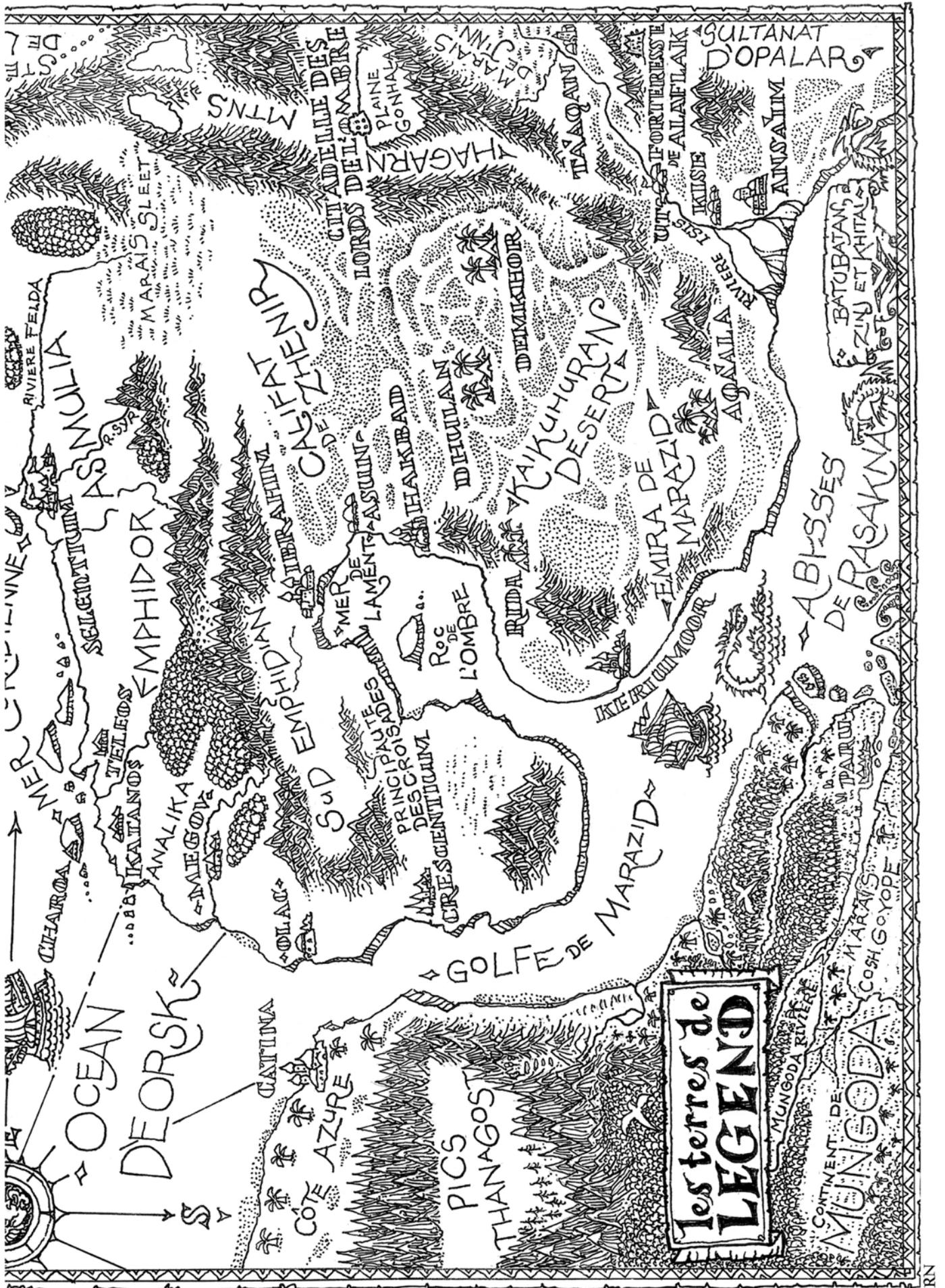
ISBN 979-10-93943-33-6

*Remerciements à Eric & Sylvie Chaussin pour leur travail  
sur la brève 2ème édition française de 2011.*

*Merci de nous faire remonter vos remarques, et nous signaler toute coquille ou erreur dans cette  
première impression, à [contact@megara-entertainment.com](mailto:contact@megara-entertainment.com),  
afin que nous puissions en tenir compte pour la prochaine impression de ce manuel.*







# SOMMAIRE

|   |           |  |           |
|---|-----------|--|-----------|
| <b>Chapitre 1: Le Jeu de Rôle</b>         | <b>13</b> |  |           |
| Le Maître de Jeu                          | 13        |  |           |
| Vos Premiers Pas                          | 14        |  |           |
| L'Objectif du Jeu                         | 14        |  |           |
| Les Dés                                   | 15        |  |           |
| <b>Chapitre 2: Création de personnage</b> | <b>17</b> |  |           |
| Le Jeu de Rôle                            | 17        |  |           |
| Étape 1: Les Caractéristiques             | 18        |  |           |
| Étape 2: Choix de la Profession           | 18        |  |           |
| Étape 3: Points de Vie                    | 20        |  |           |
| Étape 4: Valeurs de Combat                | 20        |  |           |
| Étape 5: Les Comba Magique                | 21        |  |           |
| Étape 6: Esquive                          | 21        |  |           |
| Étape 7: Dissimulation Détection          | 22        |  |           |
| Étape 8: Équipement de base               | 22        |  |           |
| Étape 9: Rang                             | 22        |  |           |
| Étape 10: Origine                         | 22        |  |           |
| Feuille de Personnage                     | 22        |  |           |
| Encombrement                              | 23        |  |           |
| Résumé des Personnages                    | 24        |  |           |
| <b>Chapitre 3: Les Combattants</b>        |           |  |           |
| Vivre par l'Épée                          | 25        |  |           |
| Chevaliers                                | 25        |  |           |
| Capacités Spéciales du Chevalier          | 26        |  |           |
| Pistage                                   | 26        |  |           |
| Expert en armure                          | 26        |  |           |
| Maîtrise de destrier                      | 26        |  |           |
| Désarmement                               | 26        |  |           |
| Parade experte                            | 27        |  |           |
| Main gauche                               | 27        |  |           |
| Maître archer                             | 27        |  |           |
| Dégainage rapide                          | 27        |  |           |
|   |           | Maître bretteur                          | 27        |
|   |           | Maîtrise des armes                       | 27        |
|   |           | Barbares                                 | 27        |
|   |           | Capacités Spéciales du Barbare           | 27        |
|   |           | Pistage                                  | 27        |
|   |           | Berserk                                  | 27        |
|   |           | Maîtrise de destrier                     | 28        |
|   |           | Furie sanguinaire                        | 28        |
|   |           | Les Barbares et les armures              | 28        |
|   |           | <b>Chapitre 4: Les Lanceurs de Sorts</b> | <b>29</b> |
|   |           | Magiciens                                | 30        |
|   |           | Minimum requis                           | 30        |
|   |           | Connaissance Magique                     | 30        |
|   |           | Magiciens et armures                     | 30        |
|   |           | Capacités Spéciales du Magicien          | 30        |
|   |           | Calligraphie                             | 30        |
|   |           | Alchimie                                 | 30        |
|   |           | Artifice                                 | 31        |
|   |           | Bâtons                                   | 32        |
|   |           | Prêtres                                  | 33        |
|   |           | Minimum requis                           | 33        |
|   |           | Connaissance Magique                     | 33        |
|   |           | Sorts maîtrisés                          | 33        |
|   |           | Prêtres et les armures                   | 33        |
|   |           | Capacités Spéciales du Prêtre            | 33        |
|   |           | Prémonition                              | 34        |
|   |           | PES                                      | 34        |
|   |           | Armes et armures magiques                | 34        |
|   |           | L'Ultime initiation                      | 35        |
|   |           | Élémentalistes                           | 35        |
|   |           | Minimum requis                           | 35        |
|   |           | Spécialisation Élémentaire               | 35        |
|   |           | Les Élémentalistes et les armures        | 36        |
|   |           | Capacités Spéciales de l'Élémentaliste   | 36        |
|   |           | Points de Magie                          | 36        |
|   |           | Puissance pure                           | 36        |

|   |           |  |           |
|---|-----------|--|-----------|
| Résistance aux éléments                 | 37        | Nationalité et Langue Maternelle           | 56        |
| Équipement de base                      | 37        | Connaissance d'une langue étrangère        | 56        |
| Élémentaliste des Ténèbres              | 37        | Connaissance des Langues Anciennes         | 56        |
| Mages de Bataille                       | 38        | Le Système en action                       | 57        |
| Minimum requis                          | 38        |  |           |
| Groupe d'armes                          | 38        | <b>Chapitre 7: Entrer dans l'aventure</b>  | <b>59</b> |
| Lancer de plusieurs sorts               | 38        | La Stratégie                               | 59        |
| Mage de Bataille et les armures         | 38        | Aventuriers PNJ                            | 59        |
| Capacités Spéciales du Mage de Bataille | 39        | L'Eclairage                                | 60        |
| Estimation de l'ennemi                  | 39        | Rencontres en milieu souterrain            | 60        |
| Déviation de projectile                 | 39        | Combats dans l'Obscurité                   | 61        |
| Combat au jugé                          | 39        | L'Ordre de bataille                        | 61        |
| Combat à mains nues                     | 39        | Portes verrouillées                        | 62        |
| Enchantement mineur (armes)             | 39        | Dissimulation et Détection                 | 62        |
| Enchantement mineur (armures)           | 40        | Comment utiliser ses Points                | 62        |
| Enchantement majeur (armes)             | 40        | Modificateurs Dissimulation Détection      | 62        |
| Enchantement majeur (armures)           | 40        | Lancer de Dissimulation                    | 63        |
| Maîtrise de destrier                    | 40        | Pistage                                    | 63        |
|   |           | L'Escalade                                 | 63        |
| <b>Chapitre 5: Assassins</b>            | <b>41</b> | Les Chutes                                 | 64        |
| Minimum requis                          | 41        | Situations imprévues                       | 64        |
| Les Assassins et les armures            | 41        | Cas exceptionnels                          | 64        |
| Capacités Spéciales de l'assassin       | 42        |  |           |
| Dissimulation                           | 42        | <b>Chapitre 8: Les Règles de Combat</b>    | <b>66</b> |
| Techniques de combat                    | 42        | Le Lancer de Toucher                       | 66        |
| Perçage d'armure                        | 42        | Le Jet de Force                            | 66        |
| Combat à mains nues                     | 42        | Les Armes                                  | 67        |
| Navaja                                  | 43        | Armes de corps à corps                     | 67        |
| Attaque éclair                          | 43        | Les mouvements de combat                   | 67        |
| Techniques mentales                     | 43        | Force                                      | 68        |
| Mémoire                                 | 43        | Bouclier                                   | 68        |
| Œil de chat                             | 44        | Combat contre plusieurs adversaires        | 68        |
| Serment de mort                         | 44        | Blessures et soins                         | 68        |
| Techniques de méditation                | 44        | Combat à distance                          | 68        |
| Techniques alchimiques                  | 45        | Armes à distance                           | 69        |
| Lotion d'assassin                       | 45        | Pénalité de combat due à l'armure          | 71        |
| Pot Fumigène                            | 45        | L'Assaut                                   | 71        |
| Boulettes étincelantes                  | 45        | Esquive en combat                          | 71        |
| Les Compétences d'Assassins             | 46        | Abandon du combat                          | 72        |
| Escalade                                | 46        |  |           |
| Déguisement                             | 46        | <b>Chapitre 9: Utilisation de la Magie</b> | <b>73</b> |
| Chapardage                              | 46        | Lancer de Sorts                            | 73        |
| Effraction                              | 47        | Les Prêtres: Lancer de Sorts               | 73        |
| Pistage                                 | 48        | Augmentation de la puissance d'un sort     | 74        |
| L'Assassin à l'œuvre: un exemple        | 48        | Annulation d'un sort                       | 74        |
|   |           | Élémentaliste: Points de Magie             | 74        |
| <b>Chapitre 6: Aux Origines</b>         | <b>50</b> | Mage de Bataille: Points de Magie          | 74        |
| Interlude: Les Classes sociales         | 50        | Points de magie supplémentaires            | 75        |
| Détermination des Origines              | 52        |  |           |

|  |     |  |     |
|--|-----|--|-----|
| Comment un sort affecte-t-il sa victime? | 75  | <b>Chapitre 12:</b>                      |     |
| Résister à un sort direct                | 75  | <b>Récompense d'aventures</b>            | 129 |
| Quelle est la portée d'un sort?          | 77  | Expérience                               | 129 |
| Combien de temps dure un sort?           | 77  | Montée de Rang                           | 129 |
| Comment cumuler un sort?                 | 77  | Notoriété                                | 131 |
| Annulation d'un sort                     | 78  | Trésors                                  | 131 |
|  |     | Comment utiliser la table des trésors?   | 132 |
| <b>Chapitre 10: Le Livre des Sorts</b>   | 79  | Armes & Équipement de PNJ                | 133 |
| Sorts de Magicien                        | 79  | Dépense du Butin                         | 134 |
| Sorts de Prêtre                          | 90  | Équipement                               | 134 |
| Sorts d'Élémentaliste                    | 95  | Négoce d'Objets Magiques                 | 135 |
| Terre                                    | 96  | Types d'armure                           | 135 |
| Air                                      | 99  | Nourriture et Hébergement                | 135 |
| Eau                                      | 101 | Propriétés et Terres                     | 135 |
| Feu                                      | 103 |  |     |
| Ténèbres                                 | 104 | <b>Chapitre 13:</b>                      |     |
| Sorts de Mage de Bataille                | 106 | <b>Les Objets merveilleux</b>            | 137 |
|  |     | Armes Magiques                           | 137 |
| <b>Chapitre 11: Le Maître de Jeu</b>     | 115 | Armures Magiques                         | 138 |
| Les Personnages Non Joueurs              | 115 | Parchemins                               | 138 |
| Aide extérieur                           | 116 | Potions et Onguents Magiques             | 138 |
| Mercenaires                              | 116 | Amulettes et Talismans                   | 141 |
| Porteurs                                 | 116 | Anneaux                                  | 144 |
| Compagnons d'aventure                    | 117 | Objets Sacrés                            | 145 |
| La Mort                                  | 121 | Reliques                                 | 147 |
| Autres Règles                            | 122 |  |     |
| Poison                                   | 122 | <b>Chapitre 14: Les Terres de Legend</b> | 149 |
| Courage                                  | 122 | Les Terres de Legend                     | 151 |
| Éffroi                                   | 122 | Cornombrie                               | 151 |
| Attaque du regard                        | 123 | Albonie                                  | 151 |
| Types de vision                          | 123 | Thulane                                  | 152 |
| Malédiction                              | 123 | Érevorn                                  | 152 |
| Folie                                    | 124 | Glisson                                  | 153 |
| Schizophrénie                            | 124 | Les Iles du Diable                       | 153 |
| Paranoïa                                 | 124 | Le Continent Nord Ouest                  | 153 |
| Hystérie                                 | 124 | La Gouge                                 | 153 |
| Phobie                                   | 125 | Krarth                                   | 154 |
| Amnésie                                  | 125 | Côte Mercanienne                         | 157 |
| Mélancolie                               | 125 | La Soudre                                | 157 |
| Catatonie                                | 125 | Royaume de Wyrđ                          | 158 |
| Mégalomanie                              | 125 | L'Île d'Ydra                             | 158 |
| Indécision pathologique                  | 125 | Les Terres de la Désolation              | 158 |
| Manie obsessionnelle                     | 126 | Nouvel Empire de Sélentine               | 158 |
| Remarques sur la folie                   | 126 | Les Tribus Khanates                      | 160 |
| Les Maladies                             | 126 | Ferromaine                               | 161 |
| Derniers conseils au MJ                  | 127 | Emphidor et contrées environnantes       | 163 |
|  |     | Selentium et Seigneurs Asmuliens         | 163 |
|  |     | Terres du Tahashim                       | 164 |
|  |     | Principautés de la Croisade              | 166 |

|  |            |  |            |
|--|------------|--|------------|
| Harogrn                                  | 166        | Le Tribunal Civil                        | 191        |
| La Jungle de Mungoda                     | 167        | Le Tribunal des Affaires                 | 191        |
| <b>Chapitre 15: Les Mythes de Legend</b> | <b>169</b> | Le Jugement                              | 191        |
| L'Autel de Jusjurandus                   | 169        | Les témoins                              | 191        |
| La Créature de Skiosomar                 | 170        | L'Attitude du témoin                     | 192        |
| La Casette de Faiis                      | 170        | Le flagrant délit                        | 192        |
| La couronne des Rois                     | 171        | La corruption du tribunal                | 193        |
| Les Perles de Dragon                     | 172        | La sentence                              | 195        |
| Les accessoires Elfiques                 | 172        | Joutes et Tournois                       | 196        |
| Les fantômes des Archimages              | 172        | Le Tournoi                               | 197        |
| La Main de Gloire                        | 173        | Les Joutes                               | 197        |
| La Main d'Helgrim                        | 173        | L'Organisation d'un tournoi              | 198        |
| Le Chaudron des grands Rois              | 174        | La Rançon                                | 199        |
| L'Immortel Roi Sauveur                   | 174        | Les règles de la Joute                   | 199        |
| Le masque de l'Impénétrable Fourberie    | 175        | Autres jeux guerriers                    | 201        |
| Les Bottes de Nostro                     | 175        | Les Points d'Expérience                  | 202        |
| Le Rôdeur d'Onyx                         | 175        | <b>Chapitre 17:</b>                      |            |
| Lieux magiques et mystérieux             | 175        | <b>Créez votre campagne</b>              | <b>203</b> |
| Sahaknathur                              | 177        | Liste des Constructions de Monde         | 203        |
| Les cabines de Sahaknathur               | 177        | Inspiration                              | 203        |
| Les sept flèches d'Atgeld                | 177        | Culture                                  | 203        |
| La lance des Ames Perdus                 | 178        | Magie et Fantasia                        | 204        |
| Les eaux du Styx                         | 178        | Non humains                              | 204        |
| Les récits de voyage                     | 179        | Genres                                   | 204        |
| La Pelisse de Wendigo                    | 180        | Changer les règles                       | 205        |
| Le chapeau des Murmures                  | 180        | Autres Mondes                            | 205        |
| Les Babioles maléfiques de Kao           | 180        | Le Japon Féodal                          | 205        |
| <b>Chapitre 16:</b>                      |            | Le Mexique Pré-comlobien                 | 205        |
| <b>Vivre dans les Terres de Legend</b>   | <b>183</b> | La Rome Britannique                      | 206        |
| Langages                                 | 183        | Utilisation de la littérature de fantasy | 206        |
| L'apprentissage d'une langue             | 183        | Variantes des règles                     | 207        |
| L'apprentissage avec professeur          | 185        | Dégâts variables                         | 207        |
| L'apprentissage par la pratique          | 185        | Combat plus mortel                       | 207        |
| Combiner les deux méthodes               | 185        | Sbires                                   | 208        |
| Langues mortes                           | 185        | Points Critiques                         | 208        |
| Langues vivantes                         | 186        | Points de Destin                         | 208        |
| Langues particulières                    | 186        | Plus de Capacités                        | 209        |
| Arcanes                                  | 186        | Pas d'achats                             | 209        |
| L'argot marchands Coradiens              | 186        | <b>Chapitre 18: Voyages et dangers</b>   | <b>211</b> |
| L'Instruction                            | 187        | Le Défi                                  | 211        |
| Apprendre à lire                         | 187        | Le Monde Souterrain                      | 212        |
| Le Calendrier                            | 188        | Voyage sur longue distance               | 212        |
| Crimes et délits                         | 189        | Les Voyages en mer                       | 213        |
| Le Tribunal Royal                        | 189        | Les bateaux types                        | 214        |
| La Haute Cour de Justice                 | 190        | Conditions de voyage                     | 214        |
| Le Tribunal Seigneurial                  | 190        | Distances parcourues                     | 214        |
| Le Tribunal Écclésiastique               | 190        | Tempête                                  | 215        |

|   |     |                           |     |                         |     |
|---|-----|---------------------------|-----|-------------------------|-----|
| Perdus en mer                           | 216 | Chauves-souris            | 242 | Krakens                 | 250 |
| Coût d'une traversée                    | 216 | Chevaux                   | 242 | Lacodons                | 250 |
| <b>Chapitre 19:</b>                     |     | Chiens de l'enfer         | 243 | Loups                   | 250 |
| <b>L'Obscurité avant l'aube</b>         | 217 | Chiens de l'enfer (grand) | 243 | Lutins                  | 250 |
| Maîtriser cette aventure                | 217 | Chimères                  | 243 | Lycanthropes            | 250 |
| Vue d'ensemble pour le MJ               | 217 | Chonchons                 | 243 | Manticores              | 251 |
| Préparation avant de jouer              | 218 | Crabes sentinelles        | 243 | Minotaures              | 251 |
| Scène 1: Sur la route                   | 219 | Cracs                     | 243 | Momies                  | 251 |
| Scène 2: Solly entre en action          | 220 | Crânes étincelants        | 243 | Nains                   | 251 |
| Scène 3: En ville                       | 221 | Craposaures               | 244 | Necrochores             | 251 |
| 3a: L'Auberge                           | 222 | Crocodiles                | 244 | Necrophages             | 251 |
| 3b: Le refuge de Lady Angela            | 223 | Dames Blanches            | 244 | Obsidiaques             | 252 |
| 3c: Le Manoir                           | 223 | Démons épineux            | 244 | Ogres                   | 252 |
| Connaissances Locales                   | 224 | Démons tapisseries        | 244 | Onis                    | 252 |
| Scène 4: Le gardien de la porte         | 225 | Draconiens                | 244 | Orques                  | 252 |
| Scène 5: L'entrée de la forêt           | 225 | Dragons Noir              | 244 | Ours                    | 252 |
| Scène 6: La première embuscade          | 225 | Dragons                   | 245 | Pazuzus                 | 253 |
| Scène 7: Les ruines                     | 226 | Duplicants                | 245 | Phenix                  | 253 |
| Scène 8: L'étrange Dame Blanche         | 226 | Ectoplasmes               | 245 | Pytons                  | 253 |
| Scène 9: Le chêne creux                 | 228 | Élémentaux                | 245 | Rakshahs                | 253 |
| Scène 10: Maison de la vieille Mab      | 228 | Elfes                     | 245 | Rats géants             | 253 |
| Scène 11: Attaque des Chiens de l'Enfer | 230 | Fantômes                  | 245 | Sangliers               | 253 |
| Scène 12: La maison de la reine Fhionn  | 231 | Feux follets              | 245 | Scarabées géants        | 253 |
| Scène 13: La bataille finale            | 232 | Fongoides                 | 246 | Scorpions géants        | 254 |
| Scène 14: Retour à la maison            | 235 | Fossoyeurs                | 246 | Spectres                | 254 |
| Scène 15: La position du traître        | 235 | Furgolins                 | 246 | Sphinx                  | 254 |
| Fin et commencement                     | 237 | Gargouilles               | 246 | Sprigans                | 254 |
| <b>Chapitre 20:</b>                     |     | Géants des Glaces         | 246 | Squelettes              | 254 |
| <b>Monstres de Legend</b>               | 239 | Génies des arbres         | 246 | Sufiriades              | 254 |
| Aventuriers                             | 239 | Gnomes                    | 246 | Tarentules              | 255 |
| Abeilles tueuses                        | 239 | Gobelins                  | 247 | Taureau                 | 255 |
| Abominables hommes des neiges           | 240 | Golems                    | 247 | Tête-de-Morts           | 255 |
| Aigles géants                           | 240 | Gorgones                  | 247 | Tigre (dents de sabres) | 255 |
| Araignées d'Ombre                       | 240 | Goules                    | 247 | Titans                  | 255 |
| Araignées géantes                       | 240 | Gramosaures               | 247 | Tourmenteurs            | 256 |
| Automates                               | 240 | Griffons                  | 247 | Triades                 | 256 |
| Balrogs                                 | 240 | Guerriers crocs           | 247 | Troll                   | 256 |
| Barghests                               | 241 | Hags                      | 248 | Vampires                | 256 |
| Basilics                                | 241 | Harpies                   | 248 | Vipères géantes         | 256 |
| Bodins                                  | 241 | Hellions                  | 248 | Vivernes                | 256 |
| Boggarts                                | 241 | Hellrots                  | 248 | Volcrates               | 257 |
| Cadavres                                | 241 | Hippogriffes              | 248 | Yetis                   | 257 |
| Capitans                                | 241 | Hobbits                   | 248 | Zombies                 | 257 |
| Cattis                                  | 242 | Hobgobelins               | 249 |                         |     |
| Cauchemars                              | 242 | Hommes-singes             | 249 | Appendice 1:            |     |
| Cavaliers noir                          | 242 | Hommes bleus              | 249 | Index des sorts         | 258 |
| Centaures                               | 242 | Hommes carapace           | 249 | Appendice 2:            |     |
|   |     | Humains                   | 249 | Autres livres de        |     |
|   |     | Hydres                    | 249 | Legend                  | 259 |
|   |     | Hydres (petite)           | 250 |                         |     |
|   |     | Kappas                    | 250 | Feuille de personnage   | 260 |





the lands of  
**LEGEND**

# CHAPITRE I

# LE JEU DE RÔLE

Le jeu de rôle médiéval fantastique (appelé aussi parfois JDR) permet à un groupe d'amis de vivre ensemble une aventure dans un monde de magie—le monde de l'imagination. Supposez que vous décidiez de lire à un groupe d'amis le fameux passage des Mines de la Moria, extrait du *Seigneur des Anneaux* de Tolkien. Mais, au lieu de vous en tenir au récit, vous distribuez à chacun un personnage de l'histoire. Une personne joue Gandalf, l'autre Frodon et ainsi de suite. Il décide ce qu'ils vont faire. A vous de tout leur décrire—à quoi ressemblent des mines, les monstres qu'ils rencontrent, les trésors qu'ils trouvent :

*« Vous entrez dans une pièce de 10 mètres sur 5 avec un sarcophage de pierre en son milieu. Des tunnels partent du centre du mur est et ouest, vous venez d'entrer par la porte nord. Vous notez ceci sur votre carte, toi—Carl—tu vois une main squelettique sortir du sarcophage... »*

Tout ce que vous avez à faire à présent c'est d'ajouter un ensemble de règles (et c'est justement le but de ce livre) pour faire du JDR !

## Le Maître de Jeu

Le Maître de Jeu, appelé aussi MJ, est le narrateur et l'arbitre du jeu *Legend*. Chaque joueur incarne un seul personnage mais le MJ

interprète la foule des villageois, les laquais, monstres et une multitude de personnages non joueurs. Il contrôle chaque événement du jeu, puisqu'il connaît à l'avance chaque détail de l'aventure. Le MJ est le «gardien» de ce monde de Low-Fantasy.

Beaucoup de personnes connaissent déjà les jeux sur ordinateur, une forme d'aventure développée à partir du « JDR ». Dans un jeu sur ordinateur, votre choix est limité (ce qui est frustrant) par le software. Vous ne pouvez pas faire exécuter à votre personnage des choses qui ne sont pas programmées. Le JDR, quant à lui, est plus proche de la réalité. Les pièges et les dangers qui guettent les joueurs sont diaboliques, il faut constamment demeurer sur ses gardes et réagir promptement pour survivre. Tout ce qui pourrait arriver dans la « réalité » d'un monde fantastique peut survenir dans *Legend*, et cela est possible car le Maître de Jeu est le juge des situations qui surviennent.

Dans l'exemple précédent, vous étiez le Maître de Jeu qui faisait explorer à vos amis les souterrains de la Moria. Ce recueil s'adresse à vous, le lecteur, en supposant que vous êtes le futur MJ de votre groupe de jeu *Legend*. (Si vous désirez participer en tant que joueur, cette lecture vous concerne aussi : il est préférable de connaître les règles du jeu auquel on veut prendre part ! Cependant, ne lisez pas le chapitre 19. Il s'agit d'un scénario dont le contenu doit être connu du seul Maître de Jeu.)

## Vos Premiers Pas

Si vous êtes déjà familier des JDR, comme joueur ou comme Maître de Jeu, vous pouvez directement entreprendre la lecture du Chapitre 2 et commencer à découvrir les règles. Sinon, ces pages vous éclaireront sur le déroulement d'une partie. Vous devez dans un premier temps réunir quelques amis (quatre ou six est un nombre idéal, bien qu'il soit possible de jouer seul contre le MJ ou, à l'inverse, de participer à de gigantesques expéditions d'une quinzaine de membres ou plus.)

Le plus souvent, vos joueurs connaîtront ce livre, bien qu'ils ne devront pas avoir lu l'aventure de fin. Si tel n'est pas le cas, expliquez leur brièvement le fonctionnement du jeu et les procédures de combat. Cela fait, chaque joueur remplit une « Feuille de Personnage » selon les indications données dans le Chapitre 2.

Vous vous asseyez à l'écart des joueurs afin qu'on ne puisse pas voir les notes et les plans que vous disposez devant vous. Ces notes sont le scénario de l'aventure qui va se dérouler.

Avant tout, il faut que les personnages se rencontrent. Vous, le Maître de Jeu, décidez qu'ils font connaissance aux premières lueurs de l'aube, près d'une petite chapelle perdue au cœur de la forêt.

Dans cet exemple, il y a quatre participants: vous le Maître de Jeu, Jack qui joue Messire Gareth, Phil dont le personnage s'appelle Messire Hugo de Malfosse et Bob, qui joue Messire Balin.

*Jack:* « Salutations, étrangers. Je suis Messire Gareth. Mon nom doit être connu de tous, mes victoires lors du tournoi du Pont aux Torches ont assuré ma renommée dans le pays. » Je m'avance fièrement dans une somptueuse armure.

*Phil:* (le sourire narquois) - Aucune égratignure, en effet, ne vient ternir ce superbe ensemble. Je suis le Chevalier Hugo de Malfosse. J'ai moi-même participé à ce tournoi et je ne sais par quel fâcheux hasard nos chemins ne se sont pas croisés. (Je suis petit et trapu avec une barbe en broussaille.)

*Bob:* Les tournois ! Enfantillages en regard des Croisades ! Je reviens de Terre Sainte pour

retrouver mon titre usurpé par un cousin félon. Dieu m'est témoin que le fourbe devra avant peu rendre compte de sa perfidie. (Je me tourne vers l'est, le regard brillant de vengeance).

*Jack:* Triste histoire, messire ! Mais pardon, quel est votre nom ?

*Bob:* Je ne l'ai pas dit (gêné) ? Messire Balin.

*Vous:* La porte de la chapelle s'ouvre, un prêtre vient à votre rencontre. Il est grand, vêtu d'une robe grise, une croix pend sur sa poitrine.

*Jack:* Nous nous inclinons...

*Phil:* Pas moi ! Ce nouveau Dieu ne vaut pas mieux que les anciens.

*Bob:* Ravalez ces paroles ! J'ai appris à baptiser les hérétiques avec leur propre sang !

*Vous:* Point de querelles ! Rappelez-vous que vous vous tenez devant la maison de Dieu. (Je m'avance en souriant.) Mais même le plus pieux des Chevaliers peut avoir besoin de richesses matérielles, n'est-ce pas ? Je vous montrerai comment vous pouvez remplir vos havresacs d'argent et, par la même occasion, libérer ces bois du démon.

Les joueurs sont sur le point de débiter leur aventure. Ce sera la première d'une longue série.

## L'Objectif du Jeu

Très souvent, le jeu en groupe va consister en une incursion dans un monde souterrain, succession de pièces et de cavernes reliées par de sombres couloirs où rôdent des monstres terrifiants. Plus vous jouerez, plus vos intrigues seront élaborées. Les aventures en ville sont très populaires. Mais une aventure souterraine est plus adaptée car ce type d'expédition facilite la tâche du MJ débutant.

D'habitude, l'aventure a un objectif unique : les joueurs explorent un château abandonné dont le sous-sol abrite, si l'on en croit les légendes locales, une épée dotée d'extraordinaires pouvoirs magiques. Les aventuriers affrontent les monstres gardiens de l'épée, déjouent les pièges placés sur leur chemin, s'emparent du trésor... et ressortent vivants du château.

Dans un JDR d'ordinateur, l'histoire en reste là. Dans l'univers de *Legend*, elle se prolonge. Après chaque succès, les personnages augmentent leur habileté au combat, amassent de nouveaux trésors et peuvent ainsi acquérir de meilleures armes ou même des objets magiques. Leur réputation grandissante les entraîne sans cesse vers de nouvelles missions, chaque fois plus périlleuses. La suite d'aventures dans laquelle évoluent les mêmes personnages est appelée une campagne. Après quelques mois, les personnages de votre campagne sont aguerris. Ils rient de leurs premières frayeurs et parlent de leurs exploits passés avec l'assurance de vétérans. Ils racontent leurs faits d'armes comme s'ils les avaient réellement vécus, par la magie de l'univers que vous avez su créer.

## Les Dés

Dans la plupart des cas, le dé est un cube dont chaque face est numérotée entre 1 et 6 et que l'on lance. Il en va tout autrement en ce qui concerne le JDR. Plusieurs types de dés (en dehors du «simple dé») sont en effet nécessaires.

Ainsi, dans le jargon, chaque dé a une abréviation. Si vous devez lancer un dé à huit faces vous dites «lancez 1d8». De la même manière, «3d6» signifie «lancez trois dés à six faces», «2d10 +1» signifie «lancez deux dés à dix faces et ajoutez 1 au résultat», ainsi de suite.



**d4** C'est le seul dé où l'on ne lit pas le résultat au dessus quand on le lance. Le résultat se lit sur chaque base de la pyramide (3 dans l'exemple ci-dessus).



**d6** Il s'agit du dé à six faces ordinaire. Même les non joueurs en ont probablement un ou plusieurs chez eux.



**d8** Le dé à huit faces, ou octaèdre.



**d10** Le dé à dix faces. Il est utilisé aussi pour lancer les pourcentages : voir ci-dessous.



**d12** Le dé à douze faces, ou Dodécaèdre.

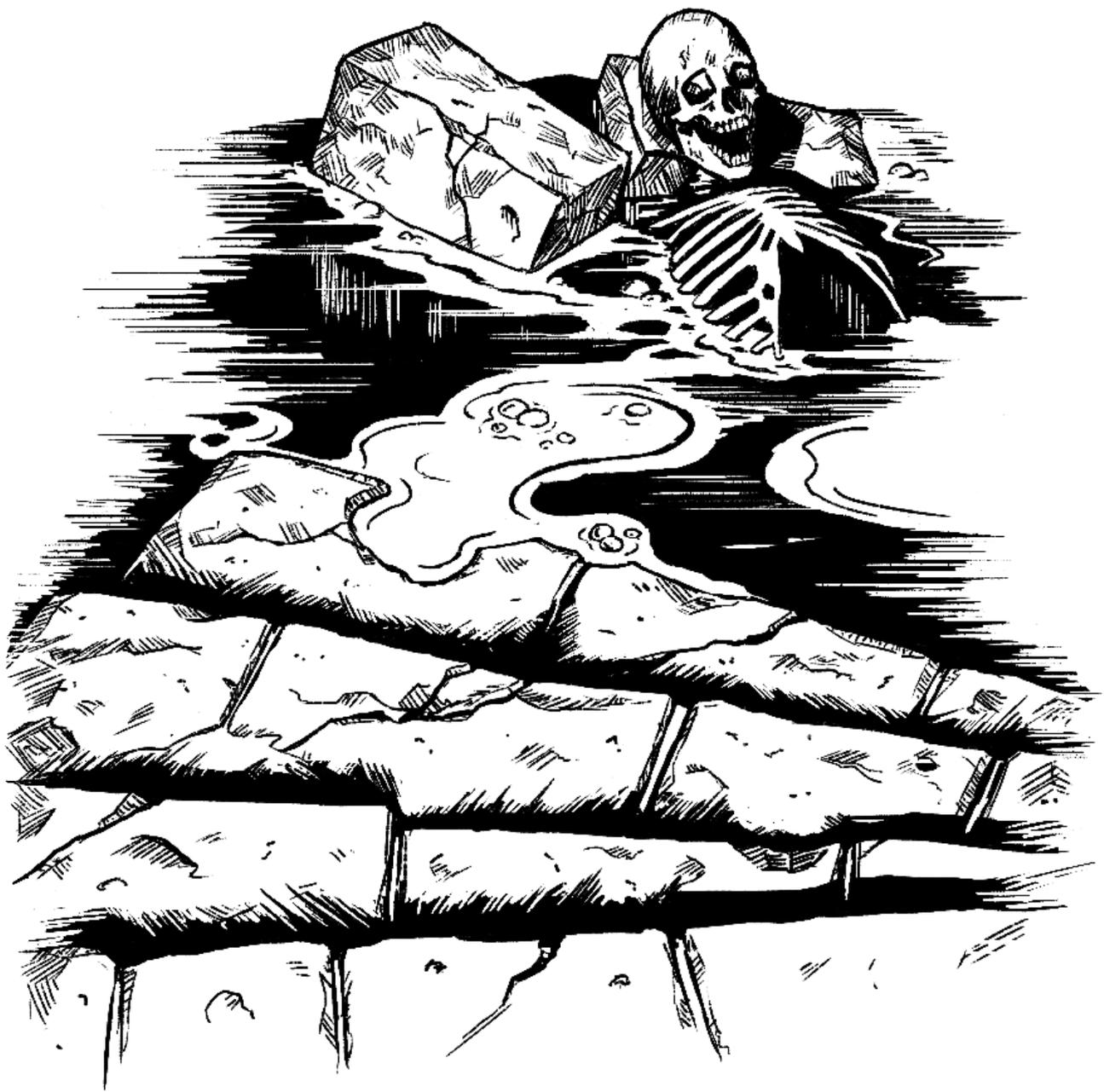


**d20** Les vingt faces de ce dé sont aujourd'hui numérotées de 1-20. Cependant, des dés plus vieux sont numérotés de 0 à 9, chaque chiffre apparaissant deux fois. Si vous n'avez aucun d'entre eux pour avoir un résultat de 1-20 lancez un d6. Si le résultat du d6 donne 1, 2 ou 3 alors le résultat est normal (comptez 0 pour 10), mais s'il est de 4, 5 ou 6 ajoutez-y 10.

**d100** Parfois, le jeu fera référence à un «d100». Le dé à 100 faces existe vraiment mais il ressemble à une balle de golf, roulant autant qu'elle, et il est difficile de dire quel nombre est effectivement au dessus ! En fait, quand un certain nombre de 1-100 est nécessaire, vous utiliserez le d10 pour obtenir le résultat voulu. D'abord vous lancez le premier dé qui compte pour «les dizaines», puis vous le lancez une seconde fois comptant pour «les unités». Donc un lancer de 3 suivi d'un lancé de 5 donnera le chiffre 35. (01, 02, 03, etc. compte comme 1, 2, 3..., mais 00 compte comme 100.) Un autre nom pour le d100 est «dé de pourcentage».

Le d100 est particulièrement utile pour vérifier un pourcentage de chance d'un quelconque événement. Supposons qu'à un moment donné de l'aventure, un personnage joueur doit franchir un précipice, le Maître de Jeu décide d'accorder 30% de chance pour ce saut. Un d100 doit être lancé. Si le résultat se situe entre 01 à 30 c'est réussi, mais un résultat de 31-100 indique un échec (chute !).

Les jeux de dés polyédriques peuvent être trouvés dans les magasins spécialisés ou sur Internet.



## CHAPITRE 2

# CRÉATION DE PERSONNAGE

AVANT D'ENTAMER la première partie, chaque joueur se forge un personnage qui le représentera au sein de cet univers fantastique. Pour ce faire, il effectue plusieurs tirages au moyen de dés à six faces ordinaires.

### LE JEU DE RÔLE

Les nouveaux venus dans l'univers du jeu de rôle («JDR») seront d'abord déconcertés par le monde fantastique qui s'ouvre à eux. Ils consacreront l'essentiel de leur énergie à tenter de survivre dans une atmosphère hostile, à suivre les tunnels sinueux et sombres de la tanière de l'Ogre et à déjouer les pièges qui jalonnent la crypte du Vampire pour s'emparer de ses richesses. Si vous êtes un novice, n'hésitez pas à passer à «l'Étape Un» ci-dessous, puis à revenir à cette section, après avoir peut-être joué une ou deux aventures.

Les joueurs seront amenés à envisager d'autres aspects du monde fantastique du Maître de Jeu. Comment se déroule la vie quotidienne ? Qui sont les seigneurs locaux et quelles relations entretiennent-ils entre eux ? Le plus important est «votre» (c.à.d votre personnage) attitude dans ce monde ? Quelle raison vous a poussé à mener une existence aventureuse plutôt que devenir forgeron, marchand, ou toutes autres professions souhaitées par vos parents ? Des questions qui

donnent le point de départ de votre véritable rôle.

Interpréter un personnage est une expérience unique qui rend l'aventure plus excitante que ne le ferait un livre-jeu ou un jeu sur ordinateur. Votre personnage peut très bien n'avoir que de lointains rapports avec votre personnalité : attitude ou convictions différentes, autre couleur de peau voire de sexe. Au cours de l'aventure, essayez d'agir d'une manière qui reflète le rôle que vous avez choisi.

Commencez à inventer un passé à votre personnage. Voulez-vous jouer un noble ruiné ? Il exige alors sûrement de ses compagnons une attitude de déférence due à son rang. Ce qui ne l'empêche pas de leur emprunter régulièrement de l'argent pour maintenir le train de vie qu'il ne peut plus s'offrir ! Votre personnage peut aussi être un soldat de retour des Croisades qui peste sans cesse contre l'amateurisme de ses compagnons et émaille son discours de formules militaires et de souvenirs de bataille. Un barbare aux instincts nomades s'adapte avec peine aux raffinements de la civilisation et préfère résoudre la plupart des problèmes avec sa hache. Un magicien érudit n'accepte de participer à une expédition que dans le but de recueillir des *objets antiques*. L'or et l'argent ne l'intéressent pas. Il n'a aucun intérêt pour les discussions de stratégie.

Songez aussi à «votre» attitude durant la partie. Est-il couard et cupide ? A la première occasion,

s'enfuit-il avec le butin, laissant ses compagnons aux prises avec un monstre ? Est-il au contraire un chevalier courageux qui risque sa vie pour assurer la fuite de ses amis face aux monstres ? Les rapports d'amitié, ou de défiance, que vous entretenez avec les autres aventuriers ou les PNJ (personnages non joueurs interprétés par le MJ) influent sur le cours de l'aventure.

Il est possible de créer la vie passée de votre personnage : d'où vient-il, à quoi ressemble sa famille, pourquoi ont-ils choisi cette profession et n'importe quel événement ayant eu lieu précédemment.

*Il existe des tables donnant des détails sur la région d'origine du personnage ou des informations sur son passé, au Chapitre 6 : «Au Commencement».*



## Étape Un LES CARACTÉRISTIQUES

Chaque personnage est initialement défini selon cinq caractéristiques : la Force, l'Agilité, l'Astuce, le Pouvoir et le Charme. La valeur de

chaque caractéristique s'obtient en lançant trois dés à six faces (3d6). Elle se situe donc entre un minimum de 3 et un maximum de 18.

La **Force** mesure les aptitudes physiques et la constitution du personnage.

L'**Agilité** tient compte de sa dextérité et de ses réflexes.

L'**Astuce** détermine ses capacités intellectuelles. Si le joueur obtient un résultat médiocre dans cette caractéristique, il doit, hélas, jouer un personnage obtus !

Le **Pouvoir** détermine la capacité de résistance à la magie et, dans certains cas, la possibilité d'accéder à la magie.

Le **Charme** rend compte de l'apparence et du pouvoir de séduction. Cette caractéristique s'avère essentielle lors d'une rencontre ou d'une négociation avec un personnage non joueur (PNJ).

Le joueur lance 3d6 pour chacune des cinq caractéristiques et reporte les valeurs dans les cases correspondantes sur sa Feuille de Personnage. Sauf cas exceptionnels (maladie, envoûtement), ces résultats sont définitifs.

Une feuille de personnage en taille réelle se trouve à la fin du livre et vous pouvez faire autant de photocopies que vous désirez.

*Remarque* : Par malchance, un personnage peut se retrouver avec des totaux désespérément bas, incompatibles avec l'existence aventureuse qu'il doit mener. Le joueur peut alors créer un nouveau personnage.

Le joueur procède ainsi si son personnage possède plus de deux caractéristiques en dessous de la moyenne (9 à 12).

## Étape Deux CHOIX DE LA PROFESSION

Dans le jeu des Terres de Légende, il y a sept Professions auxquelles les aventuriers peuvent appartenir :

Assassin, Barbare, Chevalier, Élémentaliste, Magicien, Prêtre et Mage de Bataille. Les joueurs qui n'ont jamais fait de JDR trouveront plus facile de jouer un Chevalier ou un Barbare.

Ces deux classes ne sont pas concernées par la magie, juste par les armes blanches, la puissance musculaire et le courage.





## *Les sept Professions*

**Assassins** : ils ne sont pas de grands combattants mais excellent dans les attaques sournoises quand ils peuvent cibler un adversaire imprudent. C'est, de loin, la classe la plus furtive du jeu. Ils disposent aussi d'autres capacités intéressantes et pouvant passer pour magique au commun des mortels.

**Magiciens** : la classe de lanceurs de sorts la plus commune. Ils sont souvent de médiocres combattants car l'essentiel de leur temps est consacré à la magie. Ils ont davantage de sorts que les Elémentalistes et un peu plus de puissance que les Prêtres.

**Prêtres** : ils utilisent aussi des sorts mais cette magie personnelle leur vient de la méditation plutôt que d'une source extérieure. Bons dans tout, les Prêtres ne sont pas aussi forts que les Magiciens ou les Elémentalistes, mais assez capables dans les combats et disposent de quelques autres capacités spéciales utiles.

**Elémentaliste** : mages spécialisés, ils utilisent la puissance des éléments naturels pour atteindre leurs buts. Chaque magie des Elémentaliste est focalisée autour d'un élément particulier, choisi parmi le Feu, l'Air, la Terre, l'Eau et les Ténèbres. Comme les Magiciens, ils ne sont pas très habiles avec les armes comme les épées et les arcs.

**Mages de Bataille** : ils combinent magie et jeu d'épée. Ils portent une armure et utilisent la magie pour augmenter leurs capacités au combat. Ils ne sont pas aussi à l'aise dans le combat que les Chevaliers ou les Barbares, mais peuvent être dévastateurs avec leurs armes Préférées.

**Chevaliers** : moins robustes que les Barbares, ils sont cependant capables de porter de lourdes armures sans qu'elles n'entravent leur habileté au combat.

**Barbares** : plus efficaces à l'attaque, mais moins à la parade. Leur style de combat, vif et mobile, est incompatible avec le port d'une armure de plates. Leur furie destructrice rend leurs attaques redoutables.



## Étape Trois

### POINTS DE VIE

Après avoir choisi sa Profession, le joueur détermine le nombre de Points de Vie de son personnage. Le total de Points de Vie d'un personnage (ou PV) est le reflet de son endurance. Lors d'un affrontement, chaque blessure subie est convertie en un nombre de PV soustrait du total de départ.

Si le total de Points de Vie tombe à 0, le personnage s'évanouit et la mort survient dès que le total atteint -3. Les Points de Vie perdus peuvent être récupérés après une aventure tant que le personnage survit (voir page 68).

Un Chevalier débute avec  $1d6 + 7$  Points de Vie (lancez  $1d6$  et ajoutez 7).

Un Barbare débute avec  $1d6 + 9$  Points de Vie.

Un Élémentaliste ou un Magicien débute avec  $1d6 + 4$  Points de Vie.

Pour un Assassin, un Prêtre ou un Mage de Bataille, les Points de Vie initiaux se calculent en lançant  $1d6 + 5$ .

Les Points de Vie augmentent lorsque le personnage accède au Rang supérieur.

## Étape Quatre

### VALEURS DE COMBAT

Le joueur peut à présent calculer les totaux d'ATTAQUE et de PARADE de son personnage. A partir de maintenant, les dés ne sont plus nécessaires. Les totaux de base sont:

|                             |                          |
|-----------------------------|--------------------------|
| Pour les Assassins:         | ATTAQUE : 13, PARADE : 5 |
| Pour les Barbares:          | ATTAQUE: 14, PARADE : 6  |
| Pour les Élémentalistes:    | ATTAQUE : 11, PARADE : 5 |
| Pour les Chevaliers :       | ATTAQUE : 13, PARADE : 7 |
| Pour les Prêtres :          | ATTAQUE : 12, PARADE : 6 |
| Pour les Magiciens :        | ATTAQUE : 11, PARADE : 5 |
| Pour les Mage de Bataille : | ATTAQUE : 12, PARADE: 5  |

Ces totaux sont des données moyennes pour un personnage débutant dans sa profession. Si le joueur obtient des scores au-dessous ou au-dessus de la moyenne (9-12) sur ces caractéristiques dans l'Étape Un, il y aura des



modifications sur son score d'ATTAQUE et de PARADE : voir le Tableau des Effets ci-dessous.

Ayant procédé aux ajustements, le joueur note ses totaux d'ATTAQUE et de PARADE sur sa Feuille de Personnage (dans ses aventures suivantes, le personnage, en accédant à des Rangs supérieurs, accroît ses totaux).

L'utilisation de l'ATTAQUE et de la PARADE est expliquée au Chapitre 8 : Les Règles des Combats.

## Étape Cinq LE COMBAT MAGIQUE

L'ATTAQUE et la PARADE déterminent les capacités guerrières du personnage. Dans *Legend*, où la magie est une réalité de tous les instants, les coefficients de combat ont leurs analogues surnaturels : ATTAQUE MAGIQUE et DÉFENSE MAGIQUE.

La base de la DÉFENSE MAGIQUE est de 3 pour un Assassin, un Chevalier et un Barbare, 4 pour un Prêtre et un Mage de Bataille et 5 pour un Élémentaliste et un Magicien. Le score de base est modifié suivant les caractéristiques d'Astuce et/ou de Pouvoir.

Elémentalistes, Magiciens, Prêtres et Mages de Bataille ont une ATTAQUE MAGIQUE (Assassins, Barbares et Chevaliers n'ont pas d'ATTAQUE MAGIQUE, ne lançant pas de sorts). Le score de base d'une ATTAQUE MAGIQUE est de 15 pour un Élémentaliste et un Magicien, de 14 pour un Prêtre et de 12 pour un Mage de Bataille. Le total moyen se modifie en fonction des totaux d'Astuce et/ou de Pouvoir suivant s'ils sont hors de la moyenne.

Les règles qui utilisent ATTAQUE MAGIQUE et DÉFENSE MAGIQUE sont expliquées au Chapitre 9 : Utilisation de la Magie.

## Étape Six ESQUIVE

Le Chapitre 8 traite en détail de la façon dont se déroule un affrontement. Par exemple, si un héros affronte le souffle d'un Dragon armé de sa seule épée, il est certain de finir carbonisé. Dans un tel cas, il évite le jet de flammes en ayant recours à l'ESQUIVE.

Le total de base d'ESQUIVE au rang 1 est de 3 pour un Élémentaliste, Prêtre, Magicien ou Mage de Bataille, 4 pour un Chevalier et de 5

### BONUS OU MALUS À L'ATTAQUE, LA PARADE ETC., DUS AUX VALEURS DES CARACTÉRISTIQUES

| Caractéristiques | Valeurs des Caractéristiques    |                               |            |                       |                       |
|------------------|---------------------------------|-------------------------------|------------|-----------------------|-----------------------|
|                  | 3 4 5                           | 6 7 8                         | 9 10 11 12 | 13 14 15              | 16 17 18              |
| <b>Force</b>     | -2 ATTAQUE                      | -1 ATTAQUE                    | Sans effet | +1 ATTAQUE            | +2 ATTAQUE            |
|                  | -1 PARADE                       | Sans effet                    | Sans effet | Sans effet            | +1 PARADE             |
| <b>Agilité</b>   | -1 ATTAQUE                      | Sans effet                    | Sans effet | Sans effet            | +1 ATTAQUE            |
|                  | -2 PARADE                       | -1 PARADE                     | Sans effet | +1 PARADE             | +2 PARADE             |
|                  | -2 ESQUIVE                      | -1 ESQUIVE                    | Sans effet | +1 ESQUIVE            | +2 ESQUIVE            |
| <b>Astuce</b>    | -1 DISSIMULATION                | Sans effet                    | Sans effet | Sans effet            | +1 DISSIMULATION      |
|                  | -1 ATTAQUE                      | Sans effet                    | Sans effet | Sans effet            | +1 ATTAQUE            |
|                  | -1 PARADE                       | Sans effet                    | Sans effet | Sans effet            | +1 PARADE             |
|                  | -1 ATTAQUE<br>MAGIQUE           | Sans effet                    | Sans effet | Sans effet            | +1 ATTAQUE<br>MAGIQUE |
|                  | -1 DEFENSE<br>MAGIQUE           | Sans effet                    | Sans effet | Sans effet            | +1 DEFENSE<br>MAGIQUE |
| <b>Pouvoir</b>   | -2 DEFENSE<br>MAGIQUE           | -1 DEFENSE<br>MAGIQUE         | Sans effet | +1 DEFENSE<br>MAGIQUE | +2 DEFENSE<br>MAGIQUE |
|                  | -1 DETECTION<br>Non applicable* | sans effet<br>Non applicable* | Sans effet | Sans effet            | +1 DETECTION          |
|                  |                                 |                               | Sans effet | +1 ATTAQUE<br>MAGIQUE | +2 ATTAQUE<br>MAGIQUE |

\* un personnage ayant 8 ou moins en Pouvoir ne peut utiliser la magie.

pour un Assassin ou un Barbare. L'Esquive d'un personnage est modifiée suivant son Agilité.

Les règles concernant l'ESQUIVE sont expliquées plus en détail au Chapitre 8, page 71.

## Étape Sept DISSIMULATION DÉTECTION

Chaque personnage (et les monstres) peut tenter de se déplacer sans se faire remarquer, bien que les Assassins soient les maîtres en la matière. Les deux caractéristiques dont le MJ a besoin pour cela sont la DISSIMULATION et la DÉTECTION. Les valeurs de base pour chaque profession de personnage sont :

Pour un Chevalier, un Barbare, un Élémentaliste, un Magicien et un Mage de Bataille la valeur de base est : DISSIMULATION 13, DÉTECTION 5.

Pour les Prêtres, leur valeur est plus élevée en raison de leur capacité psychique : DISSIMULATION 14, DÉTECTION 6.

Pour les Assassins, leur excellente formation accorde des valeurs élevées : DISSIMULATION 18, DÉTECTION 8.

Ces totaux varient en fonction des valeurs de caractéristiques. Une valeur élevée ou basse en Agilité affecte la valeur de DISSIMULATION et le Pouvoir affecte la valeur de DÉTECTION.

L'utilisation de la DISSIMULATION et DÉTECTION est expliquée p. 62 du Chapitre 7.

## Étape huit EQUIPEMENT DE BASE

Le personnage nouvellement créé est un jeune aventurier novice. Toutefois, il n'entre pas dans l'existence à l'instant même où sa feuille de personnage est faite. Il/elle possède dès le Rang 1 des qualités guerrières supérieures à celles de la moyenne des humains : c'est le résultat d'un rude entraînement durant son enfance.

L'équipement de base a été acquis durant les années ayant précédé sa première aventure. L'équipement est décrit séparément pour chaque profession de personnage.

D'autres équipements incluant les armes de jet (arc, flèches) peuvent être acquis à condition de posséder assez d'argent. La liste d'Équipement de la page 134 du Chapitre 12, donne le prix et la disponibilité de ces articles.

## Étape Neuf RANG

Tous les personnages débutent au rang 1. Les joueurs ne doivent pas pour autant considérer leurs PJ comme de complets novices. N'étant pas encore un héros, un Chevalier ou un Barbare de rang 1 a déjà livré des batailles et connaît le maniement des armes. De même, un Élémentaliste, un Magicien, un Prêtre ou un Mage de Bataille de rang 1 a plus appris au sujet des arts mystérieux que la plupart des personnes n'en sauront jamais. Ils seront respectés (ou craints) par les gens ordinaires. Un Assassin de rang 1 est sûrement membre d'une guilde réservée aux Assassins, employés pour tuer.

Chaque aventure menée à bien permet d'acquérir des points d'Expérience. Lorsqu'ils en ont accumulé suffisamment, ils accèdent au rang supérieur. Voir pages 129-130 du Chapitre 12.

## Étape Dix ORIGINE

Vous savez à présent ce que vaut votre personnage : il est temps de savoir qui il est et d'où il vient. Tout est décrit au Chapitre 6 : Aux Origines, page 50.



## ENCOMBREMENT

Quelle charge peut porter un personnage ? Plutôt que de dresser des tableaux compliqués de poids et de dimensions, voici une règle simple pour *Legend* : un personnage de carrure ordinaire peut transporter dix objets dont la taille et le poids sont comparables à ceux d'une arme.

De tels articles incluent :

- une arme
- un carquois de flèches
- une boîte de carreaux d'arbalète
- un parchemin
- une bouteille
- une lanterne ou une torche
- une bourse avec des pièces (environ 150)

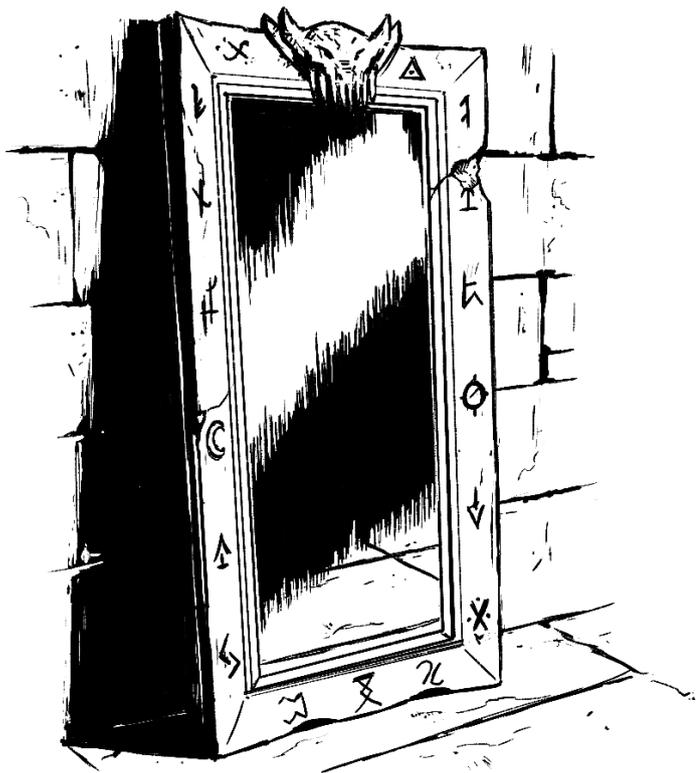
Les petits objets tels qu'anneaux et amulettes ne sont pas pris en compte, de même que l'armure : la gêne générée par le port d'une lourde armure est déjà calculée dans les règles de combat.

Certains personnages plus faibles transporteront moins d'objets. Un personnage avec une Force de 3, 4 ou 5 peut porter six objets. Un personnage avec une Force de 6-8 peut en porter huit.

Des personnages plus puissants peuvent transporter plus. Un personnage de Force 13-15 peut porter jusqu'à douze objets. Un personnage de Force 16 ou plus transporte jusqu'à quatorze objets.

Parfois, vous devrez faire un choix sur place. Par exemple, les personnages découvrent un coffre qui doit contenir entre cent et deux cents pièces d'argent. Ils ne parviennent pas à l'ouvrir et décident de l'emporter.

Cette masse équivaut à dix objets, par son encombrement mais également à cause du poids du coffre. Un personnage de carrure ordinaire peut transporter ce coffre sur son dos mais il doit confier ses armes et son équipement à l'un de ses compagnons.



# RÉSUMÉ DES PERSONNAGES

## CHEVALIERS

- A. Force, Agilité, Astuce, Pouvoir et Charme : 3d6 chacune
- B. Points de Vie : 1d6 + 7.
- C. Base ATTAQUE 13, PARADE 7
- D. Base DÉFENSE MAGIQUE 3
- E. Base ESQUIVE 4
- F. Base DISSIMULATION 13, DÉTECTION 5
- G. Capacités spéciales au Rang 1 : pistage, expert en armures, maîtrise de destrier
- H. Équipement initial : armure de plates, bouclier, dague, lanterne, briquet à silex, havresac, 25 pièces d'argent, épée ou fléau d'armes.

## BARBARES

- A. Force, Agilité, Astuce, Pouvoir et Charme : 3d6 chacune
- B. Points de Vie : 1d6 + 9.
- C. Base ATTAQUE 14, PARADE 6
- D. Base DÉFENSE MAGIQUE 3
- E. Base ESQUIVE 5
- F. Base DISSIMULATION 13, DÉTECTION 5
- G. Capacités spéciales au Rang 1 : rage de Berserk, pistage, maîtrise de destrier
- H. Équipement initial : cotte de mailles, dague, lanterne, briquet à silex, havresac, 6D6 pièces d'argent, hache ou épée à deux mains

## MAGICIENS

- A. Force, Agilité, Astuce, Pouvoir et Charme : 3d6 chacune (Astuce et Pouvoir minimum 9 pour prétendre être un Magicien)
- B. Points de Vie : 1d6 + 4
- C. Base ATTAQUE 11, PARADE 5
- D. Base ATTAQUE MAGIQUE 15, DÉFENSE MAGIQUE 5
- E. Base ESQUIVE 3
- F. Base DISSIMULATION 13, DÉTECTION 5
- G. Capacités spéciales au Rang 1 : Connaissance Magique
- H. Équipement initial: lanterne, briquet à silex, dague, glaive ou bâton, 20 pièces d'argent et deux potions parmi les suivantes : Dextérité, Énergie Occulte, Force, Soins, Vigueur (les potions sont reçues des mains de son maître à l'issue de son initiation. C'est une tradition établie depuis longtemps)
- I. Points de Magie de départ: 4

## PRÊTRES

- A. Force, Agilité, Astuce, Pouvoir et Charme : 3d6 chacune (Pouvoir minimum 9 pour prétendre être un Prêtre)
- B. Points de Vie : 1d6 + 5
- C. Base ATTAQUE 12, PARADE 6
- D. Base ATTAQUE MAGIQUE 14, DÉFENSE MAGIQUE 4

- E. Base ESQUIVE 3
- F. Base DISSIMULATION 14, DÉTECTION 6
- G. Capacités spéciales au Rang 1 : Connaissance Magique, sort de maître, prémonition, perception extra-sensorielle.
- H. Équipement initial: lanterne, briquet à silex, havresac, arc, carquois de six flèches, dague, camail, 2 à 20 pièces d'argent, épée ou bâton.

## ELÉMENTALISTES

- A. Force, Agilité, Astuce, Pouvoir et Charme : 3d6 chacune
- B. Points de Vie : 1d6 + 4
- C. Base ATTAQUE 11, PARADE 5
- D. Base ATTAQUE MAGIQUE 15, DÉFENSE MAGIQUE 5
- E. Base ESQUIVE 3
- F. Base DISSIMULATION 13, DÉTECTION 5
- G. Capacités spéciales au Rang 1 : Connaissance Magique
- H. Équipement initial : lanterne, briquet à silex, épée, bâton et bouclier, 2 à 20 pièces d'argent, Cuirasse
- I. Points de Magie de départ : 3 pour l'élément principal et 1 pour l'élément secondaire

## MAGES DE BATAILLE

- A. Force, Agilité, Astuce, Pouvoir et Charme : 3d6 chacune (Astuce minimum 11 et Pouvoir minimum 9 pour prétendre être un Mage de Bataille)
- B. Points de Vie : 1D6 + 5
- C. Base ATTAQUE 12, PARADE 5
- D. Base ATTAQUE MAGIQUE 12, DÉFENSE MAGIQUE 4
- E. Base ESQUIVE 3
- F. Base DISSIMULATION 13, DÉTECTION 5
- G. Capacités spéciales au Rang 1 : Connaissance Magique, groupe d'armes, lancer de plusieurs sortilèges
- H. Équipement initial : lanterne, briquet à silex, havresac, arc, carquois avec six flèches, dague, cotte de mailles, 2 à 20 pièces d'argent, épée à deux mains ou lance ou épée et bouclier.
- I. Points de Magie de départ: 2

## ASSASSINS

- A. Force, Agilité, Astuce, Pouvoir et Charme : lancez 3d6 chacune (Agilité minimum 12, Intelligence minimum 9 et Pouvoir minimum 9 pour prétendre être Assassin)
- B. Points de Vie : 1d6 + 5
- C. Base ATTAQUE 13, PARADE 5
- D. Base DÉFENSE MAGIQUE 3
- E. Base ESQUIVE 5
- F. Base DISSIMULATION 18, DÉTECTION 8
- G. Capacités spéciales au Rang 1: dissimulation, arts martiaux (une au choix), compétence d'Assassin (une au choix)
- H. Équipement initial : havresac, bâton, épée, arbalète, boîte contenant cinq carreaux, Cuirasse, accessoires divers (corde, crampons d'escalade, lanterne de poing, briquet à silex, etc...), 3 à 30 pièces d'argent.

# CHAPITRE 3

# LES

# COMBATTANTS

## Vivre par L'Épée

Les Chevaliers et les Barbares.

Les Chevaliers viennent des cultures les plus avancées, celles qui ont appris comment faire des armures et des armes sophistiquées en métaux raffinés. Selon d'où ils viennent, il peuvent être liés au Code de la Chevalerie qui demande que l'on soit fidèle et serviable, comment ils peuvent honorablement tuer un adversaire et ainsi de suite. Quelques cultures n'ont pas ce code pour leurs guerriers d'élite et quelques Chevaliers décident d'abandonner le code et de vivre en marge de celui-ci, sans fidélité ou honneur.

Les Barbares en revanche sont d'une culture moins sophistiquée, bien que leur férocité et leurs compétences ne soient pas moins effrayantes pour autant.

De cultures différentes, les Chevaliers et les Barbares sont semblables en termes de jeu. Ils sont principalement des combattants, formés aux arts du combat. Cependant, le Chevalier adoptera une approche habile et tactique dans la bataille, alors que le Barbare comptera sur ses instincts et la sauvagerie innée de ses attaques. Un Chevalier monté est un adversaire imparable dans des endroits ouverts mais, dans une région boisée, attiré dans un guet-apens ou une bagarre de taverne de quai, un Barbare aurait l'avantage. Une partie risquée aura sûrement besoin des deux.

Il y a d'autres classes qui sont formées au combat : les Assassins et les Mages de Bataille, par exemple, d'autres qui seront décrits sous peu : gladiateurs, pirates, guerriers des tribus primitives, spécialistes qui utilisent des chiens, des faucons et des créatures plus étranges en tant qu'armes ; ceux qui se sont laissés posséder par leurs dieux violents dans la bataille.

## CHEVALIERS

Les Chevaliers représentent l'aristocratie de guerriers des contrées comme l'Albonie, Èrevorn, Chaubrie, Algandie et Ourlande. La plupart des Chevaliers joueurs, nobles de naissance, seront sans terre mais gagnant cependant le respect davantage par leurs actes que par leurs noms. Certains peuvent être les plus jeunes fils de maisons importantes, qui savent qu'ils n'hériteront jamais des terres familiales et doivent chercher l'aventure par l'errance et les croisades.

Quelques prétendus «chevaliers» ne sont en fait que des hommes d'armes bien équipés. Leurs armures ne sont pas un héritage mais des morceaux de butin rassemblés sur les champs de batailles. Bien que beaucoup de Chevaliers vivent une vie faite d'idéal chevaleresque, la réalité d'une vie courte, dure et déchirée par les guerres, fait d'eux plutôt des êtres cyniques et réalistes.



## Capacités Spéciales du Chevalier

Comme toutes les Professions, les Chevaliers ont des capacités spéciales les plaçant au-dessus des soldats et des membres de la milice. Certaines de ces capacités sont propres aux Chevaliers, d'autres sont communes à d'autres Professions.

De plus, un certain nombre de techniques de combat peuvent seulement être pratiquées par un Chevalier de rang 8. Le personnage peut choisir une de ces capacités dès qu'il atteint un nouveau rang, à partir du rang 8.

Les capacités spéciales des Chevaliers sont :

- *Pistage*
- *Expert en armure*
- *Maîtrise de destrier*
- *Désarmement (rang 8)*
- *Parade experte (rang 8)*
- *Main gauche (rang 8)*
- *Maître archer (rang 8)*
- *Dégainage rapide (rang 8)*
- *Maître bretteur (rang 8)*
- *Maîtrise des armes (variable) (rang 8)*

### **Pistage**

Les Chevaliers peuvent essayer de suivre leurs adversaires ou des animaux en extérieur. L'explication est donnée en détail p. 63.

### **Expert en armure**

Seul le Chevalier peut porter une armure de plates sans subir de pénalité en ATTAQUE ou PARADE.

### **Maîtrise de destrier**

Seuls les Chevaliers, les Barbares et quelques Mages de Bataille ont reçu une formation durant de longues années pour monter un destrier (p. 245). Le destrier est plus puissant et plus intelligent qu'une monture ordinaire, il est impossible à maîtriser s'il n'est pas sellé.

### **Désarmement**

Le Chevalier peut arracher l'épée des mains de son adversaire grâce à la forme spécifique de la garde de celle-ci. Le Chevalier peut y recourir lorsqu'il est sur le point d'essayer un coup. Si son

adversaire obtient 20 (ce qui signifie que le coup est manqué), le Chevalier lance 3d6. En cas de résultat supérieur ou égal au rang de l'adversaire, le Chevalier le désarme et projette son arme à une distance de 1m à 6m plus loin.

### Parade experte

Elle assure une protection accrue avec l'usage du bouclier. Pour chaque coup qui toucherait le Chevalier, celui-ci lance 1d10. Avec un résultat de 1 ou 2, le coup est paré.

### Main Gauche

Elle permet de combattre avec deux armes : une épée ou une hache dans la main droite, une dague ou un glaive dans la gauche. Cette technique interdit l'usage d'un bouclier ou des armes à deux mains. La deuxième arme s'utilise de deux façons différentes et le personnage doit décider, au début de chaque Assaut, celle qu'il choisit :

1. La seconde arme sert de garde, ce qui permet de gagner +2 points de PARADE. (Si l'arme est magique, son bonus vient aussi s'ajouter.)
2. Le Chevalier frappe simultanément avec les deux armes et lance un dé pour chacune. Son total de Parade est réduit à zéro pour l'Assaut. Les coups portés avec les deux armes sont dirigés contre le même adversaire. L'ennemi oppose toute sa parade à chaque coup : la PARADE n'est en effet divisée que contre plusieurs adversaires et non contre les coups multiples portés par un seul ennemi.

### Maître archer

Le maître archer ajoute +1 au JP si la flèche atteint son but (seul l'arc est concerné). Il peut décocher ses flèches à une cadence accrue : un archer ordinaire bande son arc et décoche une flèche en un Assaut. Le maître archer a 50% de chances d'en décocher une seconde.

### Dégainage rapide

Il s'applique aux dagues, aux glaives et aux épées. D'ordinaire, dégainer une épée requiert un Assaut entier. Grâce à cette technique, le Chevalier tire son arme du fourreau et frappe de suite (équivalent du *jaï jutsu* du samouraï).

### Maître bretteur

Lorsque le Chevalier utilise une épée (normale ou à deux mains), il peut porter un coup critique

(coup qui n'exige pas de lancer de Jet de Pénétration) s'il obtient 1-2 à son premier lancer (ce qui est le double d'un coup critique ordinaire).

### Maîtrise des armes

Le Chevalier qui utilise une arme de poing ajoute 1 point à son total de Jet de Pénétration chaque fois qu'il combat avec. Chaque arme nécessite une maîtrise particulière. Le Chevalier doit donc choisir plusieurs fois Maîtrise des Armes s'il désire acquérir le bonus dans chacune d'elles.

## BARBARES

Venant de Thulane, des steppes orientales ou d'autres terres éloignées et inhospitalières, ils pourraient être des pillards du nord, des nomades du désert cherchant la vengeance ou des chasseurs sauvages des terres inconnues du sud. Ils inspireront un certain respect s'ils errent dans des royaumes plus civilisés où il seront un peu plus estimés que des animaux. En fait, les Barbares peuvent avoir un code d'honneur aussi complexe que celui de n'importe quel Chevalier, bien qu'ils ne puissent expliquer ses subtilités à un étranger ou même le formuler verbalement pour se mettre à leur avantage.

## Capacités Spéciales du Barbare

Comme les Chevaliers, les Barbares possèdent certaines capacités spéciales. Celles-ci sont :

- Pistage*
- Berserk*
- Maîtrise de destrier*
- Furie sanguinaire (rang 8)*

### Pistage

Les Barbares peuvent essayer de dépister leurs adversaires ou des animaux à travers le pays. L'explication est donnée p. 63.

### Berserk

Les Barbares peuvent être pris de *furie destructrice* au cours d'un combat. Cette rage de vaincre rend leurs attaques plus meurtrières, mais au détriment

de la parade. La furie destructrice dure un Assaut. Pendant cette courte période, le Barbare gagne 1 point en ATTAQUE pour 3 points qu'il ôte à son total de PARADE.

### **Maîtrise de destrier**

Toute Profession peut monter, mais seulement les Chevaliers, les Barbares et quelques Mages de Bataille ont reçu une formation durant de longues années pour monter un destrier. Le destrier est plus puissant et plus intelligent qu'une monture ordinaire, il est impossible à maîtriser s'il n'est pas sellé.

### **Furie sanguinaire**

La furie sanguinaire dont peut faire preuve le Barbare est maintes fois plus redoutable que lorsqu'il devient *enragé* (voir plus haut). La furie du Barbare puise ses ressources dans les profondeurs de son être, sa bestialité instinctive remonte à la surface.

A partir du rang 8, le Barbare peut entrer dans une furie sanguinaire dès l'instant qu'il a reçu une blessure. Il se met alors à rugir et insulte son adversaire, sa bouche se tord en un rictus animal, une lueur de folie illumine son regard. L'homme du commun (tout personnage n'appartenant pas à une classe d'aventurier) a 80% de chances de s'enfuir, terrorisé. De même, tout aventurier de rang 1 ou 2, quels que soient son courage et sa hardiesse, abandonne le combat dans 25% des cas.

Le Barbare en proie à la furie sanguinaire ne peut utiliser d'arme de jet. Il préfère toujours le combat rapproché et se lance à l'assaut avec un total d'ATTAQUE égal à la somme de son ATTAQUE habituelle et de sa PARADE. Il ne se soucie plus des coups portés par son adversaire et son total de PARADE se trouve temporairement réduit à zéro.

Un Barbare, qui possède d'ordinaire 22 en ATTAQUE et 14 en PARADE, se transforme en « machine à tuer » avec en ATTAQUE 36 et en PARADE 0. La force du coup demeure inchangée, mais le Barbare fait perdre, pour chaque coup porté, 1 point de Vie supplémentaire (un fléau d'armes fait donc perdre 6 Points de Vie).

Le Barbare en furie ne ressent aucune douleur. Alors qu'on s'évanouit en temps normal lorsque le total de Points de Vie est réduit à zéro, le Barbare continue de combattre jusqu'à la mort (-3 Points de Vie). De plus, cette folie destructrice ne peut être maîtrisée par aucun sort intervenant sur l'esprit. Un sort d'*Asservissement*, par exemple, n'a aucun effet.

Un problème se pose toutefois quand le Barbare a éliminé tous ses adversaires : il se tourne dans ce cas vers ses propres compagnons ! Pour retrouver son état normal, il lui faut un résultat inférieur ou égal à son total d'ASTUCE avec un 1d20. S'il manque ce lancer, le Barbare s'acharne sur la personne la plus proche. S'il réussit, il se calme et reprend peu à peu ses esprits.

### **Les Barbares et les Armures**

Les Barbares peuvent porter toutes les armures jusqu'à la cotte de mailles sans subir de pénalités. Ils sont inexpérimentés au port des armures de plates et subissent un malus de -2 en ATTAQUE et en PARADE (voir p. 71 pour plus d'informations).



## CHAPITRE 4

# LES LANCEURS DE SORTS

Les **Magiciens** cherchent, par des pratiques occultes, à maîtriser les forces surnaturelles pour les détourner à leur profit. Ils sont généralement de médiocres combattants mais disposent, en revanche, de sorts redoutables et dévastateurs.

Les **Prêtres**, eux, méditent afin d'entrer en harmonie avec les forces invisibles de la nature. Nous pourrions les appeler des psioniques dans la terminologie moderne. Les Prêtres connaissent l'art de la guerre et la plupart de leurs sorts sert à accroître leurs capacités mentales et physiques. Ils peuvent lancer moins de sorts que les autres Classes de lanceurs de sorts.

Les **Elémentalistes** s'efforcent de maîtriser les matières élémentaires de la nature, plus que l'étude du raffinement des sorts des Magiciens, mais sont similaires.

Les **Mages de Bataille** lancent leurs sorts comme les Magiciens et les Elémentaliste, mais ils sont faits pour renforcer leurs prouesses de combat. Ce sont des guerriers mages, les plus capables des lanceurs de sorts dans le domaine de la guerre, même si leurs sorts sont épuisés.

Le joueur s'apercevra vite des différences qui séparent les guerriers des personnages usant de

magie. Les Magiciens, les Elémentaliste, les Prêtres et les Mages de Bataille développent des pouvoirs immenses dans un temps très court, mais sont extrêmement vulnérables dès qu'ils ont épuisé leurs sorts. Un lanceur de sorts en pleine possession de ses moyens domine un Chevalier, un Assassin ou un Barbare de rang équivalent. Mais le contraire se produit s'il a épuisé ses sorts. Lors d'une expédition de durée moyenne (quatre heures dans le temps du jeu), les personnages s'équilibrent. Le Maître de Jeu doit cependant garder à l'esprit qu'une expédition courte favorise les lanceurs de sorts, alors qu'une aventure de plusieurs jours avantage les guerriers.

Chacune de ces quatre Professions est apte à utiliser un type particulier de sorts. Ces quatre groupes utilisent des sorts bien différents.

Quand un Magicien, un Elémentaliste ou un Mage de Bataille lance un sort, il dépense des Points de Magie. Ses pouvoirs disparaissent lorsqu'il a épuisé tous ses Points de Magie. Les Prêtres n'ont pas de Points de Magie. Quand ils appellent un sort, cela leur occasionne de la fatigue. Dès que cette fatigue mentale apparaît, les Prêtres ne peuvent plus lancer de sort pour la journée.

En moyenne un Magicien, un Elémentaliste et un Prêtre de rang équivalent peuvent jeter le même nombre de sorts. Mais, alors que le Magicien connaît toujours avec précision son pouvoir occulte (converti en Points de Magie), le Prêtre ne sait jamais à l'avance le degré d'énergie

mentale nécessaire à ses sorts. Le Prêtre, en cela, vit dans une réelle incertitude. Pour l'équilibrer, le prêtre peut choisir un sort qu'il sera capable de lancer, sans risque de fatigue. En effet, ce sort est devenu une capacité innée, due à sa pratique et depuis il fonctionne toujours s'il le désire.

## MAGICIENS

Les Magiciens sont des étudiants civilisés des écoles de magie, que l'on trouve dans la plupart des contrées de Thulane et de la côte Mercanienne où les Élémentaliste dominant. Ils emploient leurs connaissances et leur esprit pour maîtriser la magie. Tous les magiciens sont des gauchers.

### Minimum requis

Un joueur qui désire interpréter un rôle de Magicien doit obtenir un total supérieur ou égal à 9 en Astuce et en Pouvoir. Si ces scores ne sont pas obtenus, le joueur ne peut être Magicien.

### Connaissance Magique

Les Magiciens possèdent un certain nombre de Points de Magie par jour, utilisés pour lancer des sorts. Voir Chapitre 9 : Utilisation de la Magie.

### Magiciens et Armures

Il n'y a rien qui empêche un Magicien de porter une armure lourde. Ce choix est cependant fort déconseillé : les Magiciens n'ont pas appris à lancer des sorts ou combattre en armure et cela les pénalise au combat (voir p. 71). D'autre part, l'armure entrave les mouvements des Magiciens et peut les empêcher d'exécuter certains gestes (voir p. 77). Peu de Magiciens portent des armures plus lourdes que la cuirasse.

## Capacités Spéciales du Magicien

Les Magiciens ne comptent pas que sur leurs sorts. Lors de leur initiation, ils apprennent certaines pratiques leur permettant de créer des potions, des parchemins ou de petits objets magiques. Un Magicien de haut rang ne se risque pas dans une aventure sans accessoires.

Les capacités spéciales des Magiciens sont :

- *Calligraphie*
- *Alchimie*
- *Artifice*
- *Bâtons*

### Calligraphie

A partir du rang 4, elle permet au Magicien de préparer des parchemins magiques qui coûtent entre 3-18 pièces d'or. Le support doit être de pur vélin et les pigments de l'encre associés à la nature symbolique du sort. Le Magicien peut préparer un parchemin pour tout sort qu'il connaît (qui n'excède pas son rang). Le nombre de Points de Magie du sort ne peut non plus dépasser le rang du magicien. Un personnage de rang 8 ne peut donc pas donner à son parchemin une charge de 9 PM pour *Écran Magique*, même s'il peut d'ordinaire lui assigner trois fois cette charge. Le processus d'envoûtement du parchemin s'étale sur un mois lunaire (28 jours).

Tout parchemin ampute temporairement de 2 points son total de Magie, jusqu'à ce qu'il l'utilise. Un Magicien de rang 10 avec cinq parchemins à la ceinture possède donc 25 PM au lieu de 35.

### Alchimie

L'alchimie est une science qui permet de préparer des potions et des philtres. Un Magicien maîtrise les techniques alchimiques à partir du rang 6.

Il doit, pour ce faire, posséder un laboratoire dont l'équipement (fours et cornues) coûte deux cents pièces d'or. Si, pour une raison quelconque, le Magicien abandonne son laboratoire (les paysans locaux pensent qu'il attire le mauvais œil...), il n'emporte que quelques ingrédients et potions d'une valeur de 2-20 pièces d'or.



L'alchimie est une pratique dont la maîtrise croît avec les ans. Un Magicien de rang 6 ne peut distiller que quelques potions. Leur complexité, bien sûr, augmente avec l'Expérience :

| <i>Niveau du Magicien</i> | <i>Potions pouvant être préparées</i> | <i>Prix des ingrédients</i> |
|---------------------------|---------------------------------------|-----------------------------|
| Niveau 6                  | Dextérité                             | 35 P.Or                     |
|                           | Énergie Occulte                       | 40 P.Or                     |
|                           | Force                                 | 35 P.Or                     |
| Niveau 7                  | <i>Toutes plus Soins</i>              | 40 P.Or                     |
|                           | Vigueur magique                       | 100 P.Or                    |
|                           | Poison                                | 120 P.Or                    |
| Niveau 8                  | ☒ ériac                               | 100 P.Or                    |
|                           | <i>Toutes plus vision nocturne</i>    | 35 P.Or                     |
|                           | Brume                                 | 50 P.Or                     |
| Niveau 9                  | Poudre d'amianthus                    | 150 P.Or                    |
|                           | <i>Toutes plus Contrôle</i>           | 120 P.Or                    |
|                           | Sérum de vérité                       | 100 P.Or                    |
| Niveau 10                 | Philtre d'amour                       | 100 P.Or                    |
|                           | Sommeil                               | 200 P.Or                    |
|                           | <i>Toutes plus Métamorphose</i>       | 200 P.Or                    |
|                           | Oniris                                | 200 P.Or                    |
|                           | Essences élémentales                  | 200 P.Or                    |
|                           | Dissolution                           | 200 P.Or                    |
| Élixir de vie             | 250 P.Or                              |                             |
| Virus lunaire             | 180 P.Or                              |                             |

La préparation d'une potion s'étale sur vingt-huit jours. Un laboratoire de taille normale n'abrite pas plus de dix préparations en même temps. Le Magicien ne peut quitter son laboratoire durant l'élaboration d'une potion. Il supervise les quatre phases de la préparation : purification, dissolution, solidification et sublimation, qui donnent les pouvoirs à la potion ou au philtre.

Un Magicien peut faire une erreur ou oublier un ingrédient. De telles erreurs se raréfient avec l'Expérience : le risque est de 40% mais baisse de 10% par rang à partir du rang 6. Le lancer de dé est effectué par le MJ, le magicien ne peut donc savoir si la formule était correcte qu'au moment où il fait usage de la potion !

Les potions sont données au Chapitre 13, pp 138-141.

### Artifice

Cette technique préside à l'élaboration d'amulettes, talismans et anneaux magiques. C'est une science d'une précision extrême, avec un risque d'erreur (5%). La fabrication d'objets magiques requiert une concentration constante et

accapare l'essentiel de l'énergie occulte du Magicien. Aucune aventure n'est possible pendant l'élaboration d'un objet. Si, durant cette période, le magicien se trouve dans l'obligation de lancer des sorts, il doit réserver au moins 20 Points de Magie par jour pour les phases d'enchantement. Toute interruption d'une journée dans le cycle de fabrication risque de rompre le charme. Un Magicien n'apprécie donc pas d'être dérangé pendant l'élaboration d'un objet magique.

Le Magicien peut fabriquer des talismans à partir du rang 8. Son travail s'étend sur sept mois et coûte 300 pièces d'or.

Le Magicien ne peut fabriquer d'amulette avant le rang 10. Il lui faut un an et un jour et le matériel coûte entre 400 et 500 pièces d'or.

Seul un Maître Magicien de rang 12 peut fabriquer un anneau magique. Les composants valent environ 600 pièces d'or. Ce travail prend trois ans et un mois supplémentaire pour tout pouvoir contenu dans l'anneau.

A partir du rang 15, le magicien acquiert une telle connaissance de l'Artifice qu'il peut concevoir des objets magiques nouveaux, sans se référer aux anciens modèles. Si un personnage atteint cette maîtrise, c'est au MJ qu'il appartient d'établir les bases de ce pouvoir. Généralement, l'Artifice (comme toutes les autres capacités du Magicien) est une capacité ardue comparée aux ordres du savoir qui ont commencé à se développer au 16<sup>ème</sup> siècle. Des dizaines de théories circulent dont la moitié sont vraies. La culture médiévale de notre monde de *Legend*, n'a pas développé la modernité scientifique, donc les nouvelles découvertes des Magiciens sont le fruit de l'intuition et du hasard. L'invention dans ce domaine est assez extraordinaire, car il n'arrive jamais à la plupart des Magiciens médiévaux d'aller au-delà des arcanes connus depuis des siècles. Un Magicien entreprenant une telle chose doit consacrer toute sa vie à l'amélioration de sa découverte. Les joueurs doivent le comprendre.

## Bâtons

Le bâton permet au Magicien de concentrer le pouvoir de quelques sorts. Cette charge, toutefois, réduit sa puissance surnaturelle et peut gêner la réussite d'autres sorts.

Pour fabriquer un bâton, le Magicien a recours à l'Artifice, science à laquelle il a accès à partir du

rang 8. Le bâton de Magicien ne ressemble en rien à une baguette magique. Il s'agit d'un objet d'au moins un mètre de long, finement ciselé et incrusté de bijoux ou de métaux précieux. Si ce n'est qu'il doit mesurer entre un et deux mètres, le bâton peut prendre diverses formes. Le Magicien qui a décidé de vivre simplement choisit une branche de chêne noueux, alors que celui vivant à la cour des rois ou en ville arbore un bâton d'ébène ou d'acajou, de pin ou aux formes extraordinaires représentant des serpents, des visages démoniaques, des dragons et des symboles étranges, le recouvrant de feuilles d'or, de rubis, d'émeraude ou d'une pierre de lune.

Le prix d'un bâton varie de quelques pièces d'argent à plusieurs centaines de pièces d'or. C'est le Magicien qui décide de la splendeur qu'il veut lui donner. Mais il doit savoir qu'il est en quelque sorte le symbole de son pouvoir. Ainsi, un personnage qui vit dans une somptueuse demeure, traite avec les nobles et les bourgeois de sa ville, ne peut se présenter avec un simple bâton de bois au motif d'économie. Il serait vite un objet de railleries ! Les PNJ pourraient traiter un tel personnage avec mépris. («Regardez ce mystérieux bouffon qui pense être un maître Magicien et traîne ce pied de chaise tout vermoulu qu'il appelle un bâton !») Il sera pris pour un charlatan et les PNJ qui engagent iront vers un autre Magicien à employer.

Après avoir décidé du type de bâton qu'il va fabriquer, le Magicien consacre trois mois à son enchantement. Cette tâche accapare son esprit et il ne peut se lancer dans aucune aventure durant toute cette période. L'enchantement terminé, le Magicien charge son bâton d'énergie magique. Celle-ci demeure ensuite de manière permanente à l'intérieur. Chaque charge réduit définitivement le total de Points de Magie du Magicien. En termes de jeu, pour chaque Point de Magie sacrifié, le bâton prend une charge de 1½ PM. Ainsi, un magicien qui a réduit ses PM de 6 obtient un bâton chargé de 9 PM.

Les Points de Magie contenus dans un bâton ne peuvent servir qu'au lancer des sorts qui lui sont spécifiques (*Commandement* et *Asservissement* pour un Bâton de Maître). Le Magicien peut, par contre, toujours utiliser ses propres Points de Magie pour lancer des sorts (y compris ceux que gouverne le Bâton de Maître). Les sorts contenus dans le bâton bénéficient d'un

bonus de : +1 en ATTAQUE MAGIQUE ou en VITESSE, selon leur type. Par contre, le bâton perturbe le contrôle des autres sorts et augmente de 5% le risque d'échec. La charge magique du bâton, une fois dépensée, se régénère à minuit, de la même manière que les PM.

Les sorts des bâtons sont :

|                    |   |
|--------------------|---|
| Bâton de Maître    | <i>Commandement, Asservissement</i>                           |
| Bâton de Feu       | <i>Souffle de Dragon, Nova, Météore</i>                       |
| Bâton de Soins     | <i>Miracle, Soins, Médecine, Antidote, Guérison</i>           |
| Bâton d'Énergie    | <i>Foudre Noire, Rayon de la Mort</i>                         |
| Bâton de Nécromant | <i>Conjuration des Mort, Zombie, Animation des Squelettes</i> |
| Bâton d'Appel      | <i>Appel aux Loups, Phantasme, Maître d'Armes</i>             |
| Bâton de Guerre    | <i>Épée Vorpale<sup>1</sup>, Destrier, Armure</i>             |

Manié comme une arme, le bâton inflige des dégâts ordinaires. Il reste néanmoins un objet magique et peut blesser des créatures comme les Spectres et les Ectoplasmes. Seul le Magicien qui l'a créé peut lancer des sort, les autres s'en serviront comme d'un simple bâton.

On ne peut posséder qu'un bâton et il faut qu'il soit détruit pour pouvoir en fabriquer un autre. Un bâton ne peut être détruit que par son créateur ou une créature extrêmement puissante telle qu'un Dragon ou un Démon. Ses Points de Magie sont alors définitivement perdus.

## PRÊTRES

Un Prêtre peut être un formidable ennemi, utilisant seulement la force de son esprit et n'accordant que peu de crédit aux objets magiques des Magiciens ou Élémentalistes.

### Minimum requis

Le Prêtre doit avoir 9 au minimum en Pouvoir. Aucune Astuce n'est requise. Le mysticisme, contrairement à l'Élémentalisme ou à la Sorcellerie, n'exige pas d'étude.

### Connaissance Magique

<sup>1</sup> Le bâton lui-même se transforme en une arme équivalente d'une Épée Vorpale pour toute la durée du sort.

Pour plus d'informations, voir Chapitre 9, pp73-74 : Utilisation de la Magie.

## Sorts maîtrisés

Un Prêtre peut choisir un sort qu'il maîtrisera. Le sort maîtrisé est toujours actif, avec une durée indéfinie : le Prêtre détient les pleins avantages de ce sort sans avoir à faire de lancer de fatigue psychique. Le sort continue de fonctionner même si le Prêtre est psychologiquement fatigué. Au rang 1, un seul sort peut être sélectionné comme maîtrisé : *Détection de l'Enchantement*. Quand le Prêtre monte de rang, il peut changer de sort maîtrisé en prenant une semaine de méditation intensive sur le nouveau sort choisi. L'ancien sort peut encore être lancé, mais comme un sort ordinaire, plutôt que comme définitif. Les nouveaux sorts qu'il est possible de maîtriser à chaque rang sont énumérés ci-dessous. Le prêtre ne peut avoir qu'un seul sort maîtrisé à la fois.

### NOUVEAUX SORTS DE PRÊTRE ACQUIS, PAR NIVEAU

|              |                                    |
|--------------|------------------------------------|
| Rang 1:      | <i>Détection de l'Enchantement</i> |
| Rang 2:      | <i>Nyctalopie</i>                  |
| Rang 3:      | <i>Vision totale</i>               |
| Rang 4:      | <i>Bouclier Psychique</i>          |
| Rang 5:      | <i>Clairvoyance</i>                |
| Rang 6:      | <i>Main de Maître, Télépathie</i>  |
| Rang 7 et +: | <i>Vérité, Évaluation</i>          |

## Les Prêtres et les Armures

A l'instar des Magiciens et des Élémentalistes, les Prêtres sont handicapés par le port de lourdes armures. Leurs techniques de combat ne sont pas adaptées à un tel encombrement (voir p. 71). Ils peuvent porter jusqu'à un camail avant de souffrir de pénalités.

## Capacités Spéciales du Prêtre

La constante utilisation de la force mentale développe chez le Prêtre certains pouvoirs. Latents chez la plupart des humains, ils sont ici particulièrement aiguisés. Contrairement aux sorts, le Prêtre peut y avoir recours sans, pour autant, souffrir de fatigue psychique.

Lorsqu'il parvient à un rang élevé, le Prêtre acquiert la faculté de forger des armes et des armures magiques. Tout objet enchanté est le reflet fidèle du rang de spiritualité atteint par le Prêtre. Les Prêtres ne peuvent revêtir d'armure magique (elle aurait un effet perturbateur sur les sorts). En revanche, l'usage d'armes magiques n'est soumis à aucune contrainte.

Le Prêtre peut fabriquer des objets magiques pour son propre usage, mais aussi pour d'autres personnes. L'objet est, dans ce cas, conçu en fonction du bénéficiaire (d'autres, bien sûr, peuvent aussi en faire usage). Au fond, rien n'empêche un Prêtre d'ouvrir boutique et de tirer profit des objets magiques qu'il produit. Mais le commerce est peu compatible avec la vie mystique, plus portée vers les recherches spirituelles que vers les biens matériels.

Cette restriction n'est toutefois pas une règle. Le joueur a toute latitude pour interpréter son personnage selon sa conception de la mystique...

Les capacités spéciales du prêtre sont :

- *Prémonition (ou 6ème sens)*
- *Perception extra-sensorielle (ou 7ème sens)*
- *Armes et armures magiques*
- *L'Ultime initiation*

### **Prémonition (ou 6ème sens)**

Il s'agit de la capacité à sentir le danger. Il doit se concentrer plus particulièrement sur un endroit ou un objet précis, distant de moins de 5m. Ce pouvoir ne spécifie pas la nature du danger (une porte qui semble dangereuse pourrait tout aussi bien être piégée ou il pourrait y avoir un Vampire tapis derrière !)

Les chances de déceler un danger (s'il existe) sont de :

**35 %, + 2 % par rang.**

Cadémont Skysoul, Prêtre de rang 2, possède donc un sens prémonitoire de 39 %.

Pour utiliser Prémonition, le Prêtre doit d'abord se concentrer sur le lieu ou la chose qu'il soupçonne. La concentration nécessaire occupe deux Assauts car il faut faire le vide en soi. Le Maître de Jeu lance 1d100 au troisième Assaut. Si le résultat est favorable, il annonce la présence d'un danger. Si le résultat dépasse les chances de réussite du Prêtre, celui-ci ne perçoit aucune sensation particulière, même s'il y en a une. (Notez bien que le Prêtre ne peut savoir si la

«menace» n'existe pas ou si c'est lui qui n'est pas en mesure de la déceler.)

Il n'est pas possible de procéder deux fois de suite à une Prémonition au même endroit. Si le Prêtre n'a senti aucun danger (pour quelque raison que ce soit), il continue de percevoir les mêmes sensations, à moins que les circonstances aient évolué entre-temps (par exemple un cours d'eau jugé inoffensif peut tout d'un coup être empoisonné par des Gobelins en amont).

### **Perception extra-sensorielle (ou 7ème sens)**

Il s'agit de la capacité à détecter les pensées dans un rayon de 10 mètres. Il n'est pas en mesure d'indiquer la provenance, ni le nombre d'êtres correspondant à ces ondes, bien qu'il ne tienne pas compte de celles émises par ses compagnons. Il peut en revanche déterminer la nature de ces ondes et distinguer un être conscient d'un esprit animal. Il ne peut toutefois pas lire les pensées.

Les chances de succès d'une PES sont :

- **5 %, + 3% par rang.**

L'efficacité des perceptions de Cadémont est donc de 11 %.

Le Prêtre se concentre pendant trois Assauts avant d'user de sa PES. Contrairement à la prémonition, la PES n'exige pas un abandon total, il est possible d'engager un combat. Le lancer de dé est effectué par le MJ.

Un Prêtre entouré d'un *Bouclier Psychique* ne peut être détecté. De même, la PES ne peut déceler les ondes mentales des Elfes (à moins que le Prêtre n'en soit un), des Fantômes, des Gnomes, Gobelins, Hobgobelins, ni celles de tous les Morts Vivants. Les pensées de toutes ces créatures sont trop obscures et diffuses.

A partir du rang 9, le Prêtre est capable de déceler la proximité de ses confrères de rang égal ou supérieur (sauf s'ils ont déployé un *Bouclier Psychique*). La force psychique des Prêtres a atteint chez eux un tel degré qu'elle active automatiquement le Septième Sens du Prêtre.

### **Armes et Armures Magiques**

Un Prêtre de rang 4 est apte à forger une arme ou armure magique +1. Ce bonus atteint + 2 au rang 6 et + 3 au rang 9 (pour plus d'explications, voir p. 137 du Chapitre 13 : Objets Magiques).

Elaborer une arme ou une armure magique ne se réduit pas à un simple travail de forgeron. Le travail du métal doit être précédé d'une longue période de solitude et de méditation, nécessitant une préparation physique et mentale. Ce repli sur soi peut durer parfois des années.

| <i>Traits</i>            | <i>Temps de création</i> |
|--------------------------|--------------------------|
| +1 flèche ou carreau     | 25 jours                 |
| +2 flèches ou carreaux   | 125 jours                |
| +3 flèches ou carreaux   | 375 jours                |
|                          |                          |
| +1 arme                  | 100 jours                |
| +2 armes                 | 500 jours                |
| +3 armes                 | 1500 jours               |
|                          |                          |
| +1 armure (toute sorte)  | 100 jours                |
| +2 armures (toute sorte) | 400 jours                |
| +3 armures (toute sorte) | 900 jours                |

Le Prêtre peut manquer de concentration pendant l'élaboration d'un objet magique. Dans ce cas, l'objet se charge de pouvoirs qui lui échappent. Ces accidents diminuant avec l'Expérience, le risque d'erreur est de 40% au rang 4, 30% au rang 5, 20% au rang 6, etc. C'est le joueur lui-même qui effectue ce lancer.

Il sait donc toujours quand il a fabriqué un article défectueux. De tels objets conservent leurs pouvoirs, mais sont entourés d'une aura maléfique qui peut être décelée par la Prémonition. L'objet défectueux peut entraîner son propriétaire dans une dispute qu'il n'a pas voulue, frapper quelqu'un de sa propre volonté, dans le cas d'une épée, ou omettre de parer une attaque mortelle. Une armure peut ainsi exposer son possesseur au sort *Boule de Feu*.

Généralement le Prêtre détruit de tels objets dès qu'il décèle leur malédiction. Hélas, tous ne partagent pas de tels scrupules...

### **L'Ultime Initiation**

Même dans le monde magique de *Legend*, aucun pouvoir ne saurait rivaliser avec les mystérieuses ressources de l'esprit humain. Le Prêtre qui atteint une grande maîtrise spirituelle développe des facultés extraordinaires et devient un Sage.

Le Prêtre peut prétendre à l'Ultime Initiation à compter du 8<sup>ème</sup> rang. Il doit se retirer en un lieu solitaire, par exemple une caverne de haute montagne ou une île déserte. Chaque jour, il médite et, en fin de semaine, le Prêtre sait s'il est

devenu un Sage (il doit obtenir un résultat supérieur ou égal à 96-00 avec 1d100. Dans ce cas, le Maître de Jeu veille à ce que le joueur interprète son personnage en conséquence).

Le Prêtre acquiert une maîtrise spirituelle et physique proche de la perfection. Ses totaux de AGILITÉ et de POUVOIR atteignent 18. Ses facultés naturelles de se remettre d'une blessure doublent et il devient insensible au poison et aux maladies. Sa sérénité ne peut être perturbée par aucune force extérieure, l'immunisant contre l'épouvante, les sorts de contrôle mental ou la possession par les Démons. Enfin, les armes magiques qu'il forge ne sont jamais plus défectueuses. Comment pourrait-il en être autrement alors que toutes ses actions sont désormais guidées par la plus haute sagesse ?

## **ELEMENTALISTES**

Dans le nord et les contrées sauvages de la côte Mercanienne et de Thulane, la magie principale est l'Élémentalisme. Les Élémentalistes sont des chamans, des magiciens des runes et des jeteurs de sorts. Ils emploient leur volonté et habileté pour utiliser les forces élémentaires de la nature : le feu, la terre, l'air, l'eau et même les ténèbres comme s'ils étaient des armes.

L'Élémentaliste des Ténèbres est un exclu de la société et ses pratiques sont abhorrées par les hommes justes. Il paie ainsi son allégeance aux forces obscures : connues sous le nom de *geases*, elles sont infligées aux utilisateurs de la magie des Ténèbres. L'explication de ces *geases* se trouvera après chaque sort des Ténèbres.

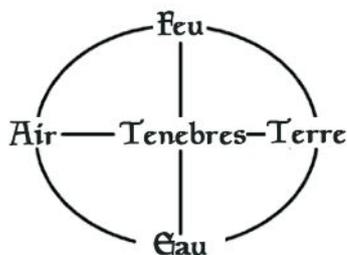
### **Minimum requis**

Un Élémentaliste doit obtenir au moins un total de 9 en ASTUCE et en POUVOIR. En général, seuls les humains peuvent être des Élémentalistes, mais les Elfes peuvent accéder à cette profession. Les nains en sont exclus.

### **Spécialisation Élémentaire**

Il existe cinq éléments : le Feu, l'Air, l'Eau, la Terre et les Ténèbres. L'Élémentaliste doit choisir un élément principal et deux éléments

secondaires. Ces derniers doivent être reliés à l'élément principal : voir diagramme suivant :



Ainsi, un Elémentaliste spécialisé dans la magie du Feu ne peut prendre l'Eau comme élément secondaire. Les Ténèbres sont toujours l'élément principal et ne peuvent être choisies comme élément secondaire. Les sorts se lancent avec des Points de Magie, comme ceux des Magiciens (voir pp74-75 du Chapitre 9).

### Les Elémentalistes et les Armures

Le port d'une armure n'est pas une bonne idée. Cela n'affecte pas le pouvoir de l'Elémentaliste, mais le gêne dans ses mouvements lors des

combats (voir p. 71) et lorsqu'il doit faire des gestes occultes précis (voir p. 77). Souvent, les Elémentalistes préféreront porter tout au plus une cuirasse, car ils constatent qu'une armure plus lourde les handicape.

## Capacités Spéciales de l'Elémentaliste

### Points de Magie

Voir pp 95-106 du Chapitre 9 : le Livre des Sorts, pour plus d'informations sur la manière de lancer les sorts des Elémentalistes.

### Puissance pure

Lorsqu'il est incapable de lancer un sort ou pour quelque autre raison (exemple : port d'une armure lourde, être paralysé ou dans l'impossibilité de faire les gestes requis), un Elémentaliste peut quand même expulser la puissance pure d'un élément de son corps sur un ennemi, à condition qu'il lui reste des Points de Magie dans au moins un élément. C'est une attaque indirecte avec une Vitesse de 10 + les



### QUELQUES POSSIBILITES D'UTILISATION DE PUISSANCE PURE ELÉMENTAIRE

| PM | Air  | Terre                          | Feu   | Eau  | Ténèbres                      |
|----|--|--------------------------------|---|--|-------------------------------|
| 1  | Souffler une bougie                                  | Comblir un petit trou          | Allumer une bougie                                | Produire un litre d'eau potable              | Eteindre une bougie           |
| 2  | Fournir un vent léger pour un bateau pendant 1 heure | Remplir une tombe peu profonde | Allumer un feu ou feu de camp                     | Remplir un puits asséché pendant 1 heure     | Eteindre un petit feu de camp |
| 3+ | Fournir un vent fort pour un bateau pendant 1 heure  | Remplir une tombe complètement | Allumer un feu ou feu de camp avec du bois humide | Remplir un puits asséché de façon permanente | Eteindre un feu               |

Points de Magie dépensés, un intervalle de 10 mètres par Point de Magie dépensé et des dégâts de 2d6 par Point de Magie dépensé. Par exemple, un Elémentaliste de l'Eau utilisant 3 PM pour cette attaque fera chuter subitement la température de l'eau pour congeler un ennemi à 30m avec une vitesse de 13 et des dégâts de 6d6.

Un Elémentaliste peut utiliser cette puissance pour des choses plus quelconques, expliquées dans le tableau ci-dessus. Ces utilisations n'ont généralement pas pour but d'attaquer, mais rien n'empêche l'Elémentaliste de les utiliser pendant un combat si cela peut s'avérer utile.

#### Résistance aux éléments

Un Elémentaliste résiste aux attaques de ses propres éléments, comme ceux d'un autre Elémentaliste ou (à la discrétion du MJ) sous d'autres formes d'attaque magique d'élément, ou même d'attaque quelconque (par exemple un ouragan, une tempête de neige, un bâtiment en feu ou une avalanche de rocher). Il gagne +4 à la DÉFENSE MAGIQUE et en ESQUIVE si l'attaque est d'un élément principal et +2 pour l'un de ses éléments secondaires. Il connaît si bien ces éléments qu'il peut aisément éluder ou résister à leurs attaques.

#### Équipement de base

Les Elémentalistes possèdent certains objets qu'ils ont constamment avec eux et leur permettent de capter les forces qui émanent des éléments. Les objets ne sont pas compris dans

l'équipement de départ. L'Elémentaliste doit se les procurer au cours d'une aventure. Sans eux, il peut tout de même lancer des sorts, mais il doit pour cela dépenser le double des points de Magie habituels.

| Élément  | Équipement   | Prix  |
|----------|--|---|
| Terre    | Bâton en sarment de vigne  | 5 pièces d'argent   |
| Air      | harpe éolienne   | 10 pièces d'or  |
| Eau      | fiolle d'eau de source en cristal  | 1 pièce d'or  |
| Feu      | fragment de lave en amulette   | 5 pièces d'argent   |
| Ténèbres | l'Orbe Noire, formée de deux hémisphères qui ne se détachent qu'après une manipulation complexe. Pour toute autre personne, l'orbe est inviolable et indestructible. | Cet objet ne peut être acheté, son obtention se fait auprès d'un autre Elémentaliste des Ténèbres. L'orbe ne peut être fabriquée que dans la cité perdue de Nem par un Elémentaliste de Rang 8. |

#### Elémentalistes des Ténèbres, les autres éléments et leurs geases

L'Elémentaliste des Ténèbres, comme ses confrères, peut utiliser des sorts propres à d'autres éléments. Entre ses mains, ces sorts sont toutefois plus puissants. Les explications des effets sont fournies au Chapitre 10 : Le Livre des Sorts.

# MAGES DE BATAILLE

Les Mages de Bataille sont des guerriers magiciens. Leurs pouvoirs, moins étendus que ceux des Magiciens ou des Prêtres, sont complétés par une bonne maîtrise des armes. Les Mages de Bataille de rang 8 ont les mêmes capacités que les Chevaliers, mais avec une forte tendance surnaturelle.

Les humains et les Elfes peuvent devenir des Mages de Bataille. Les Nains en sont exclus, ne pouvant avoir recours à la Magie.

## Minimum requis

Pour devenir Mage de Bataille, il faut disposer d'un total d'ASTUCE supérieur ou égal à 11 et d'un total de POUVOIR supérieur ou égal à 9.

## Groupe d'armes

Un Mage de Bataille consacre une bonne partie de son initiation à l'étude de la Magie, ce qui ne laisse guère de temps à l'étude des armes. De capacités équivalentes à celles d'un Chevalier ou d'un Barbare, qui manient n'importe quel type d'armes, le Mage de Bataille limite son apprentissage à certaines armes.

Au rang 1, le Mage de Bataille manie tous les types d'armes afin de se familiariser avec leur

emploi. Lorsqu'il atteint le rang 3, les techniques de combat devenant plus complexes, il se spécialise et peut choisir deux groupes d'armes parmi ceux du tableau ci-dessous.

Quand il manie une arme du groupe choisi, le Mage de Bataille combat avec ses totaux entiers d'ATTAQUE. S'il doit se battre avec un type d'armes non familier, le Mage de Bataille subit une pénalité de -2 en ATTAQUE.

Le choix d'un groupe d'armes n'est pas définitif. Si, par exemple, un Mage de Bataille a choisi les groupes III et VI lorsqu'il a atteint le rang 3, il peut, plus tard, abandonner le groupe III pour prendre le groupe IV (il a pu trouver une épée à deux mains magique). Pour cela, il doit consacrer deux mois à l'apprentissage de son nouveau groupe d'armes. Durant cette période, il perd toutes ses capacités combattives.

## Lancer de plusieurs sorts

Le Mage de Bataille peut jeter simultanément certains sorts. Il peut jeter deux sorts en un seul Assaut, ce qui lui accorde un avantage certain sur les autres personnages disposant de sorts, voir page 75 du Chapitre 9 : Utilisation de la Magie.

## Mage de Bataille et les Armures

Comme les Barbares, les Mages de Bataille peuvent revêtir n'importe quel type d'armures (voir p. 71). Porter une armure ne les gêne pas dans le lancer de sorts, ce qui est un avantage par rapport aux Magiciens et aux Élémentalistes.

### GROUPES D'ARMES DU MAGE DE BATAILLE

#### *Groupe d'Armes I*

Fléau  
Mace  
Fléau d'arme

#### *Groupe d'armes II*

Dague  
Glaive  
Épée

#### *Groupe d'Armes III*

Hallebarde  
Bâton  
Lance

#### *Groupe d'Armes IV*

Épée à deux mains

#### *Groupe d'Armes V*

Hache de bataille

#### *Groupe d'Armes VI*

Arc

#### *Groupe d'Armes VII*

Arbalète  
Javelot  
Fronde  
Navaja  
Pierre, etc.

#### *Groupe d'Armes VIII*

Gourdin  
Combat à mains nues

## Capacités spéciales du Mage de Bataille

Le Mage de Bataille n'a pas accès aux pouvoirs spéciaux des Magiciens. Comme les autres personnages, il ne peut préparer ni parchemins, ni potions, bien qu'il puisse tirer bénéfice de leurs effets. Il en va de même pour les anneaux magiques et les talismans.

Un Mage de Bataille de rang élevé acquiert plusieurs talents qui résultent de ses connaissances martiales et surnaturelles. Il peut choisir l'un des talents suivants lorsqu'il atteint le 8<sup>ème</sup> rang, puis un autre au 9<sup>ème</sup> etc...

- *Estimation de l'ennemi*
- *Déviations de projectiles*
- *Combat au jugé*
- *Combat à mains nues*
- *Enchantement mineur des armes*
- *Enchantement mineur des armures*
- *Enchantement majeur des armes*
- *Enchantement majeur des armures*
- *Maîtrise de destrier*

### Estimation de l'ennemi

Le Mage de Bataille reconnaît d'un coup d'œil la profession (le cas échéant) et le rang des personnes présentes. Le MJ jette 1d20 et doit obtenir un résultat inférieur ou égal au total de Pouvoir du Mage de Bataille. S'il réussit, il l'informe de la profession et du rang de la personne.

En cas d'échec le MJ tire un résultat aléatoire pour le rang du personnage observé en lançant 3d6-7, considérant 1 pour 1<sup>er</sup> rang et donne une profession qui semble plausible (même sans cette capacité il est aisé de dire si c'est un Barbare ou un Magicien ! Les tables pour déterminer les professions aléatoires et les rangs figurent dans le *Bestiaire de Legend*.)

L'estimation dure un Assaut par personne observée et ne peut être opérée deux fois sur la même personne : le Mage de Bataille ne peut estimer quelqu'un s'il a raté sur lui déjà une fois.

Comme il s'agit d'une capacité plutôt que d'un sort, il ne peut être affecté par *Supercherie* ou *Bouclier Psychique*. Toutefois, pour la même raison, il est affecté par la capacité de déguisement d'un Assassin qui sera capable de

tromper le Mage de Bataille en se donnant l'aspect et le rang d'un autre.

### Déviations de projectiles

Ce talent permet de dévier ou attraper en plein vol les flèches. Cela requiert une concentration absolue et le Mage de Bataille ne peut s'en servir en plein combat ou s'il use des sorts en action.

Il oppose sa PARADE à l'ATTAQUE de l'archer comme s'il s'agissait d'un affrontement au corps à corps normal, excepté qu'il est tenu compte des modifications dues à la distance, la lumière, etc. (voir p.68). Le Mage de Bataille répartit son total de PARADE (p. 68), s'il est la cible de plusieurs flèches en un seul Assaut.

Le Mage de Bataille ne peut user de cette capacité que s'il peut voir son adversaire et le projectile qui lui est lancé. La vitesse de cette intervention permet d'arrêter tous les projectiles (surikens, lances, flèches, javelots etc...) à l'exception des carreaux d'arbalète.

### Combat au jugé

Le Mage de Bataille acquiert une sorte de «radar» sensoriel lui permettant de continuer à combattre même s'il n'est plus en mesure de voir son adversaire (dans le noir, une fumée épaisse ou contre un ennemi invisible par exemple). Il ne subit ainsi qu'une pénalité de -2 en ATTAQUE et de -4 en PARADE (ce n'est que 50% des pénalités usuelles pour les combats à l'aveugle ; voir p. 61).

### Combat à mains nues

Pour bénéficier de cette capacité, le Mage de Bataille doit avoir choisi le Groupe d'Armes VIII comme l'une de ses spécialisations. Si, ensuite, il abandonne ce groupe au profit d'un autre, il perd cette capacité. Lorsqu'il combat à mains nues, on détermine le Jet de Pénétration avec 1d6 et 3 PV sont perdus sur un coup réussi.

### Enchantement mineur des armes

Cette capacité permet au Mage de Bataille de forger des armes enchantées. Il est divisé en trois niveaux d'Enchantement : *niveau de base*, *niveau avancé* et *niveau de maîtrise*. Au rang de base, le Mage de Bataille forge des armes enchantées +1. Avec un rang supplémentaire, le Mage de Bataille passe au rang avancé et il peut forger des

armes enchantées +2. La maîtrise, au rang d'Expérience suivant, met en mesure de forger des armes enchantées (+3).

Le temps passé à fabriquer des armes enchantées est expliqué en p. 35. Il existe un risque de 1% de chance pour que l'arme enchantée soit défectueuse.

### **Enchantement mineur des armures**

Les modalités de ce talent sont identiques à celles données précédemment, si ce n'est qu'elles concernent les armures.

### **Enchantement majeur des armes**

Il faut posséder la maîtrise de l'enchantement mineur des armes pour accéder à ce talent. L'enchantement majeur permet de forger trois épées magiques d'un type particulier. On ne peut produire chacune d'elles qu'une fois dans une vie et chaque élaboration prend un an et un jour.

Seules des épées peuvent être forgées. Celles-ci, en revanche, peuvent être de toute nature : glaives, cimenterres, épées à deux mains...

*L'Épée volcanique* peut voir sa lame s'embraser à volonté, ce qui augmente de +5 les dommages infligés. Un glaive volcanique inflige donc (d8) 8 Dégâts. L'augmentation des dommages n'est bien sûr applicable que contre des créatures sensibles à la chaleur et au feu (un Spectre, par exemple, ne subit que les dommages habituels pour une arme enchantée).

*L'Épée rasoir* ne s'émousse jamais. Celui qui la manie détermine son JP avec 1d20. Les dommages infligés, par contre, sont ceux d'une épée ordinaire.

*L'Épée vampire* absorbe la force vitale de l'être qu'elle tue pour en faire bénéficier celui qui la manie. Ainsi, le possesseur de l'épée vampire peut récupérer jusqu'à 3 PV pour chaque créature ou personnage qu'il tue.

Le pouvoir ci-dessus est la seule puissance magique que possèdent ces armes. Elle ne s'ajoute pas aux bonus magiques (+1 etc.).

### **Enchantement majeur des armures**

Le Mage de Bataille n'a accès à cette capacité que s'il possède la maîtrise de l'enchantement mineur des armures. L'enchantement majeur lui permet de forger trois armures magiques d'un type particulier. Il ne peut produire chacune d'elles qu'une fois dans sa vie.

Ces trois armures sont des armures de plates. De même que les épées, les armures forgées grâce à l'enchantement majeur ne sont pas dotées d'un bonus magique. Ces trois armures possèdent une valeur de Protection de 5. Leur élaboration prend trois années et il existe un risque de 1% que l'armure enchantée soit défectueuse.

*L'armure d'annulation* est forgée dans un alliage d'argent, qui prend une teinte d'un noir profond. Elle est ornée d'émeraudes et de jade pour une valeur de 5000 pièces d'argent. Le porteur de cette armure est entouré d'une aura de faible intensité qui absorbe 3 *Points de Magie* aux sorts d'attaque. Les effets de l'armure d'annulation ne sont pas cumulables avec ceux d'une *Aura Protectrice*.

*Le torse d'Hercule* est forgé dans un alliage d'or qui prend une teinte rougeâtre. Il est orné de rubis, d'émeraudes et de topazes pour une valeur de 4000 pièces d'or. Le porteur de cette armure acquiert un total de Force de 20.

*L'armure forteresse* est forgée dans un alliage de platine et ornée de diamants pour une valeur de 8000 pièces d'argent. Cette armure protège contre toutes les énergies destructrices (foudre, souffle de Dragon) et, en règle générale, contre tous les sorts indirects. L'armure forteresse réduit de 20 PV les dommages. Ainsi, l'armure forteresse immunise contre le *Souffle du Dragon* et protège contre des sorts plus puissants, tels *Hurlement* ou *Boule d'Énergie*. Elle est considérée autrement comme une armure de plates ordinaire (PR : 5).

### **Maîtrise de destrier**

Le Mage de Bataille peut choisir la spécialisation maîtrise de destrier, exactement comme le fait le Chevalier ou le Barbare.

# CHAPITRE 5

# ASSASSINS: LES GUERRIERS DE L'OMBRE

L'ASSASSIN EST quelqu'un qui pratique le meurtre. Le vol, la dissimulation, la ruse et le poison sont ses armes. Dans notre monde, une telle profession n'est guère estimée. Au-delà du problème moral, interpréter un personnage dont l'unique tâche serait l'élimination systématique des PNJ peut se révéler ennuyeux.

Heureusement, l'assassin de *Legend* peut exercer ses talents dans divers domaines. Il accepte sans état d'âme d'être payé pour tuer, se fait engager comme fauteur de trouble, garde du corps, devient pilleur de tombe, explorateur, parfois même aventurier comme n'importe quel héros. Mais si le Chevalier possède une armure et un destrier, le Magicien des potions et des sorts, l'Assassin ne peut compter que sur sa ruse et sa dextérité.

L'Assassin est plus rare que les autres aventuriers. Sur cent, à peine plus d'un est un Assassin. Le joueur qui désire interpréter une telle profession doit obtenir des totaux élevés dans de nombreuses caractéristiques (voir plus loin). Même s'il y parvient, la décision appartient (comme toujours) au Maître de Jeu qui peut en effet décider qu'un Assassin n'a pas sa place dans la campagne.

Les Chevaliers méprisent les Assassins, les considérant comme des êtres vils. Il leur faut beaucoup de temps pour accepter un Assassin comme compagnon.

Les règles sont conçues de sorte qu'un joueur voulant devenir Assassin sans devenir un véritable meurtrier puisse le faire en renonçant à plusieurs capacités habituelles en échange de capacités plus sournoises qui sont le propre des voleurs. Le Maître de Jeu sera peut-être plus favorable à l'introduction d'un tel personnage.

## Minimum requis

Pour jouer un Assassin, il faut obtenir au moins 12 en AGILITÉ et 9 en ASTUCE et en POUVOIR. Sinon, on ne peut prétendre à cette profession. Aucune guilde n'est connue pour accepter des Elfes ou des Nains Assassins, bien qu'il leur soit possible d'en avoir, mais vraisemblablement c'est encore plus rare que pour les Assassins humains.

## Les Assassins et les Armures

Les Assassins privilégient les combats rapides, agiles, incompatibles avec les armures lourdes.

Cotte de mailles : -2 en ATTAQUE et en PARADE

Armure de plates : -4 en ATTAQUE et en PARADE

## Capacités Spéciales de l'Assassin

Les Assassins ont développé des techniques spécifiques de meurtre, de vol ou d'espionnage. Ces capacités spéciales sont :

- *Dissimulation*
- *Techniques de combat :*
  - *Perçage d'armure*
  - *Combat à mains nues*
  - *Navaja*
  - *Attaque éclair*
- *Techniques mentales :*
  - *Mémoire*
  - *Œil de chat*
  - *Serment de mort*
- *Techniques de Méditation*
- *Techniques alchimiques*
- *Compétences :*
  - *Effraction*
  - *Escalade*
  - *Déguisement*
  - *Chapardage*
  - *Pistage*

### Dissimulation

D'une importance cruciale, elle permet de passer inaperçu dans la pénombre ou d'approcher furtivement un ennemi (voir plus loin). Elle est accrue si l'Assassin porte une armure légère ou se déplace en petit groupe. Les Assassins préfèrent souvent opérer seuls.

Les règles de DISSIMULATION et DÉTECTION sont expliquées en pp62-63. Si chacun peut y avoir recours pour tromper un garde, les Assassins sont les maîtres incontestés de la Dissimulation. Il est en théorie possible (mais improbable) qu'un Maître Assassin se fige à moins de trois mètres d'un garde de rang 1, en pleine lumière, sans recoin pour se cacher et passe inaperçu ! Certains pensant que ces facultés sont dues à des pouvoirs surnaturels, les appellent les «Maîtres de l'Invisible».

En fait, la plupart de leurs talents surnaturels

découle d'une parfaite connaissance de la psychologie, alliée à une pratique assidue de l'escamotage. La Guilde des Assassins a toutefois développé au cours des âges certaines pratiques. Elle garde jalousement ses secrets ! Qui peut dire que certains de leurs pouvoirs ne sont pas magiques... ?

En termes de jeu, les capacités d'un Assassin sont simplement des scores élevés en DISSIMULATION et DÉTECTION par rapport aux autres personnages.

## Techniques de Combat

Les guildes d'Assassins enseignent certaines pratiques de combat inconnues des autres aventuriers. L'Assassin peut choisir n'importe laquelle au rang 1, et en gagne une de plus au rang 3, puis au rang 5 et au rang 7. Quand un Assassin passe un rang, il peut renoncer à une technique de combat pour prendre une compétence à la place (pp 46-48).

### Perçage d'armure

L'Assassin a appris à frapper son adversaire au point faible de son armure. Dès qu'il combat avec une épée, un bâton, une dague, un glaive ou une navaja, il ajoute +1 à son Jet de Pénétration.

### Attaque éclair

Un Assassin qui parvient à approcher un adversaire à moins de 3m sans se faire remarquer peut lancer une attaque éclair. Son attaque bénéficie de l'effet de surprise (voir p. 61). De plus, si le rang de l'Assassin est supérieur à celui de la victime, il lance 1d6 et consulte la table suivante.

#### TABLE DES ATTAQUES ÉCLAIR

| Dé  | Description et effet   |
|-----|--|
| 1   | Hébétude ATTAQUE, PARADE et ESQUIVE tombe à 0                    |
| 2   | Stupeur ATTAQUE et ESQUIVE tombe à 0 ; PARADE réduite de moitié. |
| 3-4 | Etonnement ATTAQUE 0 ; PARADE et ESQUIVE réduite de moitié.      |
| 5-6 | Surprise ATTAQUE 0 ; PARADE et ESQUIVE ne change pas.            |

La victime subit chaque effet dans l'ordre décrit en un Assaut chacun, jusqu'à ce qu'elle se remette.



### Navaja

La navaja (parfois aussi appelée étoile de jet) est une arme inhabituelle, utilisée presque exclusivement par les Assassins. D'ordinaire, elle inflige (d2+1) 1 Dégât mais, maniée par un Assassin, elle inflige (d2+1) 2 Dégâts. La navaja est peu efficace contre une cible en armure, mais a l'avantage d'être maniable ; un Assassin peut en lancer jusqu'à trois en un seul Assaut (et viser différentes cibles). Les navajas sont quelquefois enduites de poison (pages 45 et 122).

**Navaja:** (1d2 + 1) 2 utilisée par un Assassin  
Courte/Moyenne/Longue portée : 0-10m/11-20m/21- 25m

Les Assassins fabriquent eux-mêmes leurs navajas pour un coût entre 3-12 pièces d'argent pour neuf. Ce travail prend deux jours. L'Assassin transporte ses neuf navajas glissées dans un baudrier qu'il porte en sautoir. Le tout a l'encombrement d'un objet. Il peut récupérer ses navajas s'il peut situer où elles ont été jetées.

### Combat à mains nues

Ses techniques s'avèrent particulièrement utiles

pour un Assassin. Certaines circonstances l'obligent à éliminer une victime sans avoir recours à aucune arme. A mains nues, l'Assassin inflige (d6) 3 Dégâts.

### Techniques Mentales

Les Assassins cultivent leurs facultés mentales comme s'il s'agit d'une arme. Au rang 4 l'Assassin sélectionne une Technique mentale entre Mémoire et Œil de chat. Au rang 8 il gagne une autre technique (celle qu'il n'a pas choisie au premier rang). Finalement, au rang 12, il gagne la technique Serment de mort.

Dès qu'un Assassin est apte à choisir une nouvelle Technique Mentale (incluant Serment de Mort), il peut renoncer à cette Technique et choisir une autre Compétence (voir pp46-48).

### Œil de Chat

Les Assassins sont des guerriers de l'ombre qui ont cultivé leur faculté «Œil de Chat» pour opérer dans l'ombre. Même dans le noir complet, l'Assassin a conscience des obstacles, des fosses ou des êtres situés à moins d'un mètre de lui. Il doit obtenir un résultat inférieur ou égal à son

total de Pouvoir avec 1d20. Pour d'évidentes raisons ce lancer est effectué par le MJ.

Pour s'aider dans ses missions nocturnes, l'Assassin possède une lanterne de poing. Cette lampe tient dans la paume de la main libérant de furtifs rayons en écartant simplement les doigts.

### **Mémoire**

Les Assassins sont entraînés pour se souvenir d'informations avec une exactitude quasi photographique. L'Assassin se rappelle à court terme, avec 100% de chance, d'un détail ou d'une chose alors qu'il ne l'a pas vu depuis un mois.

Les chances de se souvenir de quelque chose diminuent à mesure que le temps passe, décroissant de 10% par mois à partir du premier mois, et ce jusqu'à un minimum de 10%.

### **Exemple**

*Kirige a reçu pour mission de pénétrer dans la demeure du méprisable marchand Gorquist et voler un objet magique que les navires de Gorquist viennent de rapporter du lointain empire de Kithai. Fouillant le bureau du marchand, Kirige découvre une série de documents. Il les lit rapidement, espérant que l'objet y sera mentionné. Ces lettres, en fait, ont trait aux activités criminelles de Gorquist. Après quelque temps, Kirige trouve enfin l'objet magique et le place dans son sac avant de s'enfuir.*

*Six mois plus tard, le commanditaire de Kirige doit affronter le Conseil de la ville, dont Gorquist fait partie. Il espère trouver un moyen d'en soudoyer un membre. Kirige tente alors de se souvenir du contenu des documents aperçus chez Gorquist. Comme cette lecture remonte à six mois, sa mémoire est réduite de 50%. Il doit donc obtenir entre 1-50 avec 1d100 pour réussir. Il lance le dé et obtient 32, relatant dans les moindres détails les odieux forfaits de Gorquist à son commanditaire fou de joie.*

### **Serment de Mort**

Le Maître Assassin acquiert le pouvoir de Serment de Mort lorsqu'il peut se conditionner à préparer le meurtre, uniquement concentré sur cette tâche. La réalisation de ce forfait l'obsède au point qu'il devient une bombe ambulante.

La concentration nécessaire au Serment de Mort dure une semaine. Durant cette période, le Maître Assassin étudie toutes les informations qu'il possède sur sa future victime. S'il parvient à

approcher sa victime à moins de 3m, il entre dans une furie meurtrière qui se prolonge jusqu'à la mort de la victime ou la sienne propre. En proie à cette furie, l'Assassin combat avec +10 en ATTAQUE et +2 au jet pour perforer l'armure. De plus, au lieu de s'évanouir à 0 PV, il demeure conscient et combat jusqu'à la mort (-3 PV).

En traquant sa victime, le Maître Assassin peut endurer des conditions de vie éprouvantes. Il n'a besoin ni de nourriture ni de repos et couvre en un jour le double des distances habituelles.

L'Assassin ne peut se concentrer que sur une victime à la fois. S'il décide d'abandonner sa mission, il doit consacrer une autre semaine à la déconcentration. Après quoi il peut, s'il le désire, choisir une nouvelle victime.

### **Techniques de Méditation**

Partout, les sociétés d'Assassins sont connues pour les résultats qu'elles obtiennent par l'altération de leur psychisme. Le Ninja du Japon médiéval avait recours au kuji-kiri, gestes occultes qui favorisaient sa concentration. Les membres de l'Ordre des Hachichins réalisaient des prouesses après de lancinantes prières et l'absorption de certaines drogues.

Les Assassins de *Legend* connaissent des techniques de méditation comparables à celles des Prêtres. L'Assassin peut entrer en transe. Pour cela, il doit demeurer immobile et se concentrer durant trois Assauts. Pendant la transe, l'Assassin semble pétrifié. Il demeure cependant conscient de ce qui se passe autour de lui et peut se libérer à l'instant de son état s'il se sent menacé. Certaines trances doivent durer un temps donné avant que l'Assassin puisse en tirer bénéfice. Tous les avantages sont perdus si l'Assassin brise sa concentration avant terme.

Chaque transe est liée à l'un des sept éléments universels qui, selon la croyance des Assassins, sont à la base de la création.

*La Transe de Lumière* (rang 1) permet de se remettre rapidement des effets d'une blessure ou d'un empoisonnement. L'Assassin doit demeurer en transe une journée entière, à l'issue de laquelle il peut récupérer 1d8 points de Vie, en plus de ceux qu'il peut acquérir s'il prend du repos (voir p. 68). Cette transe peut aussi, dans 20% des cas, neutraliser les maladies ou intoxications.

Les effets de *la Transe de l'Ombre* (rang 2) sont similaires à ceux du sort de *Catalepsie* (p.90). L'Assassin entre en transe pendant deux heures, puis sombre dans un coma qu'il peut prolonger un an et un jour. Il présente alors tous les signes de la mort. Les perceptions extrasensorielles ne détectent aucune pensée.

Pour maîtriser *la Transe de l'Eau* (rang 3), l'Assassin doit rester une heure en transe. A la fin de cette période, ses pensées ne peuvent plus être perçues, ni par les perceptions extrasensorielles, catoptromancie ou toute autre pratique similaire. Cette transe est identique au sort de *Bouclier Psychique*. Sa durée est limitée à vingt minutes.

Pour maîtriser *la Transe de Terre* (rang 4), l'Assassin peut demeurer en transe aussi longtemps qu'il le désire. Durant ce temps, il devient insensible aux variations extrêmes de température. Cette transe est supérieure au sort de *Survie* (voir p.90), car elle immunise en partie contre les flammes : les dommages causés par un Souffle de Dragon, un Météore ou l'haleine d'un Dragon sont réduits de 10 PV. Pendant cette transe, l'Assassin peut aussi s'abstenir de respirer pendant une heure. Les effets sont effectifs : l'Assassin ne peut donc pas se déplacer ou combattre sous peine de briser sa concentration.

Au rang 8, l'Assassin peut entrer dans *la Transe du Vide*. Elle dure une demi-heure, à l'issue de laquelle l'Assassin gagne des pouvoirs identiques à ceux du sort de *Main de Maître* (p. 91). Cependant, contrairement au sort, dont la durée est soumise au lancer de 2d6, les effets de cette transe durent un quart d'heure.

Au rang 10, l'Assassin peut utiliser *la Transe du Feu* en se concentrant une heure avant de bénéficier des pouvoirs du sort d'*Accélération*. La vitesse de ses déplacements est multipliée par deux, il frappe deux fois par Assaut, etc. Les effets durent cinq minutes.

Arrivé au rang 12, l'Assassin peut rentrer dans *la Transe des Vents*. Cette transe exige une heure de concentration avant d'obtenir le pouvoir d'*Intangibilité* (p.94). La durée de ses effets est soumise au lancer de 2d6.

Quand un Assassin accède à un nouveau rang, il peut choisir une compétence au lieu d'une Technique de Méditation (voir p. 46-48).

## Techniques Alchimiques

Les connaissances alchimiques de l'Assassin ne sauraient être comparées à celles du Magicien. L'Assassin ne sait préparer que trois potions. Il n'a pas besoin de laboratoire : les composants nécessaires sont d'origine minérale ou végétale, et les techniques employées relativement rudimentaires. Ces trois potions sont les suivantes :

### La Lotion des Assassins

C'est un poison normal (voir p. 122) dont on enduit la lame d'une navaja ou d'une épée. Cette action dure un Assaut. L'arme empoisonnée doit être utilisée dans la minute qui suit, le poison s'oxydant rapidement au contact de l'air. Cette lotion n'est efficace qu'à la première blessure, à la suite de quoi elle perd ses pouvoirs. L'élaboration d'une flasque de cinq doses dure trois jours. Le coût des ingrédients est de 150 pièces d'argent.

### Le Pot Fumigène

Il fonctionne de la même manière qu'une capsule fumigène. Son encombrement, cependant, est celui de deux objets. La fabrication d'un pot fumigène dure deux jours et coûte 100 pièces d'argent.

### Les Boulettes Etincelantes

Dès qu'elles sont projetées au sol, elles libèrent une intense lumière qui aveugle pendant un Assaut toute créature à moins de 5 mètres. L'Assassin peut alors profiter de la confusion pour s'échapper ou se dissimuler. L'usage de ces boulettes donne souvent l'impression que l'Assassin s'évanouit dans les airs ! L'élaboration de trois boulettes dure une journée, les composants coûtent 50 pièces d'argent par boulette. Les trois boulettes ont l'encombrement d'un objet. De même que pour l'alchimie des Magiciens, il existe un risque d'erreur lors de l'élaboration des potions. On peut, par exemple, ajouter des herbes dans de mauvaises proportions, mélanger insuffisamment les ingrédients ou porter trop vite le mélange à ébullition. Un Assassin de rang 1 a 90% de chances d'obtenir une potion inutilisable. Ce risque est de 80% au rang 2, 70% au rang 3, etc.

L'Assassin ne découvre ses erreurs qu'à l'usage des potions.

Un Assassin qui ne porte aucun intérêt pour l'Alchimie peut y renoncer, gagnant ainsi une compétence de son choix au rang 1.

## Les Compétences d'Assassin

Les Assassins comptent sur des Compétences spéciales. Aux rangs 1, 3, 5, 7 et 11, l'Assassin peut choisir une compétence parmi Chapardage, Déguisement, Effraction, Escalade et Pistage. Ces compétences peuvent être choisies plusieurs fois, pour la compétence supplémentaire : voir la description des différentes compétences pour plus d'informations.

### Chute

Avec Chute, les Assassins peuvent tomber de 6m sans dommage. Ils ont les mêmes dégâts que les autres Professions pour des chutes supérieures. Cette compétence peut être choisie trois fois. A la

seconde sélection, l'Assassin peut chuter d'une hauteur de 12m, à la troisième de 18m.

### Escalade

Des crampons peu encombrants s'adaptent aux gants et chaussures des Assassins. Ces crampons modifiant les règles de l'escalade sont en p. 63.

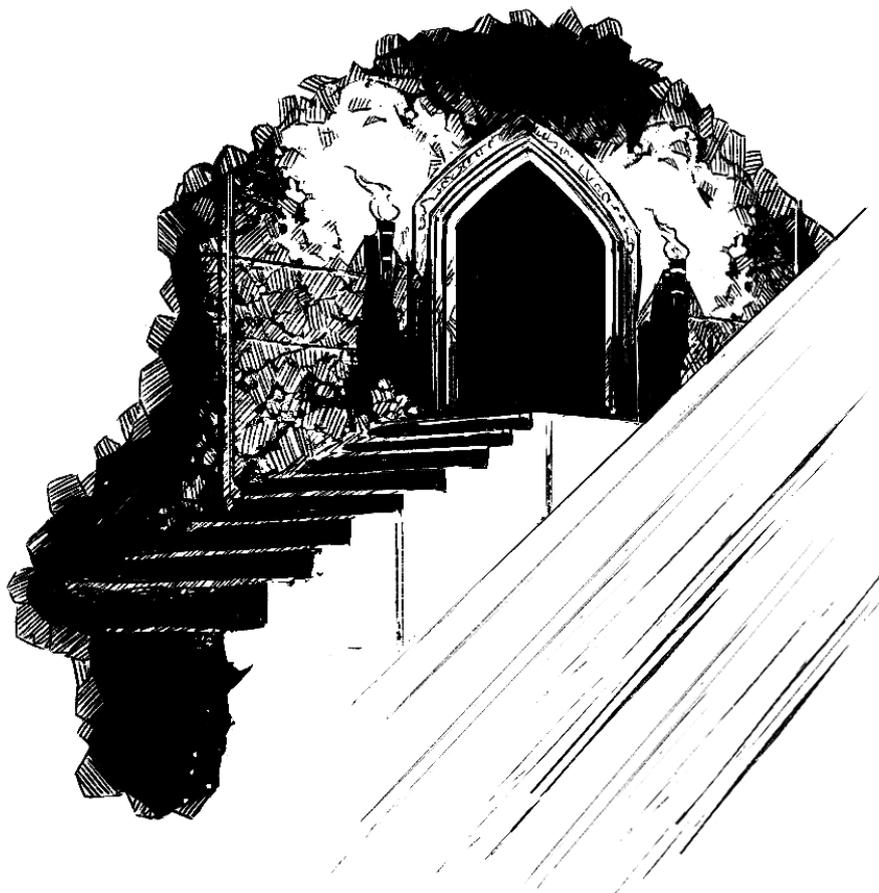
Lorsque l'Assassin escalade un mur ou une falaise, il ôte la moitié de son rang du facteur de difficulté de la surface. Kirige, escaladant le mur de verre poli du Minaret de Nuara l'Enchanteresse, considère l'ascension selon un facteur de difficulté non plus de 20, mais de 15.

Cette compétence peut être choisie une seconde fois ; dans ce cas, l'Assassin soustrait un Niveau de difficulté au facteur d'escalade plutôt que la moitié.

### Saut

Un Assassin qui possède déjà Escalade peut choisir la compétence Saut.

Un Assassin peut franchir d'un bond tout obstacle de moins de 3m de haut, à condition de



prendre au moins 5m d'élan. Cette cascade spectaculaire ne pose aucune difficulté, sauf si la réception de l'autre côté est supérieure à 6 m !

Cette compétence peut être choisie une seconde fois, elle permet à l'Assassin de franchir des obstacles de 4,5 m de haut d'un simple saut.

### Déguisement

Cette compétence sert à se fondre dans une foule, échapper à ses poursuivants ou à pénétrer dans la demeure d'une future victime, déguisé en personne de son entourage. Elle ne permet pas de prendre les traits d'un être particulier, mais d'imiter l'apparence et le comportement d'une classe sociale (Amide, jeune femme gracile, ne peut se transformer en barbare musclé. Par contre, elle peut se déguiser en accorte servante, en paysanne ou en dame de la noblesse).

Peu de chances existent de percer le déguisement d'un Assassin. Cette éventualité est évaluée de la manière suivante : retranchez le total de DÉTECTION de l'observateur du total de DISSIMULATION de l'Assassin qui doit obtenir un résultat égal ou inférieur à cette différence avec 2d10 pour passer inaperçu. Ce lancer est identique au lancer de DISSIMULATION, mais sans les paramètres qui en modifient le résultat (voir pp 62-63).

Il est effectué toutes les dix minutes tant que l'Assassin reste déguisé. Il procède à un lancer supplémentaire s'il engage une conversation.

Cette compétence peut être choisie une deuxième fois ; alors, l'Assassin devient un maître du déguisement et peut essayer d'imiter un individu particulier. De plus, il doit faire un seul lancer au lieu d'un toutes les dix minutes et en faire un s'il parle à une personne.

### Chapardage

L'Assassin soustrait de petits objets à la personne près de lui. Certains, préférant la profession de voleur à celle, plus risquée, de meurtrier, y ont recours pour dérober la bourse de riches marchands ou subtiliser les bagues d'un personnage pendant qu'ils lui serrent la main.

La tentative de chapardage est résolue par un lancer de DISSIMULATION (voir pp 62-63). Cependant, l'Assassin subit un handicap de -4. S'il manque ce lancer, l'Assassin ne parvient pas à voler l'objet. Le MJ vérifie alors que la victime a

remarqué la tentative (elle doit obtenir un résultat inférieur ou égal à son total de DÉTECTION avec un 1d20).

Cette compétence peut être choisie une seconde fois. Alors, le handicap de DISSIMULATION est réduit de -2.

### Exemple

*Sable est une jeune Assassin inexpérimentée qui a désespérément besoin d'argent. Elle repère la bourse bien remplie qui pend à la ceinture d'un Barbare. Le bousculant «par mégarde», Sable passe son poignard sous les cordons de sa bourse.*

*La DISSIMULATION de Sable est de 18, la DÉTECTION du barbare, de 5. Elle doit donc obtenir un résultat inférieur ou égal à 9 avec 2d10 pour réussir. Elle fait 16 ! Elle n'a pas subtilisé la bourse et ses ennuis vont commencer... Le MJ obtient 3 avec 1d20 : le barbare a senti la lame du couteau lui piquer la cuisse. Une main énorme s'abat sur l'épaule de Sable alors qu'elle tente de fuir...*

### Effraction

Les portes des châteaux ont rarement de serrure. Les châtelains préfèrent se barricader avec des traverses de chêne d'une solidité éprouvée. Dans la plupart des châteaux, la seule porte avec une serrure est celle du cachot ; c'est aussi là que beaucoup d'Assassins terminent leurs jours.

Les cadenas sont, eux, souvent employés pour fermer des coffres. L'Assassin trouve donc l'occasion d'exercer ses talents dans une ville marchande. Le commerce florissant a en effet permis le développement d'une bourgeoisie qui a pris l'habitude de conserver son or dans des cassettes ou des coffres-forts.

La chance de base de forcer une serrure est de 30%. L'Assassin peut choisir Effraction jusqu'à trois fois ; elle passe à 60% quand elle est prise une seconde fois et à 90% une troisième fois.

#### Modificateurs

|                    |      |
|--------------------|------|
| ASTUCE 16 et plus  | +5%  |
| AGILITÉ 16 et plus | +10% |

Les résultats permettent de déterminer si l'Assassin est capable ou non de forcer la serrure. Pour le savoir, l'assassin lance 1d100 à chaque Assaut jusqu'à ce qu'il obtienne un résultat inférieur ou égal au pourcentage assigné à son rang. C'est alors seulement que le MJ l'informe

de la réussite ou de l'échec de sa tentative. Le MJ a secrètement lancé 1d100 (et un seul) au début de l'action pour en déterminer l'issue.

### Exemple

*Nasir, un Assassin, et ses compagnons d'aventure découvrent un coffre au trésor dans la crypte d'un souterrain. Tandis que les autres montent la garde, Nasir sort son matériel et entreprend de crocheter la serrure. A cet instant, le MJ lance les dés pour déterminer si Nasir réussit dans sa tentative et note secrètement le résultat.*

*Nasir lance 1d100 à chaque Assaut jusqu'à ce qu'enfin il obtienne un résultat inférieur ou égal à son rang (après une insupportable attente qui a duré douze Assauts !). C'est alors que le MJ lui annonce que cette serrure est inviolable. Nasir doit donc renoncer, sous les quolibets de ses compagnons. L'hilarité cependant est de courte durée puisqu'ils doivent maintenant transporter le coffre à l'extérieur afin de trouver un moyen de l'ouvrir...*

Si l'Assassin ne parvient pas à forcer une serrure, il doit attendre une semaine avant toute nouvelle tentative.

Ce talent nécessite bien sûr un jeu de crochets de serrurier. Ce matériel fait partie de l'équipement de l'Assassin, son encombrement est négligeable. Si on vient à le perdre, il faut 50 pièces d'argent pour en acquérir un nouveau.

### Pistage

L'assassin peut avec cette compétence suivre la piste de ses victimes, ou tout autre adversaire et des animaux dans tout le pays. Voir page 63.

Cette compétence peut être choisie une seconde fois ; ainsi, l'Assassin gagne un bonus de +2 à son jet de DETECTION pour le pistage.

## L'Assassin à l'œuvre : un exemple

L'exemple suivant montre les diverses capacités de l'Assassin en action :

*Amide, assassin de Niveau 7, a pour mission de s'emparer d'un grimoire magique. La nuit venue, elle se prépare à passer à l'action. Revêtue de son plastron, munie d'une épée et de navajas, d'un sac, d'une corde, d'une lanterne de poing et d'un briquet à silex, d'un*

*pot fumigène et de trois boulettes étincelantes, Amide se faufile par les ruelles obscures.*

*Parvenue à la résidence qu'elle doit cambrioler, elle escalade sans difficulté le mur d'enceinte raviné par les intempéries. Elle atterrit en souplesse dans le jardin et fonce vers la maison. Au préalable, Amide avait soudoyé une servante et obtenu les plans de la maison. Elle a mémorisé la disposition des lieux et se dirige vers la pièce qui renferme le précieux grimoire.*

*Au détour d'un couloir, Amide repère un garde, posté à seulement cinq mètres. Le passage, bien éclairé, ne possède aucun recoin où se dissimuler. Le Maître de Jeu diminue donc le total de DISSIMULATION d'Amide de 4 points (20) et augmente la DETECTION du garde de 2 points (7). La DISSIMULATION d'Amide est encore amputée de 5 points puisqu'elle va devoir passer à moins de 3m du garde. En tout, elle doit donc obtenir un résultat inférieur ou égal à 8 avec 2d10. Elle réussit de justesse et se faufile à l'insu du garde (en usant d'un stratagème qu'il faut déterminer avec le Maître de Jeu afin de respecter le réalisme de la scène). Amide avance à pas feutrés jusqu'au prochain couloir...*

*Dans la bibliothèque, elle trouve le grimoire, retenu au lutrin par une chaîne cadénassée. Elle sort ses crochets et commence à travailler. Ses chances de succès ne sont que de 30%. Le MJ lance secrètement un dé pour connaître l'issue de cette tentative : elle peut l'ouvrir. Amide lance donc un d100 à chaque Assaut et, après plusieurs tentatives, parvient enfin à forcer la serrure. Soulagée (l'unique alternative eût été de déchirer la couverture du précieux ouvrage) elle place le livre dans son sac et se dirige vers la sortie.*

*Hélas, d'autres soucis l'attendent à la porte ! Le garde a quitté son poste et se trouve maintenant à moins de deux mètres !*

*Amide lance une Attaque Eclair et obtient 1 avec 1d6 : le garde est hébété. Il n'oppose pas de résistance aux coups de l'Assassin et, avant qu'il ait pu reprendre ses esprits, Amide a raison de lui. Elle retient le corps affaissé et le dépose doucement au sol.*

*Moins d'une minute plus tard, elle a déjà regagné le jardin, quand des cris s'élèvent de la maison. Le cadavre du garde vient d'être découvert. Comme les fenêtres s'illuminent, Amide escalade rapidement le mur et bondit dans la ruelle. Tapie dans un coin d'ombre, elle réfléchit au moyen de s'enfuir. Un groupe de marins, de retour de la pêche, remonte la rue à pas lents. Amide assomme discrètement celui qui ferme la marche et le dépouille de ses vêtements. D'un coup de poignard, elle tranche sa longue chevelure pour*

parachever son déguisement. Le résultat de son lancer de dés est 15, ce qui est suffisant (malgré la pénalité de 4 points due à la hâte) pour tromper la vigilance des patrouilles.

L'une d'elles arrête bientôt Amide, pour l'interroger. Elle doit procéder à un nouveau lancer, mais avec un résultat de 12, elle n'éveille pas les soupçons : elle répond avec l'accent des gens du port. Cependant, elle voit avec terreur le propriétaire du grimoire rejoindre la patrouille.

Sédillion est un Magicien de rang 10. Sa Perception est bien supérieure à celle des gardes. Amide doit obtenir un résultat inférieur ou égal à 10 avec 2d10 pour le duper. Hélas, elle fait 13 ! Un détail vient de la trahir. Peut-être a-t-elle oublié qu'au retour de la pêche, les cheveux des marins sont poisseux et humides alors que les siens sont secs.

Sédillion l'a tout de suite remarqué et donne l'alerte.

Amide lève les bras. Tous les regards sont braqués sur elle. Une boulette étincelante explose au milieu du groupe et Amide en profite pour disparaître dans la nuit. Elle se faufile maintenant dans les ruelles obscures. Guerrière de l'ombre, elle réussit sans peine son nouveau lancer de Dissimulation.

Sédillion n'est pas homme à abandonner si facilement. Il se transforme en Tigre, ce qui accroît sa Détection et améliore sa vision nocturne. Il a tôt fait de retrouver la fugitive. La jeune femme, prudente, renonce au combat et lui rend le grimoire.

En souvenir du passé, Sédillion lui laisse la vie, à condition qu'elle ne tente plus jamais rien contre lui. Amide donne sa parole (qui n'a aucune valeur).

Sédillion s'incline pour la saluer, mais quand il relève la tête, la jeune femme s'est volatilisée...

