

Terres Noires

Jeu de rôles dans un univers médiéval fantastique sombre

Introduction

Ce document décrit une partie de l'univers des Terres Noires et les règles qui permettent de jouer dans cet univers.

Ce système met l'accent sur l'ambiance de l'univers et l'interprétation des rôles. Les personnages peuvent mourir rapidement et les combats sont dangereux, mais ils sont aussi simples à jouer et n'apportent pas un très grand intérêt tactique. En revanche, l'intérêt se trouve dans la composition d'une équipe et des synergies entre des personnages très différents. Le panel de classes et de sort est large et les joueurs ne devraient pas être effrayés de perdre un personnage et de changer de stratégie.

Le meneur du jeu est encouragé à adapter la difficulté à son groupe de joueurs : s'ils sont plus émotionnellement attachés à leurs personnages, les combats devraient être moins dangereux et la progression plus lente.

Table des matières

Introduction.....	1
Règles de Base.....	5
Caractéristiques.....	5
Domaine : Combat.....	5
Domaine : Exploration.....	5
Domaine : Magie.....	6
Règle Optionnelle : Caractéristiques Sociales.....	6
Caractéristiques Secondaires.....	6
Scores mystiques.....	7
Test.....	8
Difficulté.....	8
Opposition.....	8
Seuil.....	8
Création de Personnage.....	10
Rang.....	10
Caractéristiques.....	10
Progression.....	10
Utiliser une fiche de personnage.....	11
Combat.....	12
Tours.....	12
Attaque.....	12
Blessures.....	12
Soin.....	13
Désengagement.....	14
Charge.....	14

Règle Optionnelle : Détails Narratifs.....	14
Règle Optionnelle : Compétences.....	16
Exploration.....	18
Initiative.....	18
Déplacement.....	18
Franchissement.....	19
Tir.....	19
Furtivité Naturelle.....	20
Actions Furtives.....	20
Magie.....	23
Mana.....	23
Incantation.....	23
Contrôle.....	23
Aura.....	24
Apprentissage.....	24
Rituels.....	25
Règle Optionnelle : Contraintes.....	26
Grimoires.....	27
Nécromancie.....	28
Maîtrise des Corps.....	28
Relève des Foules.....	28
Relève Avancée.....	29
Purification.....	29
Préservation.....	29
Maîtrise des Âmes.....	30
Animancie.....	30
Maléfices.....	30
Démonologie.....	32
Convocation.....	32
Invocation.....	32
Révocation.....	33
Envoûtement.....	33
Possession.....	34
Maîtrise des Imps.....	34
Magie du Chaos.....	36
Domination.....	36
Empathie.....	36
Sombre Empathie.....	37
Anti-magie.....	37
Maîtrise des Ombres.....	37
Maladies.....	37
Mutations.....	37
Univers.....	38
Histoire.....	38
Société.....	39
Castes.....	39
Clans.....	39
Ordres et Familles.....	39
Religions.....	39
Les Âmes.....	39

Après la Mort.....	40
Les Limiers des Morts.....	41
Le Karma.....	41
État d'Âme.....	42
La Folie.....	43
Les Cimetières.....	44
Les Cimetières Abandonnés.....	44
Les Cimetières Maudits.....	44
Les Kères.....	45
Les Cimetières de Bord de Route.....	46
Les Morts.....	46
Aspect.....	46
Taxonomie Naïve.....	47
Non-Morts et Revenants.....	47
Les Esprits.....	48
Les Pantins.....	49
Les Démons.....	49
Généralités.....	49
Cultes.....	50
Rang.....	50
Noms.....	50
Raison et Révocation.....	51
Contrainte et Pacte.....	52
Exemples de Pactes.....	53
Portails.....	55
Envoûtement.....	56
Possession.....	57
Les Imps.....	57
Mondes infernaux.....	59
Population.....	59
Plaines de Cendres.....	59
Habitants.....	60
Topologie.....	61
Lieux.....	62
Gouffre Rougeoyant.....	62
Habitants.....	63
Topologie.....	63
Lieux.....	64
Cataractes de Lave.....	65
Habitants.....	65
Topologie.....	65
Lieux.....	65
Mondes des morts.....	65
Économie.....	65
Érèbes et l'Achéron.....	66
Hadès et le Styx.....	66
Tartare, le Cocyte et le Phlégéthon.....	66
Asphodèle et le Léthée.....	66
Mondes profonds.....	66
Cavernes de Soufre.....	66

Lacs d'Acide.....	66
Phobos.....	66

Règles de Base

Caractéristiques

Chaque personnage est déterminé par 12 caractéristiques numériques. Ces caractéristiques ont un minimum de 0 et pas de maximum théorique. Ces caractéristiques servent essentiellement à déterminer si les actions entreprises par un personnage sont couronnées de succès ou non. L'ensemble des caractéristiques d'un personnage sont appelées « profile ».

Une caractéristique peut dépendre du corps ou de l'esprit. Cette distinction est importante lorsqu'une âme change de corps ou que l'esprit d'un personnage en contrôle un autre.

Les caractéristiques sont réparties en trois domaines : combat, exploration et magie ; chaque domaine a quatre caractéristiques.

Domaine : Combat

L'*Attaque (Att)* représente l'habileté d'un personnage à utiliser des armes de corps-à-corps pour frapper un ennemi qui tente de bloquer ou d'esquiver ses coups. Elle reflète autant la connaissance des techniques de combat que l'analyse de la défense adverse et dépend donc de son esprit.

La *Force (For)* représente la puissance physique d'un personnage. Cette caractéristique mesure la gravité des blessures qu'il inflige et la facilité avec laquelle il déplace des objets lourds. Elle détermine le nombre de points de dégâts des attaques au corps-à-corps. Elle reflète la musculature du personnage et dépend donc de son corps.

La *Défense (Def)* représente l'habileté d'un personnage à utiliser ses armes ou ses protections pour dévier les attaques au corps-à-corps. Cependant, il est impossible d'utiliser cette caractéristique sans objet approprié (arme, bouclier, etc). Elle reflète autant la connaissance des techniques de combat que l'analyse des attaques adverses et dépend donc de son esprit.

La *Constitution (Cst)* représente la résistance physique d'un personnage. Cette caractéristique mesure sa capacité à endurer la douleur, ainsi qu'à résister aux poisons et aux maladies. Elle détermine le nombre de points de dégâts qu'un personnage peut subir avant de perdre connaissance. Elle reflète l'endurance du personnage et dépend donc de son corps.

Domaine : Exploration

L'*Agilité (Agi)* représente la vivacité et l'habileté d'un personnage à mouvoir son corps. Cette caractéristique mesure sa capacité à réagir rapidement, à franchir des obstacles, qu'ils soient hauts ou étroits, à sauter et à se faufiler. Elle détermine aussi la capacité à esquiver d'un personnage, qui peut se substituer à la défense dans certaines occasions. Elle reflète la souplesse du personnage et dépend donc de son corps.

La *Dextérité (Dex)* représente la précision manuelle d'un personnage. Cette caractéristique mesure son aptitude à effectuer des actions délicates comme crocheter une serrure ou escalader une paroi, ainsi que des actions manuelle discrètes, comme dérober un objet. Elle reflète la capacité de concentration du personnage et dépend donc de son esprit.

L'*Adresse (Adr)* représente la précision visuelle d'un personnage. Cette caractéristique mesure les chances qu'a un personnage de toucher une cible avec une arme de tir ou de jet. Elle reflète l'acuité du personnage et dépend donc de son corps.

La *Furtivité* (**Fur**) représente la discrétion d'un personnage. Cette caractéristique mesure sa capacité à se déplacer sans faire de bruit et à profiter de l'environnement (ombres, couverts, foule, etc) pour se soustraire à la vigilance d'un personnage. Elle reflète l'attention du personnage à son environnement et dépend donc de son esprit.

Domaine : Magie

Le *Pouvoir* (**Pvr**) représente la capacité du personnage à absorber le pouvoir magique et à le conserver sur le long terme. Cette caractéristique détermine le nombre maximum de points de mana qu'un personnage peut avoir. Elle reflète l'affinité du personnage avec la magie et dépend donc de son corps.

L'*Influence* (**Inf**) représente le contrôle que le personnage a sur la magie. Cette caractéristique détermine la portée de l'aura qui est la distance à laquelle le personnage est capable de projeter son mana et de lancer un sort. Elle détermine aussi le nombre de manifestations magiques, comme les mort-vivants ou les effets de sorts sur la durée, qu'il est capable de contrôler. Elle reflète la volonté du personnage et dépend donc de son esprit.

L'*Incantation* (**Inc**) représente l'aisance qu'a le personnage pour incanter un sort, c'est-à-dire pour mémoriser et exécuter avec précision les gestes et les paroles nécessaires, ainsi que son aptitude à le faire rapidement, dans une situation stressante ou effrayante. Elle reflète la mémoire gestuelle du personnage et dépend donc de son corps.

Le *Savoir* (**Sav**) représente la connaissance du personnage des arts occultes. Cette caractéristique détermine le nombre de sorts que le personnage connaît. Le joueur doit choisir un nouveau sort chaque fois qu'il gagne un point dans cette caractéristique. Elle reflète la mémoire symbolique du personnage et dépend donc de son esprit.

Règle Optionnelle : Caractéristiques Sociales

Ce système ne donne aucune caractéristique sociale aux personnages, car il estime que jouer un rôle est au moins aussi important que lancer un dé. Les personnages n'ont aucune caractéristique qui reflète leur charisme, leur autorité, leur sang-froid, leurs connaissances d'un domaine particulier, etc. Si les joueurs souhaitent convaincre, mentir, marchander, séduire, etc, ils doivent le faire oralement. Le meneur de jeu est encouragé à récompenser les bonnes prestations par le résultat escompté, tout en gardant à l'esprit la logique de la situation ainsi que les connaissances et les motivations des personnages joueurs et non-joueurs.

Cependant, si le meneur du jeu tient à représenter les actions sociales par le même système que le combat, l'exploration et la magie, il peut ajouter un quatrième domaine, nommé « Social », qui doit comporter quatre caractéristiques. Il est recommandé de leur attribuer des points indépendamment des autres domaines pour ne pas en perturber l'équilibre. Les caractéristiques suivantes sont suggérées.

Charisme : représente l'aptitude à séduire et à mentir. Autorité : représente l'aptitude à inspirer le respect et la confiance. Courage : représente l'aptitude à suivre la raison sans être troublé par des sentiments comme la peur. Logique : représente la capacité à raisonner ainsi qu'à déceler les mensonges.

Caractéristiques Secondaires

Ces caractéristiques sont calculées à partir des caractéristiques principales et raciales du personnage. Elles peuvent subir des modifications (positives ou négatives) temporaires sans que leurs caractéristiques de base ne soient modifiées.

Vitalité : dépend de l'état du personnage. Les vivants et les démons ont une vitalité de 3. La vitalité des mort-vivants varie ; voir le chapitre « Les Morts » de la section « Univers ».

PV Max : le nombre maximum de points de vie (PV) du personnage. Égal au produit de la constitution et de la vitalité ($Cst \times Vit$).

Mana Max : le nombre maximum de points de mana du personnage. Égal au pouvoir (Pvr).

Contrôle : le nombre maximum de manifestations magiques qu'un personnage peut contrôler en même temps. Égal à l'influence (Inf).

Aura : la portée maximum des sorts ainsi que le rayon de l'aura (dont le centre est le personnage), en mètres. Égal au double de l'influence ($Inf \times 2$).

Sauvegarde d'armure : le nombre de points de dégâts ignorés chaque fois que le personnage subit une blessure. Égal à la somme des points d'armure de l'équipement porté.

Scores mystiques

Ces caractéristiques sont des scores qui peuvent évoluer avec les actions d'un personnage. Ils concernent la religion et le rapport au divin du personnage.

% Âme : le pourcentage de l'âme du personnage. Les vivants naissent avec 100 % ; certaines expériences traumatisantes et certains effets magiques peuvent diminuer ce total. À 0 %, le personnage n'a plus d'âme ni d'émotions. Voir le chapitre « États d'Âmes » de la section « Univers ».

Karma : ce qui pèse sur l'âme du personnage, en bien ou en mal. Cette valeur peut être négative ou positive ; elle est influencée et utilisée par les dieux et les entités divines. Les vivants naissent à 0.

Religion : le nom de la divinité à laquelle le personnage est voué. Les personnages qui ne suivent aucun culte n'ont aucune valeur dans cette « caractéristique ».

Ka : la quantité de pouvoir divin que possède le personnage. Il peut lui être confié par sa divinité et par des créatures divines. Il peut être employé à réaliser des miracles. Il n'y a pas de maximum au nombre de points qu'un personnage peut accumuler.

Ferveur : mesure à quel point la divinité vénérée s'intéresse au personnage. Cette valeur commence à zéro et est remise à zéro si le personnage abandonne ou change de religion.

Test

Difficulté

Lorsqu'un personnage effectue une action à l'issue incertaine sans être opposé à un autre personnage, il effectue un *test de caractéristique*. Ce test est déterminé par une difficulté qui peut être de l'un des trois niveaux suivants : *facile*, *difficile* ou *exploit*. Selon la difficulté du test, le joueur lance un dé dont le nombre de faces dépend de la difficulté : 6 faces pour un test facile, 12 faces pour un test difficile, et 20 faces pour un exploit. L'action est réussie si le résultat du dé est inférieur ou égal à la caractéristique testée.

Facile : réussite si $D6 \leq \text{carac.}$

Difficile : réussite si $D12 \leq \text{carac.}$

Exploit : réussite si $D20 \leq \text{carac.}$

Opposition

Lorsqu'un personnage s'oppose à un autre, il procède à une opposition. Pour cela, il calcule son avantage en soustrayant la caractéristique adverse à la sienne ; le résultat est donc négatif si c'est l'adversaire qui a l'avantage. Par exemple, pour effectuer une attaque, le personnage attaquant soustrait la défense de son adversaire à sa propre attaque. Il se rapporte ensuite au tableau suivant pour obtenir ses chances de succès. Pour réussir l'action, le joueur doit faire autant ou moins que ce nombre avec un dé à 10 faces. (Notez qu'il suffit de multiplier ce nombre par dix pour obtenir le pourcentage de chances de réussite.)

Avantage	-7 et -	-6 à -4	-3 / -2	-1	Égalité	+1	+2 / +3	+4 à +6	+7 et +
Chance	1	2	3	4	5	6	7	8	9

Par exemple, un personnage ayant 4 en attaque tente d'en frapper un autre ayant 6 en défense : l'avantage est de $(2 - 4 =) -2$, ce qui indique une chance de 3 ; il doit donc faire 3 ou moins sur un dé à 10 faces pour réussir à toucher son adversaire avec cette attaque.

Seuil

Parfois il est nécessaire de savoir si un personnage est capable de faire quelque chose ou non, plutôt que de savoir s'il réussit une action ponctuelle. Lorsqu'une telle épreuve se présente aux personnages et qu'il est nécessaire de savoir qui sont ceux capables de la franchir, le meneur de jeu emploie la règle de seuil. Ce seuil est une valeur numérique calculé selon la formule suivante, selon une difficulté choisie par le meneur du jeu. Tous les joueurs dont la caractéristique testée est supérieure ou égale au seuil sont capables de surmonter l'épreuve. (Le dé n'est pas lancé une fois par personnage qui tente l'épreuve, mais une fois par épreuve, pour tous les personnages.)

Facile : **Seuil = 2 + 1D4**

Difficile : **Seuil = 5 + 1D4**

Exploit : **Seuil = 8 + 1D4**

Ce test spécial est à employer pour une action qui n'a pas de résultat négatif en cas d'échec et qui, si elle avait été simulée par un test avec une difficulté, aurait pu être tentée indéfiniment jusqu'à réussir. Le test par seuil permet de répondre à des questions comme « est-ce que le démoniste connaît ce type de démon ? » (seuil sur le savoir), « est-ce que le voleur est capable de se faufiler dans cet interstice ? » (seuil sur l'agilité), etc.

Création de Personnage

Rang

Un personnage est représenté par un rang allant de I à IV. Le rang I représente les gens du commun : un milicien ou un brigand quelconques seraient de rang I. Le rang II est celui des personnages importants mais pas exceptionnels : un chef de milice, un religieux influent ou un jeune aventurier seraient de rang II (c'est d'ailleurs un rang conseillé pour créer un nouveau personnage-joueur). Le rang III est celui des personnages expérimentés : il peut s'agir d'un aventurier chevronné, d'un baron local ou d'un vieux magicien. Le rang IV est réservé aux personnages exceptionnels : le seigneur d'une contrée, un roi-démon ou un guerrier légendaire seraient de ce rang.

Le meneur du jeu détermine à quel rang les joueurs commencent en fonction du type de partie qu'il prévoit : au rang I s'il veut entamer une longue suite d'aventure qui verra les personnages des joueurs progresser de simples anonymes à des héros légendaires ; au rang II s'il veut présenter aux joueurs une aventure assez longue mais qui requiert des aventuriers déjà un peu expérimentés ; au rang III s'il veut faire jouer une partie brève et intense où les joueurs incarnent des héros aux prises avec des ennemis mortels.

Caractéristiques

Une fois le rang déterminé, le joueur peut attribuer ses caractéristiques principales. Il reçoit pour cela un nombre de points qui dépend de son rang.

$$\text{Points} = 12 \times (\text{rang} + 1)$$

Ces points sont à distribuer entre toutes ses caractéristiques en respectant un plafond. Ce plafond concerne chaque caractéristique.

$$\text{Plafond} = 3 \times (\text{rang} + 1)$$

Par exemple, un personnage créé au rang II aura 36 points à répartir entre ses caractéristiques, sans que chaque caractéristique ne dépasse 9.

Les caractéristiques secondaires et mystiques sont déterminées automatiquement ; elles ne requièrent aucun choix de la part du joueur.

Les joueurs qui créent des personnages de rang I ou II devraient se concentrer sur un ou éventuellement deux domaines. Ils ne devraient pas être effrayés par la perspective de laisser de nombreuses caractéristiques à zéro.

Le meneur de jeu est encouragé à leur montrer des profils de personnages non-joueurs pour qu'ils se fassent une idée de ce qu'ils peuvent faire ou de ce qu'ils auront à affronter. Alternativement, un profil de personnage non-joueur peut être pris comme base et modifié en déplaçant quelques points entre les caractéristiques.

Progression

Lorsqu'un personnage vit une aventure qui éprouve ses talents, il gagne quelques points d'expérience. Ce gain est généralement de 1 à 3 points par séance, selon que le meneur du jeu considère que l'aventure a été éprouvante ou plutôt facile. Ces points d'expérience devraient être attribués équitablement, indépendamment des réussites ou des échecs. Les échecs sont souvent des expériences enrichissantes.

Chaque point d'expérience est un +1 pour une caractéristique. Les points d'expérience ne peuvent pas être conservés : les joueurs doivent les attribuer immédiatement. Ces progressions ne doivent pas dépasser le même plafond que lors de la création d'un personnage, mais en prenant en compte le rang suivant, c'est-à-dire celui vers lequel le personnage progresse.

Par exemple, un personnage de rang II avait un plafond de 9 lors de sa création. Pour attribuer ses points d'expérience, il utilise le plafond du rang suivant, c'est-à-dire 12.

Lorsqu'un personnage a obtenu 12 points de progression depuis le début de son rang actuel, il passe au rang suivant. Les changements de rang peuvent s'accompagner d'une progression sociale en accord avec le scénario et l'histoire du personnage : une recrue de rang I gagnera en grade lors de son rang II ; un jeune noble de rang II aura fait ses preuves lorsqu'il passera au rang III ; un personnage important se verra proposer (ou gagnera par la force) un fief à administrer s'il atteint le rang IV, etc.

Utiliser une fiche de personnage

Ce chapitre va vous guider pas à pas dans la création d'un personnage grâce à la fiche de personnage fournie en annexe. Il peut servir de récapitulatif à cette section ou de guide complet pour un nouveau joueur.

Commencez par inscrire votre nom et celui de votre personnage en haut de la fiche. Entourez le symbole correspondant au sexe de votre personnage et le rang de départ choisi par le meneur du jeu. (L'espace vide en haut à droite peut servir à dessiner votre personnage ou à coller une image le représentant.)

Calculez votre total de points et votre plafond par caractéristique. Le total est égal à $12 \times (\text{rang} + 1)$ et le plafond à $3 \times (\text{rang} + 1)$. Répartissez ces points parmi vos caractéristiques en respectant le plafond.

Calculez ensuite vos caractéristiques secondaires comme indiqué en gris à côté : vos maxima de PV, de mana, etc.

À moins que votre personnage n'ait déjà un passé (discuté avec le meneur du jeu), ses scores mystiques par défaut sont les suivants : 100 % en âme ; 0 en karma, Ka et ferveur ; pas de religion.

Le meneur du jeu peut vous attribuer des finances de départ selon la situation dans laquelle votre personnage commence son aventure. Notez-les dans les cases appropriées de votre fiche.

De même, votre personnage peut commencer avec un équipement de départ. Il est inutile (mais pas interdit) de noter ses vêtements et ses objets qui ne lui donnent pas de bonus.

Si vous avez des points en savoir, choisissez autant de sorts que votre score de savoir et inscrivez leurs caractéristiques (coût, difficulté, effets, etc) sur votre fiche. Inscrivez le grimoire et les voies qu'il contient dans votre inventaire ; vous pourrez apprendre d'autres sorts de ces voies plus tard. Si vous êtes un nécromancien ou un démoniste, peut-être avez-vous des corps, des pactes ou des noms de démons.

Si vous jouez un fidèle d'une religion, notez-le, ainsi que les modifications de vos scores mystiques, tels qu'indiqués par le meneur du jeu.

Combat

Tours

En situation de combat, il est plus commode de découper le temps en tours, une unité de temps arbitraire durant laquelle chaque personnage est capable de faire une action.

Comment effectuer chaque action est expliqué plus loin, dans le chapitre approprié (Combat, Exploration ou Magie). Une action peut être :

- une attaque au corps-à-corps,
- une attaque à distance (un tir),
- une incantation,
- une course,
- un désengagement,
- une charge,
- un franchissement,
- un camouflage.

L'ordre dans lequel les personnages agissent est déterminé par leur jet d'initiative (voir le paragraphe du même nom dans le chapitre « Exploration »).

Lorsque vient son tour d'agir, un personnage peut décider de ne pas le faire immédiatement, mais de décaler son action. S'il décide de faire ainsi, il ne fait rien dans l'immédiat et laisse la main au personnage suivant. Lorsqu'un personnage termine son action et passe la main, tous les personnages qui ont choisi de décaler leur action peuvent jouer immédiatement. Si plusieurs personnages veulent ainsi interrompre le déroulement du tour, celui ayant eu le plus haut résultat d'initiative passe avant les autres ; à la fin de son action, ceux qui avaient demandé à jouer leur action décalée peuvent à nouveau le demander ou changer d'avis et laisser le tour se poursuivre, pour jouer cette action plus tard.

Lorsque tout le monde a joué une action (décalée ou non), le tour se termine et un autre peut commencer.

Attaque

Une attaque est une action qui requiert une arme de mêlée et cible un personnage au corps-à-corps. Elle est résolue par un jet d'opposition entre l'attaque (Att) du personnage à la défense (Def) de sa cible. Si la cible est inerte ou n'a pas vu venir le coup (attaque furtive), l'attaque réussit automatiquement.

Si elle est réussie, la cible subit une blessure de force égale à celle de l'attaquant (For).

Un personnage qui n'a aucune arme ou qui ne s'en sert pas peut choisir d'esquiver : il utilise son agilité (Agi) à la place de sa défense (Def) lorsqu'un adversaire l'attaque au corps-à-corps. Choisir d'esquiver n'est autorisé que si le personnage n'a pas utilisé son arme depuis son tour précédent et lui interdit de l'utiliser jusqu'à la fin du tour suivant.

Blessures

Lorsqu'un personnage subit une blessure d'une force donnée, il doit calculer le nombre de points de vie perdus. Il commence par soustraire sa sauvegarde d'armure à cette force. Si le résultat est zéro ou moins, la blessure est annulée. Sinon, il perd ce nombre de points de vie.

Lorsque le nombre de points de vie d'un personnage atteint zéro (ou moins), il tombe à terre, incapable de poursuivre le combat. Il n'est pas immédiatement considéré comme mort, mais comme ayant succombé à la douleur ou à la perte de sang. Une attaque sur un personnage hors-combat réussit automatiquement et provoque toujours une blessure fatale.

Un personnage peut être sous l'influence d'un bonus ou d'un malus temporaire en constitution, qui influence le maximum de points de vie. Dans ce cas, les points de vie eux-mêmes ne changent pas ; c'est le seuil à partir duquel le personnage est hors-combat qui change.

Un personnage qui acquiert un bonus de constitution peut encaisser autant de points de dégâts supplémentaire que le produit de ce bonus par sa vitalité (3 pour les humains), c'est-à-dire qu'il pourra continuer à se battre lorsque ses points de vie seront négatifs. Il ne s'effondre que lorsque le bonus se dissipe ou que les dégâts au-delà de zéro ne dépassent la nouvelle marge.

De manière similaire, un personnage subissant un malus de constitution sera mis hors combat lorsque ses points de vie atteindront ou passeront en dessous du produit de ce malus par sa vitalité, c'est-à-dire qu'il s'effondrera plus tôt dans le combat. Lorsque le malus se dissipe, si ses points de vie sont supérieurs à zéro, il redevient capable de se battre.

Soin

Seuls les corps vivants respectent les règles suivantes. Les démons et la plupart des mort-vivants suivent des règles différentes.

Toute blessure doit être stabilisée : les plaies doivent être désinfectées à l'alcool et pansées, les fractures doivent être immobilisées, etc. Un personnage dont les blessures n'ont pas été stabilisées perd 1 point de vie par heure. Toute équipe d'aventuriers devrait avoir au moins une trousse de premiers secours, contenant alcool, bandages, atèles, etc. L'action de stabiliser des blessures ne peut se faire que hors combat, prend environ une minute et ne peut pas se pratiquer sur soi-même.

Par régénération naturelle (cicatrisation, etc), un personnage stabilisé regagne la moitié de sa constitution en points de vie par nuit de sommeil paisible (tours de garde, cauchemars, intempéries, etc empêchent de passer une nuit paisible).

Il est possible de chercher l'aide d'un prêtre qui connaîtrait un sort de soin ; la plupart des temples et monastères en possèdent. Ce sort permet d'accélérer la régénération naturelle en rendant à un personnage autant de points de vie que sa constitution ; cependant un personnage ne peut bénéficier d'un tel sort qu'une seule fois avant sa prochaine nuit de sommeil paisible, laquelle ne lui rendra aucun point de vie. Il est de bon ton de remercier une telle assistance par une donation pouvant s'élever jusqu'à une pièce d'argent.

Tout autre moyen d'outrepasser la limite de régénération d'un corps vivant s'accompagne généralement d'un coût bien supérieur. Certains miracles sont capables de remettre un personnage sur pied immédiatement. Certains magiciens versés dans les arts les plus sombres savent que l'eau du Styx soigne instantanément toute blessure, mais au prix d'un fragment de l'âme (10 %) de celui qui la boit. Cependant, une fiole (usage unique) d'eau du Styx est très rare et s'achète souvent plusieurs pièces d'or.

Désengagement

Deux personnages sont engagés dans un combat au corps-à-corps lorsqu'au moins l'un d'entre eux a tenté une attaque ou a effectué une charge à l'encontre de l'autre. Un personnage engagé dans un combat au corps-à-corps ne peut pas se déplacer avant d'avoir effectué un désengagement. Un désengagement est une action qui requiert un jet de dé suivi d'une marche ; un personnage ne peut donc pas effectuer une autre action durant le tour où il tente de se désengager.

Lorsqu'un personnage annonce qu'il tente de se désengager d'un corps-à-corps, tous les personnages à son contact doivent décider s'ils veulent l'en empêcher ou profiter de l'occasion pour effectuer une attaque gratuite (ou ne pas le gêner du tout).

Pour chaque personnage qui décide de l'en empêcher, une opposition entre l'agilité (Agi) du personnage fuyant et la défense (Def) de son adversaire doit être résolue. Si une seule de ces oppositions échoue, il n'aura pas le droit d'effectuer son déplacement et devra rester au contact.

Pour chaque personnage qui décide de profiter de l'occasion pour l'attaquer, une opposition entre l'agilité (Agi) du personnage fuyant et l'attaque (Att) de son adversaire doit être résolue. Si cette opposition échoue, il subit des dégâts comme si cette opposition avait été une attaque réussie de son adversaire. Cette attaque ne compte pas comme une action pour l'adversaire. Le personnage fuyant n'est pas empêché de se désengager par une attaque d'opportunité réussie.

Il est recommandé à un personnage souhaitant se désengager de le faire en décalant son action après celles de ses adversaires au contact pour, au tour suivant, fuir le plus tôt possible, car rien n'empêche ces adversaires de le poursuivre et de le ré-engager au début du tour suivant.

Charge

Un personnage peut effectuer une charge, qui est une course suivie immédiatement d'une attaque au corps-à-corps, et qui compte comme une seule action.

Une charge ne peut se faire qu'en ligne droite (pas de zigzag) et sans franchir d'obstacle (à moins que ce franchissement ne soit une réussite automatique). Une charge ne peut pas être furtive ; si le personnage était furtif, il sort de cet état au début de son action. Si la charge est permise, l'attaque qui en découle bénéficie d'un +1 en attaque (Att) et en force (For).

Par exemple : un héros est camouflé dans un fourré, à l'extérieur d'un cimetière. De l'autre côté d'un muret, à l'intérieur du cimetière, une goule rode. Le héros se déplace furtivement jusqu'à ce qu'il n'y ait aucun arbre ni tombe entre la goule et lui. Seul le muret (test d'agilité facile) les sépare, hors le héros a plus de 6 en agilité. En une seule action, il bondit des fourrés, saute le muret et assène un coup terrible à la goule, qui l'a cependant vu venir au dernier moment et peut se défendre.

Règle Optionnelle : Détails Narratifs

Les règles précédentes sont uniquement techniques et ne décrivent pas narrativement les blessures que les personnages subissent. Pour cela, les joueurs sont encouragés à décrire plus spécifiquement leurs intentions d'attaque et le meneur de jeu à décider des détails (gravité, localisation, etc) d'une attaque réussie. Les paragraphes qui suivent ne sont pas des règles rigides, mais des outils pour décrire plus précisément l'évolution d'un combat. Elles peuvent être simplifiées voire ignorées pour les combats rapides ou pour les duels entre personnages non-joueurs.

La gravité d'une blessure peut par exemple être déterminée à l'aide du tableau suivant :

Condition	Gravité	Exemples
Force \leq Constitution	Blessure légère	Plaie superficielle, douleur modérée, etc.
Force $>$ Constitution	Blessure grave	Plaie profonde, fracture, etc.
PV \leq 0	Blessure fatale	Démembrement, fracture ouverte, hémorragie, etc.

À moins que l'attaquant ne vise un point précis ou ne veuille provoquer une blessure particulière, c'est le meneur du jeu qui décide où se situe la blessure. Il peut utiliser par exemple un tableau de localisation des blessures comme le suivant :

1D6	Localisation
1	Tête
2	Thorax
3	Abdomen
4	Bras gauche
5	Bras droit
6	Jambes

Les blessures seront différentes selon les armes. Les joueurs et le meneur de jeu sont encouragés à décrire précisément les armes que les personnages (joueurs et non-joueurs) utilisent. Les armes peuvent être grossièrement divisées entre les armes tranchantes (épées, haches, faux...), les armes perçantes (lance, flèche, dague...) et les armes contondantes (masses d'arme, marteaux, fléaux...), mais les joueurs peuvent vouloir être encore plus spécifiques (une hache démembre plus facilement), plus variés (un crochet peut immobiliser), permettre plusieurs utilisations (frapper de taille ou d'estoc), etc.

Les blessures graves et fatales peuvent provoquer des handicaps et des séquelles, et requérir des soins spécifiques.

Durant un combat, le meneur du jeu peut décider d'appliquer un malus à un personnage qui a subi une blessure grave. Il peut s'agir de réduction temporaire de caractéristiques (attaque et défense, agilité, précision, etc) génériques, ou de restrictions plus spécifiques, comme l'incapacité de courir voire de se déplacer, l'obligation d'utiliser une arme de tir à la moitié de sa vitesse, etc.

Comme décrit dans les chapitres précédents, après le combat, des soins doivent être prodigués pour stabiliser les blessures, mais il est possible d'être plus spécifique : une plaie doit être pansée (nécessite alcool et tissus) voire recousue (nécessite aiguille et fil), une fracture doit être immobilisée (nécessite attelle et liens), etc.

Les blessures légères ne provoquent pas de séquelles, outre quelques cicatrices qui disparaissent rapidement. Cependant, les blessures plus graves peuvent laisser des cicatrices plus impressionnantes qui s'ajouteront définitivement à la description (et au vécu) du personnage. Certains handicaps peuvent être permanents, comme la perte d'un doigt, d'un œil, voire d'un membre ou complètement de la vue. Selon le choix du joueur concerné et la gravité du handicap de son personnage, ce dernier peut décider de prendre sa retraite, auquel cas le joueur créera un nouveau personnage qui viendra rejoindre le groupe. Cependant il peut être intéressant de jouer un personnage ainsi handicapé, comme un guerrier manchot, un sorcier aveugle ou un voleur boiteux.

Note : les créatures non vivantes (zombies, esprits, démons, dieux, etc) ne subissent pas les blessures de la même manière que les vivants, même si les mêmes règles s'appliquent. Les mort-vivants physiques sont démembrés et brisés par les attaques qu'ils subissent ; leurs « points de vie » représentent l'intégrité de leur corps. C'est d'ailleurs pourquoi un personnage relevé en tant que zombie juste au moment de sa mort regagne tous ses points de vie (bien que sa vitalité soit différente) : ces points ne représentent pas la même chose.

Les esprits et les entités surnaturelles n'ont pas de corps à proprement parler mais une incarnation qui peut interagir avec le monde physique et peut être « abîmée ». Les esprits deviennent moins tangibles à chaque « blessure » jusqu'à ne plus pouvoir interagir avec le monde physique ; les démons et les dieux perdent leur force jusqu'à ne plus pouvoir maintenir leur incarnation. Ces entités ne peuvent pas avoir de séquelles physiques mais peuvent perdre une partie de leur âme ou de leur ka. (Pour les démons et les dieux, voir aussi leur mécanisme de « Raison », dans le chapitre du même nom.)

Règle Optionnelle : Compétences

Chaque personnage peut apprendre une capacité offensive par tranche complète de 3 points d'attaque et une capacité défensive par tranche complète de 3 points de défense. Ces capacités doivent être apprises immédiatement et ne peuvent pas être modifiées.

Si un personnage doit reculer mais qu'un obstacle l'en empêche, il tombe à terre à la place. Un attaquant est « seul » si aucun allié n'est au contact de sa cible. Un défenseur est « seul » si aucun allié n'est au contact de son attaquant. Un personnage qui recule d'une case, n'est pas suivi et n'est plus en contact avec des adversaires de sa mêlée sort automatiquement de cette mêlée.

Un personnage à terre ne peut plus attaquer ni se déplacer. Un personnage à terre peut se relever en sacrifiant son déplacement.

Capacités offensives :

- Lorsque vous attaquez une cible seule, vous pouvez gagner +1 en attaque.
- Lorsque vous attaquez et que vous n'êtes pas seul, vous pouvez gagner +1 en attaque.
- Lorsque vos alliés attaquent une cible avec laquelle vous êtes en contact, ils peuvent gagner +1 en attaque.
- Lorsque vous attaquez avec une épée, vous pouvez faire reculer votre adversaire d'une case, puis vous pouvez avancer d'une case vers lui.
- Lorsque vous attaquez avec une arme d'hast, vous pouvez attaquer une cible à 1 case de distance, même si un allié est au milieu (mais pas si un adversaire est au milieu).
- Lorsque vous réussissez une attaque avec un marteau de guerre, vous pouvez mettre votre adversaire à terre.
- Lorsque vous réussissez une attaque avec une hache de bataille, vous pouvez gagner +1 en force.
- Lorsque vous utilisez une dague, qu'un adversaire tente de se désengager de votre mêlée et que vous décidez d'effectuer une attaque d'opportunité, elle réussit automatiquement.
- Lorsque vous réussissez une attaque à la suite d'une charge, vous pouvez faire reculer votre adversaire d'une case, le suivre et le mettre à terre.
- Lorsque vous attaquez une cible à terre, vous pouvez gagner +1 en attaque et +1 en force.

Capacités défensives :

- Lorsque vous défendez et que votre attaquant est seul, vous pouvez gagner +1 en défense.
- Lorsque vous défendez et que vous n'êtes pas seul, vous pouvez gagner +1 en défense.

- Lorsque vos alliés défendent une attaque provenant d'un personnage avec lequel vous êtes au contact, ils peuvent gagner +1 en défense.
- Lorsque vous réussissez une parade avec une épée, vous pouvez faire reculer votre adversaire d'une case, puis vous pouvez avancer d'une case vers lui.
- Lorsque vous réussissez une parade avec une arme d'hast, vous pouvez reculer d'une case.
- Lorsque vous réussissez une parade avec un marteau de guerre, vous pouvez mettre votre adversaire à terre.
- Lorsque vous réussissez une parade avec une hache de bataille, vous pouvez infliger 1 point de dégâts à votre adversaire.
- Lorsque vous réussissez une parade avec une dague, vous pouvez échanger votre place avec votre adversaire.
- Lorsque vous réussissez une parade contre une charge, vous pouvez échanger votre place avec votre adversaire et le mettre à terre.
- Lorsque vous empêchez un adversaire de fuir votre mêlée, vous pouvez le mettre à terre.

Exploration

Initiative

Au début d'un combat, il est nécessaire de déterminer dans quel ordre les personnages agiront durant chaque tour. Cet ordre est déterminé par un classement décroissant des scores d'initiatives, qui sont calculés pour chaque personnage en ajoutant 1D4 à sa caractéristique d'agilité (Agi).

$$\text{Initiative} = \text{Agi} + 1\text{D4}$$

Les égalités sont départagées en relançant le D4 et en ajoutant l'agilité. Seuls les personnages précédemment à égalité sont ainsi départagés ; l'ordre vis-à-vis des autres personnages ne change pas.

Pour se souvenir de l'ordre d'initiative, il peut être intéressant de distribuer des cartes d'un jeu de cartes traditionnel ou les atouts d'un jeu de tarot, l'as (ou le petit bout pour le tarot) étant attribué à celui qui a eu le plus haut score d'initiative. Cela évite d'avoir à se rappeler des résultats d'initiative ou à les noter.

Par exemple, trois personnages sont engagés dans un combat : un sorcier (agilité 5), un guerrier (agilité 5 ; initiative +1 grâce à un sort du sorcier) et un roublard (agilité 8). Un D4 est lancé pour chaque personnage : le sorcier obtient 3, ce qui lui donne pour ce combat une initiative de 8 ; le guerrier obtient 4 et le roublard 2 pour une égalité à 10. Le sorcier agira en dernier, mais il faut départager le guerrier et le roublard : les D4 sont à nouveau lancés. Cette fois-ci le guerrier obtient un 1, pour un total de 7, et le roublard obtient 3, pour un total de 11. Le guerrier agira donc en second, après le roublard. Cependant, il agira quand même avant le sorcier, car bien que son nouveau résultat de 7 soit inférieur à celui de 8 du sorcier, ils avaient déjà été départagés lors du premier jet du guerrier.

Déplacement

Lorsqu'un personnage fait une action, il peut la faire en marchant. Ce déplacement n'est pas considéré comme une action en soi, et ne peut donc pas être séparée de son action principale (par exemple par l'interruption d'une action décalée). La distance (en mètres) parcourue par un personnage en marchant durant un tour est égale à son score de mouvement.

Un personnage peut aussi décider de courir. Dans ce cas, courir fait office d'action et il ne peut pas en faire d'autre ce tour-ci. Un personnage qui effectue une course se déplace d'au maximum autant de mètres que le double de son score de mouvement.

La position des personnages et des éléments de leur environnement peuvent être matérialisés par un plateau et des pions. Dans ce cas, il faut définir une échelle.

Par exemple, si le plateau comporte des cases, une case peut faire 2 mètres de côtés : passer à une case adjacente « coûte » 2 mètres et passer à une case diagonale « coûte » 3 mètres. Si le terrain n'est pas représenté avec des cases, l'usage d'un mètre-ruban peut être utile et l'échelle est calculée en fonction de la taille des figurines ; par exemple, si une figurine humaine fait environ 30 mm de haut, un mètre peut être représenté par 15 mm.

Franchissement

Lorsqu'un personnage souhaite, lors de son déplacement, franchir un obstacle qui requiert un test d'agilité (muret, fosse, etc), ceci constitue une action. Cela signifie qu'un personnage ne peut tenter de franchir qu'un seul obstacle durant un même tour. La seule exception à cette règle est qu'un personnage peut courir et tenter de franchir un obstacle s'il s'agit d'un saut. Par exemple, il n'est pas possible de courir et de tenter une épreuve d'équilibrisme dans le même tour !

Un échec pour un test de franchissement peut, selon la nature de l'obstacle, soit obliger le personnage à terminer son tour au pied de l'obstacle (ce qui lui permettra de tenter à nouveau de le franchir au tour suivant), soit de subir une chute ou les effets néfastes d'un piège.

Tir

Un tir est une attaque à distance. C'est une action qui requiert une arme de distance et la munition appropriée (certaines armes, dites « de jet » se lancent à la main : dague, hachette, javelot, etc). Elle est résolue par un test d'adresse (Adr) dont la difficulté dépend des circonstances. Si la cible est inerte ou n'a pas vu venir le tir (tir furtif), l'attaque réussit automatiquement.

La force d'une attaque à distance dépend de la qualité de la munition utilisée, comme précisé par le tableau ci-dessous.

Qualité	Force	Coût à l'unité	Disponibilité
Médiocre	4	Aucun	Par défaut.
Bonne	8	1 pièce de cuivre	Facile à trouver dans les grandes villes.
Exceptionnelle	12	1 pièce d'argent	Jamais trivial.

Il est recommandé de ne pas garder le compte des munitions médiocres et de considérer que tout personnage ayant une arme à distance possède des munitions médiocres dans une quantité « suffisante » pour l'aventure, et qu'il en rachète chaque fois qu'il en a l'occasion. Les munitions de qualité supérieure doivent cependant être achetées et comptées. Les personnages peuvent en récupérer un quart (ou à une chance sur quatre) après utilisation, s'ils en ont le temps. Les armes de jet coûtent dix fois plus cher mais ne se brisent jamais (elles peuvent toujours se perdre si les joueurs doivent fuir précipitamment, par exemple).

Les munitions de qualité exceptionnelles ne se trouvent pas simplement « en cherchant un peu ». En trouver peut faire l'objet d'une scène à part entière voire d'une quête annexe, ou être trouvées dans l'inventaire d'un adversaire hors du commun. Leur nature sera très probablement magique, ou du moins les matériaux dans lesquels elles sont fabriquées seront très rares. Par exemple, un démon du feu peut vendre des flèches à pointe en silex, une kère peut posséder des dagues de lancer magiques, l'armurier d'un grand nécromancien peut fabriquer des carreaux d'arbalète hantés par des esprits damnés, etc.

La difficulté d'un tir est facile par défaut mais augmente d'un cran pour chacune des circonstances suivantes (le meneur de jeu est libre d'en ajouter) ;

- Cible très éloignée (en fonction de la portée de l'arme)
- Cible en mouvement (sauf si la cible va directement vers le tireur)
- Cible en combat avec un allié (un échec aura une chance sur deux de toucher l'allié)
- Tireur en mouvement ou instable
- Obscurité ou brouillard (sauf si la cible porte une lumière)
- Vent violent

- Pluie battante

Furtivité Naturelle

Lorsque deux groupes de personnages se rencontrent, il est nécessaire de déterminer qui est remarqué et qui ne l'est pas.

Au début d'une rencontre, chaque personnage fait un test de furtivité dont la difficulté dépend de la vigilance du groupe adverse : facile (1D6) si le groupe est endormi ou distrait, difficile (1D12) par défaut et exploit (1D20) s'il est sur le qui-vive ou alerté. Tous les personnages qui réussissent ce test sont considérés comme furtifs dès le début de la rencontre.

Si un personnage non-joueur est ainsi furtif, le meneur du jeu ne révèle pas sa présence aux joueurs. Si c'est un joueur qui l'est, ses adversaires ne peuvent pas le cibler. Cette furtivité dure jusqu'à ce que le personnage fasse une action qui le révèle au groupe adverse.

Si tous les personnages d'un même groupe sont naturellement furtifs, alors le groupe adverse n'est pas au courant de leur présence, et les personnages furtifs peuvent leur tendre une embuscade : ils auront un tour gratuit pour encercler, surprendre ou contourner le groupe adverse.

Par exemple, un aventurier roublard part en avant de son groupe pour explorer une zone et découvrir un groupe de gardes en factions. Les gardes testent leur furtivité naturelle contre la vigilance du roublard. C'est un exploit puisque ce dernier s'attend à faire une rencontre. Tous échouent sauf deux, ce qui fait que le meneur du jeu annonce un mauvais nombre de gardes. Le roublard teste également sa furtivité naturelle face à la vigilance des gardes qui, sans être assoupis, sont là depuis longtemps, et le meneur du jeu décide qu'il s'agit d'un test difficile pour l'éclaireur. Malheureusement, ce dernier échoue et est repéré. Les gardes tentent de l'attraper, mais il parvient à les distancer.

De retour parmi ses compagnons, le roublard raconte sa découverte et annonce le nombre de gardes qu'il a vu. Les aventuriers, trompés par cette mauvaise information, décident de passer en force et se dirigent vers l'endroit où sont les gardes. Ces derniers sont cette fois-ci sur le qui-vive puisqu'ils ont aperçu un individu suspect peu avant : les aventuriers tentent chacun un exploit de furtivité pour les approcher discrètement et seuls ceux qui y parviennent commenceront la bataille en étant cachés. Les gardes ont également droit à un test de furtivité naturelle et le meneur du jeu décrète que les joueurs sont trop confiants et pas assez vigilants, et que ce test est seulement difficile. Certains gardes le réussissent et ne sont pas repérés par les aventuriers. Ils profitent de cette aubaine pour les prendre à revers.

Engagés dans un combat contre plus de gardes que prévu et pris de flanc par quelques soldats chanceux, les personnages-joueurs essuient une amère défaite et sont fait prisonniers. S'ils avaient eu un meilleur éclaireur qui n'aurait pas alerté les gardes en les espionnant, peut-être auraient-ils eu la possibilité de leur tendre une embuscade bien plus à leur avantage.

Actions Furtives

Il peut être nécessaire d'attribuer un jeton à tous les personnages qui sont furtifs, tant qu'ils le sont, de manière à se souvenir plus facilement de qui est furtif et qui ne l'est pas (ou ne l'est plus).

Un personnage qui n'est pas furtif peut le devenir en effectuant une action de camouflage. Une action de camouflage est automatiquement réussie si le personnage n'est détectable par aucun personnage qui souhaiterait le trouver. (Par exemple, les personnages qui composent une foule n'empêchent pas un personnage de s'y cacher.) Cependant, s'il est poursuivi, il doit réussir un test de furtivité (Fur) dont la difficulté est décidée par le meneur du jeu.

Lorsqu'un personnage est furtif, soit parce qu'il a réussi son jet de furtivité naturelle soit parce qu'il a effectué une action de camouflage, il ne peut pas être la cible d'actions de ses adversaires, puisqu'ils ignorent où il se trouve. Cependant les actions qui ne requièrent pas de cible l'affectent toujours.

Seul un personnage furtif peut effectuer une action furtive. N'importe quelle action peut l'être : un déplacement, une attaque, un tir, une incantation, etc. D'abord l'action est effectuée, ensuite le personnage effectue un test de furtivité (Fur) pour voir si elle a été repérée. Si une action est composée de plusieurs actions (par exemple il est possible de marcher en effectuant une autre action), plusieurs tests de furtivités peuvent être requis.

Une attaque furtive au corps-à-corps est un assassinat : cette action est automatiquement furtive, réussit automatiquement et tue automatiquement la cible. Les personnages qui ne sont pas biologiquement vivants ne peuvent pas être assassinés ; en revanche, il est possible d'effectuer à leur encontre une attaque furtive : elle réussit automatiquement mais inflige ses dégâts normalement. Il est possible d'empêcher la victime d'un assassinat de faire du bruit en mourant, mais même alors il faut que personne ne se préoccupe ni de la cible ni de son absence pour que l'assassin demeure caché. En revanche, si c'est le cas, l'action est automatiquement furtive.

Un tir furtif sur cible immobile réussit automatiquement ; ses dégâts sont calculés normalement. Les déplacements et franchissements sont effectués normalement. À moins qu'elles ne soient évidentes, les conséquences d'un sort furtif ne seront pas considérées comme d'origine surnaturelle par la cible.

Par exemple, un personnage pris de faiblesse sans avoir repéré d'incantation ne saura pas qu'il vient de subir un maléfice. En revanche, personne ne doutera que l'apparition d'un démon est le résultat d'un sort, même si son invocation était furtive et que l'invocateur ne puisse être ni identifié ni localisé.

TODO : gratifier les dégâts des tirs furtifs.

Une fois l'action effectuée, son auteur effectue un test de furtivité pour déterminer si elle est repérée. La difficulté de ce test de furtivité est soumise à l'appréciation du meneur du jeu. Elle peut également être automatiquement furtive ou impossible à effectuer discrètement (par exemple, passer devant un garde en pleine lumière, ouvrir un porte grinçante, etc). Pour en décider, le meneur du jeu évalue la quantité d'éléments favorables à la discrétion (couverts, ombres, bruit ambiant, foule, etc) et de la vigilance de ceux qui pourraient la détecter. Cette vigilance augmente lorsque les personnages ciblés ont été témoins d'une action furtive échouée ou découvrent les résultats d'une action furtive (quelqu'un a été volé ou assassiné, par exemple).

TODO : système formel de points pour déterminer la difficulté du test de furtivité.

En cas d'échec à ce test, le personnage est repéré : il perd son statut de furtivité et devra se soustraire à la vigilance de ses adversaires avant se camoufler s'il souhaite à nouveau être furtif. Les adversaires témoins de l'action furtive échouée sont désormais alertés et seront plus difficiles à berner les prochaines fois.

Par exemple, deux d'aventuriers, un guerrier (défensif) et un assassin explorent prudemment une forêt à la recherche d'un groupe de brigands ; ils ont été engagés pour mettre fin à leurs exactions. Ils les rencontrent et procèdent à un jet de furtivité naturelle : les trois brigands sont repérés par les

personnages-joueurs et seul le guerrier est repéré, l'assassin étant furtif dé le début.

Le meneur du jeu décrit aux joueurs l'allure des brigands et de leur campement forestier, ainsi que leur réaction face à l'apparition du guerrier apparemment seul. Ce dernier les somme de se rendre, mais les brigands ne l'entendent pas de cette oreille et engagent le combat.

L'ordre d'initiative est déterminé : le roublard en premier, les trois brigands ensuite et le guerrier en dernier. L'assassin souhaite se faufiler derrière un brigand, mais le meneur du jeu explique qu'ils sont trop loin et que le camp est trop dégagé pour s'y déplacer discrètement ; l'assassin décide alors de décaler son action. Les brigands agissent et chargent le guerrier ; malgré une blessure, ce dernier tient bon et contre-attaque.

L'assassin utilise alors son action : les brigands sont beaucoup plus près et il peut effectuer une marche et une attaque contre l'un d'eux en un seul tour. Pour s'approcher de l'un des gardes, il doit sortir silencieusement de son couvert, mais ils sont occupés à se battre ; le meneur du jeu décide que le test est difficile. L'assassin réussit ce test : il s'approche silencieusement d'un brigand et l'assassine (automatiquement). Il effectue un nouveau test de furtivité (le meneur du jeu décide que la difficulté est la même) mais cette fois-ci il est repéré.

Au tour suivant, l'assassin décide d'agir en premier : il effectue une course et s'éloigne du combat.

L'un des brigands décide de poursuivre l'assassin : il se désengage et se déplace dans sa direction.

Le dernier attaque le guerrier, puis celui-ci riposte.

Au tour suivant, l'assassin effectue une marche pour se mettre à couvert et tente de se camoufler. Le meneur du jeu décide que le test est facile grâce à l'épaisseur du sous-bois et au retard du brigand.

Ce dernier poursuit sa course sans le voir. Le guerrier poursuit son combat et parvient à mettre son adversaire à terre.

Au tour suivant, l'assassin se faufile derrière le brigand qui le poursuivait ; il réussit son test de furtivité et l'assassine. Mission accomplie !

L'assassin se vante d'avoir tué plus de brigands que son compagnon, mais le guerrier lui montre ses blessures et lui rappelle que c'est lui qui a servi de diversion, et que c'est leur travail d'équipe qui est venu à bout de cet affrontement.

Magie

Mana

Le mana est l'énergie magique. Tout ce qui a une âme ou du Ka peut la contenir, la manipuler et la projeter pour lancer des sorts. Le nombre maximum de mana que peut emmagasiner un personnage est déterminé par sa caractéristique de pouvoir (Pvr).

Un personnage régénère tout son mana en une nuit de sommeil paisible, c'est-à-dire qui n'est troublé par aucun réveil ni aucun cauchemar. Le mana peut aussi être collectée : certains lieux en recèlent et certains événements peuvent en produire. Les lieux dans lesquels les énergies magiques se manifestent spontanément sont qualifiés de manafères. Tout personnage gagne un point de mana chaque heure passée dans un lieu manafère. Les temples, les cimetières abandonnés et les nécropoles sont considérés comme des lieux manafères.

De plus, un personnage qui se recueille devant un autel dédié à un dieu qu'il vénère gagne un point de mana (un même personnage ne peut se recueillir plus d'une fois par jour devant chaque autel).

Dans les cas où cela a de l'importance, il faut savoir que c'est l'âme qui possède le mana. Cela a pour conséquence que les sans-âme et les pantins ne peuvent pas pratiquer la magie, et que lorsqu'une âme change de corps ou quitte le sien, elle conserve sa propre réserve de mana.

Incantation

L'incantation est l'action de jeter un sort. Les détails de l'incantation (formules, gestes, etc.) dépendent du type de sort, mais toutes sont simulés par la même règle. Un sort est déterminé par un coût, une difficulté et un effet ; la description d'un sort dans les chapitres suivants donne en premier le nom du sort souligné, puis entre crochets sa difficulté et son coût, puis la description de son effet.

Pour lancer un sort, un personnage doit à la fois connaître ce sort et pouvoir le lire (depuis son grimoire, généralement). L'incantateur doit également avoir au moins autant de mana que son coût et réussir un test d'incantation de difficulté égale à celle du sort. Si l'incantation est un succès, l'incantateur perd autant de mana que le coût du sort puis ses effets s'appliquent. En cas d'échec, rien ne se produit et aucune mana n'est perdue.

Si une incantation échoue et qu'au tour suivant le personnage tente à nouveau d'incanter le même sort, il gagne un +1 à ce test, cumulable pour chaque tour consécutif passé à incanter ce sort. Ce bonus est perdu si le personnage change de sort, fais une autre action entre temps, ou s'il réussit l'incantation.

Le test d'incantation n'est utile que pour déterminer le temps que l'incantateur passe à lancer son sort dans une situation urgente (situation de combat, par exemple). Si l'incantateur peut prendre son temps, le test d'incantation est inutile : le sort réussira, tôt ou tard.

Contrôle

Certains effets de sorts qui ont une durée dans le temps nécessitent d'être contrôlés. C'est essentiellement le cas des malédictions et des bénédictions, qui affectent leur cible tant que le contrôle est maintenu. Les mort-vivants créés par nécromancie doivent aussi être contrôlés, sous peine de retomber inanimés. Ces effets qui doivent être contrôlés sont appelés « manifestations magiques ».

Une manifestation magique qui n'est pas contrôlée est immédiatement dissipée. Le contrôleur d'une manifestation peut à tout moment la dissiper volontairement. Une manifestation dissipée cesse simplement de faire effet : le bonus ou le malus qu'elle appliquait prend fin, le corps qu'elle maintenait debout s'effondre, etc.

Le nombre de manifestations qu'un personnage peut contrôler est égal à sa caractéristique secondaire de contrôle, calculée à partir de son influence (Inf). Si un personnage obtient le contrôle d'une nouvelle manifestation alors qu'il en contrôle déjà autant que son influence, il doit renoncer à l'une d'entre elle, ou renoncer à la nouvelle.

Un contrôle est une action consciente qui requiert de la concentration : toutes les manifestations magiques contrôlées par un personnage qui est assommé ou s'endort sont immédiatement dissipées.

Un même personnage ne peut pas bénéficier ou subir plus d'un exemplaire d'une même manifestation magique (par exemple, il est impossible qu'un guerrier bénéficie de deux bénédictions de combat identiques, même si elles sont contrôlées par des sorciers différents) ; en revanche, un sorcier peut contrôler plusieurs manifestations identiques (tant qu'elles n'ont pas la même cible).

Aura

L'aura d'un personnage est une zone circulaire dont le centre est ce personnage et dont le rayon est égal, en mètres, à sa caractéristique secondaire d'aura, calculée à partir de son influence (Inf). Si un sort a une cible, cette cible doit se trouver « sous l'aura » de l'incantateur. Si un sort affecte toute l'aura de l'incantateur, tout personnage sous son aura en subit l'effet.

Un personnage ne peut contrôler des manifestations magiques que sous son aura. Cela signifie que si le contrôleur se déplace ou que la manifestation est déplacée de sorte à ce qu'elle ne soit plus sous l'aura de son contrôleur, elle est immédiatement dissipée.

Apprentissage

Les sorts sont complexes et doivent être appris. Il est impossible de lancer un sort uniquement en le lisant, sans s'être longuement exercé auparavant. Il est également impossible de lancer correctement un sort uniquement de mémoire. Pour pouvoir apprendre un sort, il faut disposer d'une description écrite du décorum de ce sort. Généralement, ces descriptions sont consignées dans des grimoires, parfois sur des parchemins.

Les sorts sont organisés en voies, elles-mêmes organisées en domaines. Il existe trois domaines : la nécromancie, la démonologie, et la magie du chaos. Ces trois domaines ayant des bases extrêmement différentes, un sorcier est généralement limité, de par son enseignement, à un seul d'entre eux. Puisqu'un grimoire est l'explication détaillée des mécanismes communs à un ensemble de sorts, il ne peut contenir que des sorts d'un même domaine, et généralement il ne contient que quelques voies aux mécanismes similaires.

Un sorcier connaît autant de sorts que sa caractéristique de savoir (Sav). Lorsqu'il gagne un nouveau point de savoir, il apprend un nouveau sort qu'il choisit immédiatement parmi ceux contenus dans ses grimoires. (Attention : certains sorts requièrent de connaître d'autres sorts.)

Lors de sa création, un personnage de rang I ne possède que son grimoire d'apprentissage : il ne contient que les voies dans lesquelles il connaît des sorts. Plus tard, il pourra acheter ou trouver des copies de grimoires rédigés par des maîtres en magie, et étendre ses possibilités d'apprentissage. Cependant, selon la culture d'une région, y trouver un grimoire peut s'avérer plus ou moins facile, coûteux, voire illégal. Il existe également des parchemins qui ne contiennent qu'un seul sort, et pas nécessairement les bases pour le maîtriser.

En guise d'illustration, voici une liste de grimoires et des voies qu'ils contiennent. Le meneur du jeu est encouragé à en inventer d'autres pour satisfaire les besoins spécifiques de ses joueurs.

Les ouvrages de référence en nécromancie sont les suivants. Le « Codex Corpore », écrit il y a près de mille ans par le roi mort, traite des deux voies de maîtrise des corps ainsi que la voie de préservation. La « Domina Aeterna » contient tout sur les âmes, de l'animancie aux maléfices. Le « Requiescat In Pace » est l'ouvrage de référence des gardiens de cimetières : il contient à la fois la voie de préservation et celle de purification. « Corpore et Anima », écrit par Ginko Yurutaka, rassemble les voies de relève avancée et d'animancie.

Les ouvrages de référence en démonologie sont les suivants. « Demonis Invocatio » rassemble les voies de convocation, d'invocation, ainsi que les trois portails des mondes de feu. Le « Codex Impedimentum », possédé par tous les inquisiteurs, contient les voies de révocation, d'envoûtement et d'emprisonnement. « Sanguis Ardeo » rassemble les voies d'invocation, d'envoûtement et de maîtrise du pouvoir. Le « Livre de la Mort » est connu dans tout le clan bleu pour son recueil de noms de divinités mineures de la mort (kères, faucheurs, nochers, etc), ainsi que ses voies d'invocation et de maîtrise des imps.

Les ouvrages de référence en magie du chaos sont les suivants. Le « Double-Face » est un grimoire écrit par un sorcier schizophrène qui mélange les voies d'empathie et de sombre empathie. Le « Florilège des DeLéthée », écrit par Sélophème DeLéthée, couvre les voies de domination, d'empathie et de maladie. « Ater Arcanis » est un grimoire interdit qui regroupe les voies de maladie et de mutation. « Arts Perfides » est un recueil de sorts qui contient les voies d'ombre et de maladie.

Rituels

Un rituel est un sort très complexe, souvent lancé par plusieurs magiciens. Bien qu'il soit narrativement très semblable à un sortilège simple, il obéit techniquement à des règles différentes. Il est cependant appris comme un sort normal ; seul le maître de cérémonie est tenu de connaître le rituel.

Un rituel a plusieurs prérequis et contraintes, portant sur les ritualistes eux-mêmes (leur nombre minimum et leurs connaissances), la situation (lieu, météo, moment de la journée, phase de la lune, etc), ainsi que les ingrédients nécessaires, y compris la quantité totale de mana requise (chaque mage participant au rituel peut apporter tout, aucun ou une partie de son mana au total). Le rituel décrit ensuite le décorum et en précise la durée. Il décrit enfin les conséquences attendues du rituel ainsi que les modalités d'interruptions et les conséquences d'une telle interruption.

- Ritualistes
- Situation : lieu et moment
- Ingrédients et mana
- Décorum et durée
- Conséquences
- Interruption

Règle Optionnelle : Contraintes

L'acte d'incanter requiert qu'un certain décorum soit accompli. Selon la catégorie à laquelle appartient un sort, l'incantateur doit être capable d'exécuter une action. Un sorcier peut être privé temporairement ou définitivement de cette capacité. Cette contrainte ne s'exerce que lors de l'incantation ; le contrôle n'est soumis à aucune autre contrainte que celle de l'aura.

Un sort de nécromancie requiert de pouvoir voir sa cible ; un nécromancien privé de la vue est incapable d'incanter. Un sort de démonologie requiert de pouvoir parler distinctement ; un démoniste bâillonné ou incapable d'articuler est incapable d'incanter. Un sort du chaos requiert d'avoir au moins un bras (mains et doigts compris) entièrement libres ; un sorcier qui tiendrait un objet dans chaque main ou qui aurait les mains liées ne peut pas incanter de sort de magie du chaos.

La perte d'une de ces capacités peut être définitive ; un nécromancien aveugle perd tout pouvoir, ainsi qu'un démoniste muet, etc.

La connaissance de ces contraintes n'est détenue que par les sorciers eux-mêmes, et des personnages qui n'ont pas été initiés à la magie peuvent se méprendre sur ce qu'il faut empêcher un sorcier de faire pour le priver de ses pouvoirs. La plupart du temps, les sorciers emploient à la fois gestes et paroles dans leurs sorts, parfois pour tromper les autres personnages, parfois comme simples aides à la mémoire.

Par exemple, des bandits peuvent bâillonner un nécromancien après l'avoir entendu marmonner ce qu'ils pensaient être des formules magiques, et le nécromancien peut faire semblant d'être ainsi privé de ses pouvoirs jusqu'au moment propice.

Grimoires

La présentation d'un sort suit le format suivant : le nom souligné, entre crochets la difficulté, le coût en mana et la durée (une durée infinie est notée « ∞ » et un sort instantané est noté « ! »), puis la description de l'effet.

Un sort dont la durée n'est pas instantanée (« ! ») doit être contrôlé. Un sort de durée infinie (« ∞ ») se dissipe normalement, lorsqu'il cesse d'être contrôlé.

Un sort peut avoir plusieurs cibles, potentiellement de différentes natures. Dans ce cas, toutes les cibles doivent être à portée d'aura. Le lieu de la manifestation (important pour savoir si elle sort de l'aura du contrôleur ou pas) est alors évident ou précisé par le sort.

Sauf mention contraire, connaître un sort requiert la connaissance de tous les sorts précédents de la même voie.

Nécromancie

Le mana est le vecteur de l'âme.

Toutes les voies de magie qui manipulent les morts et les âmes sont désignées sous le terme de nécromancie. Bien que ce mot désignait à l'origine l'art de parler aux morts, le terme est demeuré le même alors que la pratique s'est grandement diversifiée. Les sorciers qui maîtrisent ces voies sont appelés nécromanciens ou nécromants.

Maîtrise des Corps

Puisque le mana est le vecteur de l'âme, un corps qui a vécu porte l'empreinte d'une âme qu'il est aisé de combler.

Arcane de Nécromancie [Facile, 0, ∞] : Le nécromancien relève un corps humain qu'il doit pouvoir toucher (ou toucher sa tombe) au moment de l'incantation.

La connaissance de ce sort est requise pour tous les sorts de relève des foules et relève avancée.

Ces sorts relèvent des pantins ; leurs caractéristiques et mécanismes sont détaillés dans le chapitre « Les Pantins » de la partie « Univers ».

Relève des Foules

- Relève – Rang 1 [Facile, 1, ∞] : Le nécromancien relève un corps humain sous son aura.
- Relève – Rang 2 [Difficile, X, ∞] : Le nécromancien relève X corps humains sous son aura.
- Relève – Rang 3 [Exploit, 5, ∞] : Le nécromancien relève autant de corps humains sous son aura qu'il peut en contrôler.

Vent des Morts (Rituel) : requiert la connaissance de la relève de rang 3.

- **Ritualistes** : autant que souhaité (au moins deux) ; chaque ritualiste doit au moins maîtriser les arcanes de nécromancie. Ils ne peuvent contrôler aucun sort (ni mort-vivant) durant toute la durée du rituel.
- **Situation** : cimetière ou champ de bataille ; grand vent ; toute heure.
- **Ingrédients** : autant de points de mana que souhaité.
- **Décorum** : le rituel prend un quart d'heure à exécuter avant de prendre effet. À partir de ce moment, il doit être maintenu : les ritualistes ne peuvent effectuer aucune action, pas même se déplacer, sans l'interrompre.
- **Conséquences** : les ritualistes acquièrent conjointement le contrôle d'autant de corps humains que le double de la quantité de mana dépensée pour le rituel, à concurrence du double de la somme de leurs contrôles, et jusqu'à une distance équivalente au double de la somme de leurs auras (ils sont considérés comme un seul nécromancien immobile ayant le double de leurs scores de mana et d'influence combinés).
- **Interruption** : si au moins un ritualiste se déplace, est déplacé, blessé, rendu inconscient ou tué, le rituel est interrompu. S'il en était à sa phase préparatoire, il doit simplement être recommencé depuis le début (si possible) ; s'il est interrompu après avoir été accompli, tous les corps ainsi relevés tombent en poussière (comme si frappés par un sort de purification, ce qui, avec le vent requis, est irrémédiable).

Relève Avancée

- Relève – Champion [Facile, X, ∞] : Le nécromancien relève un corps humain sous son aura ; si ce corps est momifié ou possède ses armes mortuaires, il a les mêmes caractéristiques de combat que lorsqu'il était vivant.
- Relève – Créature [Difficile, X, ∞] : Le nécromancien relève un corps non-humains sous son aura dont la taille est équivalente ou inférieure à celle d'un humain (loup, araignée géante, etc). Ce sort requiert 2 points d'aura à contrôler.
- Relève – Monstre [Exploit, X, ∞] : Le nécromancien relève un corps non-humains sous son aura dont la taille est équivalente ou inférieure à celle d'un cheval (crocodile, lion, etc). La cible peut être utilisée comme monture. Ce sort requiert 3 points d'aura à contrôler.

Le coût en mana de ces sorts sont égaux au rang de la cible.

Relève – Titan (Rituel) : requiert la connaissance de la relève de monstre.

- **Ritualistes** : autant que nécessaire pour entourer le corps ciblé en se tenant par les mains ; chaque ritualiste doit au moins maîtriser les arcanes de nécromancie
- **Situation** : tout lieu ; toute heure.
- **Ingrédients** : le corps complet d'un titan (la seule contrainte de taille est celle du cercle des ritualistes) ; 5 points de mana au total.
- **Décorum** : le rituel prend un quart d'heure à exécuter avant de prendre effet. À partir de ce moment, il doit être maintenu par le maître de cérémonie, qui doit pouvoir lui consacrer 4 points de contrôle.
- **Conséquences** : le maître de cérémonie perd le contrôle de son propre corps et acquiert celui du titan, en plus de ceux qu'il avait déjà. (Son âme reste dans son corps ; son aura est toujours mesurée de la même façon.)
- **Interruption** : si le cercle est brisé lors de la préparation, le rituel doit être recommencé (si possible). Une fois accompli, le cercle n'est plus nécessaire, mais le maître de cérémonie doit conserver sa concentration : elle est brisée s'il est grièvement blessé, rendu inconscient ou tué. En cas d'interruption brutale, le corps du titan s'effondre sous son propre poids et ne pourra plus être relevé sans une réparation méticuleuse (une semaine de travail d'un embaumeur expert).

Purification

- Purification – Rang 1 [Facile, X, !] : cible un corps mort, inanimé, non-contrôlé, sans âme, au contact de l'incantateur ; le corps ciblé est réduit en poussière.
- Purification – Rang 2 [Difficile, X, !] : cible un corps mort au contact de l'incantateur ; le corps ciblé est réduit en poussière.
- Purification – Rang 3 [Exploit, X, !] : cible un corps mort sous l'aura de l'incantateur ; le corps ciblé est réduit en poussière.
- Purification – Rang 4 [Exploit, X, !] : cible un pantin contrôlé par un autre nécromancien : l'incantateur vole le contrôle de la cible.

Le coût en mana de ces sorts dépend de l'état de décomposition du corps ciblé : 1 pour un corps squelettique, 2 pour un corps décomposé (zombie), 3 pour un corps embaumé (momie).

Préservation

- Réparation [Facile, 1, !] : cible un mort-vivant ; la cible regagne autant de points de « vie » que l'incantation (Inc) de l'incantateur.

- Reconstruction [Difficile, X, !] : cible un corps détruit et/ou dispersé ; le corps est reconstitué et peut à nouveau être relevé. Les fragments peuvent ne pas appartenir au même individu, mais ils doivent pouvoir former un corps entier. Le coût de ce sort dépend de l'état de décomposition du corps ciblé : 1 pour un squelette, 2 pour un corps décomposé (zombie), 3 pour un corps embaumé (momie).
- Régénération [Exploit, X, !] : reconstruit un squelette (qui pourra être relevé) à partir des cendres complètes d'un individu (issues d'une crémation ou d'un sort de purification). Le coût de ce sort est égal au double du rang de la cible.

Maîtrise des Âmes

Arcanes d'animancie [Facile, 0, !] : Le nécromancien fait passer une âme d'un corps ou objet à un objet en sa possession.

La connaissance de ce sort est requise pour tous les sorts d'animancie et de maléfices.

Les mécanismes des âmes et des esprits sont détaillés dans le chapitre « Les Esprits » de la partie « Univers ».

Animancie

Puisque le mana est le vecteur de l'âme, celui qui sait la manipuler peut renforcer une âme.

- Animancie – Rang 1 [Facile, 0, ∞] : Le nécromancien dote une âme sous son aura d'un pouvoir minime (manifestation visible, parole, déplacement lent).
- Animancie – Rang 2 [Facile, 1, ∞] : Le nécromancien dote une âme sous son aura d'un pouvoir partiel (comme pouvoir minime, plus : déplacement normal, attaque et défense, vitalité 1).
- Animancie – Rang 3 [Difficile, 2, ∞] : Le nécromancien dote une âme sous son aura d'un pouvoir étendu (comme pouvoir partiel, plus : interactions physiques, vitalité 2).
- Animancie – Rang 4 [Exploit, 3, ∞] : Le nécromancien dote une âme sous son aura d'un pouvoir complet (comme étendu, plus : magie, vitalité 3) ; ce sort peut également être lancé sur l'incantateur lui-même au moment de sa mort.

Maléfices

Puisque le mana est le vecteur de l'âme, celui qui sait la manipuler peut influencer le cœur des mortels.

- Maléfice de Faiblesse [Difficile, 1, 1 heure] : l'incantateur emploie une âme en sa possession pour infliger un malus à toutes les caractéristiques de combat de la cible. L'intensité de ce malus est égale au rang de l'âme employée. L'âme est récupérée lorsque le sort est dissipé.
- Maléfice de Désorientation [Difficile, 1, 1 heure] : l'incantateur emploie une âme en sa possession pour infliger un malus à toutes les caractéristiques d'exploration de la cible. L'intensité de ce malus est égale au rang de l'âme employée. L'âme est récupérée lorsque le sort est dissipé.
- Maléfice de Déconcentration [Difficile, 1, 1 heure] : l'incantateur emploie une âme en sa possession pour infliger un malus à toutes les caractéristiques de magie de la cible. L'intensité de ce malus est égale au rang de l'âme employée. L'âme est récupérée lorsque le sort est dissipé.

- Aura Maléfique [Exploit, 5, 1 heure] : l'incantateur emploie 5 âmes en sa possession ; ce sort cible l'incantateur lui-même et requiert 5 points de contrôle au lieu d'un seul ; tant que dure ce sort, tous les personnages sous l'aura de l'incantateur, sauf l'incantateur lui-même, subissent un malus à toutes leurs caractéristiques dont l'intensité dépend du plus faible rang parmi les âmes employées. Les âmes sont récupérées lorsque le sort est dissipé. La connaissance de ce sort requiert la connaissance des trois autres maléfices.

Les sorts de cette voie ne requièrent pas d'être appris dans l'ordre. Les mort-vivants et les dieux de la mort sont immunisés à ces sorts.

Démonologie

Le mana voyage aisément entre les mondes.

Les démons sont des créatures puissantes qui habitent dans des mondes voisins à celui des Terres Noires. Usant de la propriété du mana à voyager entre ces mondes, des sorciers peuvent marchander avec ces puissantes entités pour gagner en pouvoir, voire les faire venir dans ce monde dans l'espoir de s'allier avec eux.

Les démons ont des noms (Véritable, Secrets et Usuels), un rang (servant, mineur, majeur et suprême), une Raison (une valeur numérique) et du Ka. La partie « Univers » de ce livre contient quelques chapitres traitant des démons et de ces règles ; un joueur démoniste devrait connaître au moins les grandes lignes de ces chapitres.

Convocation

Puisque le mana voyage entre les mondes, elle peut montrer ce qui n'est pas de ce monde.

La convocation consiste à établir un lien entre deux mondes, tenu mais suffisant pour véhiculer le reflet de quelqu'un. C'est ainsi qu'un démoniste peut susciter le reflet d'un démon, faisant apparaître sa forme devant lui, afin de dialoguer avec lui. Marchander avec les démons étant la base de l'activité d'un démoniste, pouvoir parler sans rien risquer d'immédiat est très utile.

- Convocation Mineure [Facile, 0, ∞] : l'incantateur doit prononcer un Nom du démon évoqué (Véritable pour un démon majeur, Secret pour un mineur, Usuel pour les rangs inférieurs) ; le reflet de ce démon apparaît devant l'incantateur ; un reflet similaire de l'incantateur apparaît devant le démon ciblé ; ce lien dure tant que dure ce sort.
- Convocation Majeure [Difficile, 0, ∞] : l'incantateur doit prononcer un Nom du démon évoqué (Véritable pour un démon suprême, Secret pour un majeur, Usuel pour les rangs inférieurs) ; les effets sont identiques à la version mineure de ce sort.
- Convocation Suprême [Exploit, 0, ∞] : l'incantateur doit prononcer un Nom du démon évoqué (Secret pour un démon suprême, Usuel pour les rangs inférieurs) ; les effets sont identiques à la version mineure de ce sort.

Invocation

Puisque le mana voyage entre les mondes, elle peut en ramener les entités faites de mana.

Les démons étant faits de mana (ou au moins leur « incarnation », c'est-à-dire ce qui leur sert de corps) et le mana étant capable de voyager à travers les mondes, un démoniste est capable d'amener un démon à entrer dans son monde. Plus le démon est puissant, plus il requiert de pouvoir à « attirer » vers le démoniste.

- Invocation Mineure [Facile, 1, !] : l'incantateur doit prononcer un Nom du démon invoqué (Véritable pour un démon majeur, Secret pour un mineur, Usuel pour les rangs inférieurs) ; ce démon apparaît devant l'invocateur, s'il le désire ou si un pacte l'y contraint.
- Invocation Majeure [Difficile, 2, !] : l'incantateur doit prononcer un Nom du démon invoqué (Véritable pour un démon suprême, Secret pour un majeur, Usuel pour les rangs inférieurs) ; les effets sont identiques à la version mineure de ce sort.
- Invocation Suprême [Exploit, 3, !] : l'incantateur doit prononcer un Nom du démon invoqué (Secret pour un démon suprême, Usuel pour les rangs inférieurs) ; les effets sont identiques à la version mineure de ce sort.

Maîtrise des Portails (Rituel) : requiert la connaissance de l'invocation mineure.

- Ritualistes : aucune contrainte.
- Situation : devant un portail.
- Ingrédients : au moins un point de mana.
- Décorum : le rituel nécessite cinq minutes de préparation et peut être prolongé.
- Conséquences : après le temps de préparation, chaque minute coûte un point de mana et modifie l'éveil du portail d'un point, ajouté ou soustrait (avec un minimum de zéro).
- Interruption : si la concentration des ritualistes est brisée, les cinq minutes de préparation doivent être recommencées.

Voir le chapitre « Portails » de la partie « Univers » pour des détails sur les portails et le score d'éveil.

Révocation

Puisque le mana voyage entre les mondes, elle peut renvoyer ce qui vient d'ailleurs.

- Révocation Mineure [Facile, 1, !] : l'incantateur doit prononcer un Nom du démon ciblé (Véritable pour un démon majeur, Secret pour un mineur, Usuel pour les rangs inférieurs) ; le démon ciblé perd 1 point de Raison et retourne dans son monde d'origine si ce total tombe à 0. Ce sort permet aussi de révoquer un démon sans points de Raison en usant de son Nom Usuel, peu importe son rang.
- Révocation Majeure [Difficile, 2, !] : l'incantateur doit prononcer un Nom du démon ciblé (Véritable pour un démon suprême, Secret pour un majeur, Usuel pour les rangs inférieurs) ; les effets sont identiques à la version mineure de ce sort.
- Révocation Suprême [Exploit, 3, !] : l'incantateur doit prononcer un Nom du démon ciblé (Secret pour un démon suprême, Usuel pour les rangs inférieurs) ; les effets sont identiques à la version mineure de ce sort.

Envoûtement

Puisque le mana voyage entre les mondes, elle peut être enfermée pour ne plus voyager.

Un démon peut volontairement (ou pour respecter un pacte) abandonner son incarnation pour intégrer un objet, soit de lui-même s'il connaît le sort d'envoûtement, soit grâce à un démoniste maîtrisant ce sort : dans ce cas, le test est automatiquement réussi et aucune mana n'est dépensée.

Un objet contenant un démon acquiert des propriétés très particulières, essentiellement des façons d'interagir avec celui qui le porte. Le chapitre d'envoûtement de la partie « Univers » contient plusieurs exemples.

- Envoûtement Mineur [Facile, 1, 10 minutes] : l'incantateur doit prononcer un Nom du démon ciblé (Véritable pour un démon majeur, Secret pour un mineur, Usuel pour les rangs inférieurs) ; le démon ciblé « disparaît » et est maintenu dans l'objet ciblé tant que dure ce sort ; il en est libéré et apparaît au même endroit que l'objet (ou juste à côté) lorsqu'il est dissipé. Le sort est automatiquement dissipé si l'objet est détruit.
- Envoûtement Majeur [Difficile, 2, 10 minutes] : l'incantateur doit prononcer un Nom du démon ciblé (Véritable pour un démon suprême, Secret pour un majeur, Usuel pour les rangs inférieurs) ; les effets sont identiques à la version mineure de ce sort.
- Envoûtement Suprême [Exploit, 3, 10 minutes] : l'incantateur doit prononcer un Nom du démon ciblé (Secret pour un démon suprême, Usuel pour les rangs inférieurs) ; les effets sont identiques à la version mineure de ce sort.

Emprisonnement (Rituel) : requiert la connaissance de l'envoûtement mineur.

- Ritualistes : aucune contrainte.
- Situation : aucune contrainte.
- Ingrédients : un objet envoûté par un démon ; autant de points de mana que le double du rang du démon.
- Décorum : le rituel dure un quart d'heure par rang du démon. (Le sort d'envoûtement n'est plus requis à partir du début du rituel.)
- Conséquences : si le rituel s'accomplit, l'envoûtement devient permanent. Le démon ne peut être libéré que par un rituel identique ou la destruction de l'objet (si l'objet est en métal, il devient indestructible et requiert absolument un rituel).
- Interruption : si la concentration des ritualistes est brisée, le démon est immédiatement libéré.

Possession

Puisque le mana voyage entre les mondes, le pouvoir d'un démon le peut aussi.

Les démons peuvent se séparer d'une partie de leur pouvoir, qu'un humain peut récupérer. Le démon n'est pas affaiblit mais celui qui reçoit le pouvoir peut grandement en profiter. Les effets d'un pouvoir dépendent du type du démon ; des exemples sont donnés dans la partie « Univers ». Les pouvoirs des dieux de la mort sont souvent néfastes et peuvent être utilisés comme malédictions.

- Possession Mineure [Facile, 1, 10 minutes] : l'incantateur doit prononcer un Nom du démon ciblé (Véritable pour un démon majeur, Secret pour un mineur, Usuel pour les rangs inférieurs) ; l'incantateur invoque le pouvoir de ce démon, s'il le désire ou si un pacte l'y contraint, ou le lui arrache sans son accord s'il est sous son aura, et le transmet à un personnage ciblé (potentiellement l'incantateur lui-même) ; ce personnage subit les effets du pouvoir tant que dure ce sort.
- Possession Majeure [Difficile, 2, 10 minutes] : l'incantateur doit prononcer un Nom du démon ciblé (Véritable pour un démon suprême, Secret pour un majeur, Usuel pour les rangs inférieurs) ; les effets sont les mêmes que la version mineure de ce sort.
- Possession Suprême [Exploit, 3, 10 minutes] : l'incantateur doit prononcer un Nom du démon ciblé (Secret pour un démon suprême, Usuel pour les rangs inférieurs) ; les effets sont les mêmes que la version mineure de ce sort.

Maîtrise des Imps

Puisque le mana voyage entre les mondes, les imps le peuvent aussi.

Les imps sont des démons de faible pouvoir et soumis à des règles spéciales. Cette voie de démonologie rassemble plusieurs sorts qui n'ont en commun que de concerner les imps.

- Détection des imps [Facile, 1, !] : le démoniste apprend combien et où sont les imps sous son aura, ainsi que leurs états.
- Identification des imps [Facile, 1, !] : le démoniste apprend la nature, les pouvoirs, les fonctions et le Nom Usuel de l'imp ciblé.
- Capture d'imp [Exploit, 1, !] : le démoniste devient le propriétaire de l'imp ciblé dont il connaît le Nom Secret ou Véritable.
- Destruction d'imp [Exploit, 1, !] : l'imp ciblé est détruit ; son propriétaire gagne instantanément autant de Ka que l'imp en représentait.
- Infusion d'imp [Exploit, 2, !] : l'imp ciblé gagne un point de Ka en consommant le point de Ka ciblé en possession de l'incantateur.

Les sorts de cette voie ne requièrent pas d'être appris dans l'ordre.

Magie du Chaos

Domination

Le mana est le vecteur de l'âme, et deux âmes peuvent cohabiter dans le même corps.

Les nécromanciens savent projeter leur âme dans l'ancien réceptacle d'une âme ; les mages du chaos ont exploré cette technique sur une voie différente : projeter son âme dans un corps vivant, toujours habité par une âme. L'âme du sorcier est toujours dans son corps lorsqu'il en contrôle un autre (il ne fait que « projeter » son âme). Il utilise les caractéristiques physiques du corps qu'il contrôle, mais il utilise toujours ses propres caractéristiques spirituelles. De plus, son aura est toujours mesurée depuis son corps d'origine.

Dans certains cas, cependant, l'âme se déplace réellement : l'aura du mage du chaos est mesurée depuis le nouveau corps qu'elle occupe. Un corps sans âme reste inanimé pendant une heure, après quoi il devient une goule : un corps sans âme dirigé par des instincts bestiaux et troublé par l'absence de son âme. Une âme vagabonde peut permettre d'occuper un corps mort, mais les mages du chaos doivent se rappeler qu'un corps mort ne peut pas regagner de points de vie par les soins ou la régénération naturelle.

Dans le cas d'un corps vivant toujours habité par une âme, l'âme hôte est capable de résister à la domination d'une autre âme. Elle peut choisir de se laisser faire, auquel cas les sorts de cette voie réussissent automatiquement (mais coûtent toujours du mana), tout comme le mage du chaos peut choisir de laisser occasionnellement l'hôte agir normalement.

- Carcan mental [Facile, 2, !] : la cible passe son prochain tour.
- Domination [Difficile, 2, !] : l'incantateur détermine la prochaine action de la cible.
- Possession [Exploit, 3, 1 heure] : tant que dure ce sort, l'incantateur ne contrôle plus son corps et à chaque tour détermine les actions de la cible s'il réussit une opposition de pouvoir (Pvr) avec son hôte.
- Âme vagabonde [Exploit, 5, !] : l'âme de l'incantateur abandonne son corps et part vers celui de la cible ; les règles de la possession s'appliquent si le corps ciblé a toujours une âme ; ce sort réussit automatiquement (mais coûte toujours du mana) si le corps ciblé n'a pas d'âme.

Les démons et autres créatures surnaturelles sont immunisées aux effets de ces sorts.

Empathie

Le mana nourrit le corps, et celui qui la maîtrise peut l'employer à le soigner.

- Soin Mineur [Exploit, 1, !] : cible un corps biologiquement vivant ; la cible regagne autant de points de vie que sa constitution. Un personnage ne peut bénéficier d'un tel sort qu'une seule fois avant sa prochaine nuit de sommeil paisible, laquelle ne lui rendra aucun point de vie.
- Empathie [Exploit, 0, !] : cible un corps biologiquement vivant ; l'empathe perd autant de points de vie que sa constitution et la cible en gagne autant que la sienne.
- Résurrection [Exploit, 4, !] : la cible revient à la vie (avec 1 point de vie) si elle n'est pas morte depuis plus d'une heure et si son âme est toujours présente dans son corps ; ce sort ne peut être lancé qu'une fois par lune (il faut attendre la prochaine lune noire pour le lancer à nouveau).

Sombre Empathie

Le mana nourrit le corps, et celui qui la maîtrise peut l'employer à autre chose.

- Scarifice sombre [Difficile, 0, !] : l'empathe choisi un nombre inférieur ou égal à son incantation ; il perd autant de points de vie que ce nombre et la cible en perd autant.
- Scarifice magique [Difficile, 0, !] : l'empathe choisi un nombre inférieur ou égal à son incantation ; il perd autant de points de vie que ce nombre et regagne autant de points de mana.
- Compassion forcée [Difficile, 3, !] : la cible perd des points de vie jusqu'à en avoir autant que l'empathe.
- Empathie inversée [Difficile, 2, 1 heure] : tant que dure ce sort, chaque fois que l'empathe perd des points de vie (qu'il ne s'inflige pas lui-même), la cible en perd autant.

Les sorts de cette voie ne requièrent pas d'être appris dans l'ordre.

Anti-magie

Le mana peut combattre le mana.

- Dissipation [Difficile, 1, !] : cible une manifestation magique ; la cible est dissipée.
- Bouclier magique [Difficile, 2, 10 minutes] : tant que dure ce sort, la cible est insensible aux effets de nouveaux sorts (les manifestations qu'elle portait déjà ne sont pas affectées).
- Sceau de Négation [Exploit, 3, 10 minutes] : tant que dure ce sort, la cible ne peut pas incanter.

Maîtrise des Ombres

Maladies

Mutations

Univers

Histoire

Une légende racontait que l'humanité était venue il y a bien longtemps d'au-delà des mers. Un royaume puissant décida de retrouver ce Continent Ancestral, et s'il existait, d'y étendre son territoire. Une vaste flotte de colons fut préparée : des familles entières, des gens de tous âges et de toutes conditions y prirent part. Toutes les professions y étaient représentées ; tous les savoirs furent emportés. Le voyage fut extrêmement long et beaucoup perdirent espoir de revoir un jour la terre ferme. Cependant, la légende disait vrai, et la vaste expédition parvint enfin sur les rives du Continent Ancestral.

Les colons s'étaient attendus à trouver une terre inhabitée, et éventuellement les ruines de leurs lointains ancêtres, mais certainement pas à rencontrer une civilisation millénaire bien vivante. Ils la nommèrent l'Empire du Bout du Monde. L'immense écart culturel, la barrière de la langue, ainsi que le profond étonnement de chacun des deux peuples à rencontrer l'autre furent les principales raisons du déclenchement de la guerre. C'est sur un maigre territoire taillé dans le sang qu'une génération traumatisée vit le jour.

Quelques décennies après que les premiers colons aient débarqués arriva une nouvelle vague, venue de leur continent d'origine. Persuadés d'arriver chez eux, les nouveaux colons furent profondément troublés par ce qu'ils constatèrent. Néanmoins, les chefs de cette seconde expédition avaient pour ordre d'affirmer la domination de leur royaume sur ces nouvelles terres. Bien que la plupart des anciens colons acceptèrent l'autorité de leur royaume natal, leurs enfants nés sur le Continent Antique virent d'un mauvais œil ces nouveaux arrivants.

Alors que la guerre contre l'Empire du Bout du Monde faisait toujours rage et que le peuple hésitait, le destin bascula brusquement. Trois sectes éclatèrent au grand jour ; leur influence était telle que chacun connaissait un parent ou un ami qui adhérait, sinon participait activement à l'une d'entre elles. Durant ces décennies de guerre, les érudits descendants des premiers colons avaient acquis un savoir occulte qui outrepassaient largement les faibles connaissances magiques de leur royaume d'origine. Ils avaient découvert les rudiments de la nécromancie, de la démonologie, et d'une étrange sorcellerie. Ceux nés durant la guerre et qui ne faisaient pas partie des sectes n'eurent aucun mal à les accepter.

Une lutte fratricide éclata, opposant les représentants du royaume aux enfants nés sur cette terre et alliés aux sectes. Partout, des fidèles se rassemblaient et relevaient des morts ou invoquaient des démons. Avec l'aide de la population, ils traquèrent les nouveaux colons, leur offrant de les rejoindre, vivants ou morts. Aucun des nouveaux colons n'accepta ce qu'ils considéraient comme une hérésie. Quelques-uns parvinrent à reprendre la mer en toute hâte, mais ils ne revirent jamais leur terre natale. En quelques semaines à peine, les enfants des premiers colons déclarèrent leur indépendance et nommèrent un roi à leur tête : le royaume des Terres Noires était né.

Libérées du secret dans lequel elles étaient nées, les trois sectes prirent part à la guerre contre l'Empire du Bout du Monde. Sous l'impulsion de ces terrifiants pouvoirs, la frontière progressa implacablement durant plusieurs siècles. Le premier roi des Terres Noires mourut ; il demeura néanmoins sur son trône, et sa descendance, condamnée au titre de prince, le seconda dans sa gestion du royaume. Il règne aujourd'hui encore, et tout le monde le connaît sous le nom de Roi Mort.

Les membres éminents des trois sectes d'origine devinrent la nouvelle aristocratie ; leurs familles, ainsi que les nobles de droits militaire, prêtèrent allégeance au roi et se partagèrent le territoire. Ils se répartissent aujourd'hui en trois clans aux couleurs qu'arboraient leurs ancêtres : bleu pour le clan des nécromanciens, rouge pour les démonistes, et vert pour les mages du chaos.

Avec le temps, les rivalités internes sapèrent l'effort de guerre tandis que l'Empire du Bout du Monde apprenait à combattre son étrange adversaire. La frontière se stabilisa et la guerre devint intermittente, bien que l'animosité entre les deux cultures soit toujours vivace. Aujourd'hui, seules les contrées frontalières la vivent encore, et l'arrière-pays vit dans un simulacre de paix.

Les histoires que ce jeu vous propose de vivre se déroulent environ mille ans après l'arrivée des premiers colons, dans le royaume des Terres Noires. Qu'il s'agisse d'une quête pour retrouver un artefact antique, de faits d'arme sur la frontière, de manigances politiques ou d'histoires de familles, il reste encore beaucoup à faire ; l'Histoire n'a pas fini de s'écrire.

Société

Castes

Les cultures des Terres Noires suivent un modèle féodal divisé en trois castes : la haute noblesse, la noblesse militaire et le peuple. Cette répartition est très schématique, mais bien qu'il existe des exceptions, les personnages de cet univers qui prennent part à l'action proviennent de l'une de ces trois castes. Selon le choix de milieu social d'origine, les personnages suivent généralement l'une des classes suivantes : ceux issus de la haute noblesse sont des sorciers, ceux issus de la noblesse militaire sont des guerriers, et ceux issus du peuple sont des roublards. Bien évidemment, cette répartition ne s'applique pas aux personnages de moindre importance ; il existe parmi le peuple des paysans, des marchands ou des soldats sans noblesse, mais les joueurs sont appelés à une vie moins banale.

Le clergé ne forme pas une caste à part, mais est entièrement intégré à la noblesse, car la frontière entre magie et religion est ténue, dans cette société.

Clans

Ordres et Familles

Religions

Les Âmes

Tout ce qui vit, naît, se transforme et meurt possède une âme. Les humains, les animaux, même les plantes en ont. Les lieux, comme les montagnes, les forêts, les rivières, naissent, changent et meurent sur des échelles de temps très différentes, mais possèdent également une âme. Toutes ces âmes sont très différentes, autant dans leur nature que dans leurs manifestations, mais toutes sont, au sens strict, des âmes, c'est-à-dire des structures de ka.

Ce chapitre décrit le système de réincarnation des âmes humaines mis en place par Hadès et les autres Dieux de la Mort ternoriens. Les animaux, les plantes et toutes les autres formes d'âme se réincarnent à leur manière, et ne sont pas concernées par ce système. Les habitants de l'Empire ou des autres continents suivent des religions différentes, et sont soumis aux règles d'autres divinités. Cependant, toutes les âmes qui meurent sur le territoire du Royaume peuvent être réclamées par les Dieux de la Mort, qu'elles reconnaissent l'autorité d'Hadès ou non. Les âmes des impériaux morts loin de leur patrie, si elles sont récupérées et assimilées par le système, deviennent, de fait, la propriété d'Hadès.

Toute cette logistique sert un seul but : maintenir le pouvoir des dieux ternoriens sur la population du Royaume. Puisque chaque âme mortelle doit passer à travers ce système pour être réincarnée, et subir au passage châtement ou récompense selon son respect des Lois, quiconque détient le pouvoir de coercition détient de fait le pouvoir d'édicter les Lois.

Ce système comporte de nombreuses exceptions. Les âmes rebelles peuvent tenter de s'y soustraire, et celles que les Dieux de la Mort n'ont pas le pouvoir ou la logistique d'atteindre sont, en pratique, libres d'agir et de se réincarner autrement. En outre, puisque les âmes qui appartiennent à Hadès sont la source de son pouvoir, elles constituent une monnaie d'échange pour les seigneurs démons qui parviennent à s'en procurer, d'où leur propension à séduire ou piéger les mortels.

Après la Mort

Lorsqu'un être vivant meurt, sa vie, c'est-à-dire le lien qui relie son âme à son corps, cesse d'exister. Cette âme n'a aucun pouvoir et ne peut pas s'échapper de son corps. Normalement, son corps est enterré dans un cimetière.

Si un corps dont l'âme est toujours prisonnière est détruit (incinéré, démembré et dispersé, dévoré par une goule, etc) son âme errera sur terre, privée de tout pouvoir. En de rares occasions, une telle âme perdue peut se manifester sous la forme d'une apparition, ou hanter discrètement le lieu de leur mort. Les Kères ou les Limiers (voir plus loin) peuvent parfois les rechercher et les récupérer.

Les Bergers de la Mort sont des démons dont le rôle est de passer dans les cimetières et de récupérer les âmes défuntés. Si un corps n'est pas enterré dans un cimetière, aucun Berger ne pourra la récupérer. Une âme peut aussi refuser sciaient de suivre un Berger pour rester sur terre. Un Berger peut soit récupérer uniquement les âmes (grâce à un sort d'animancie) soit relever le corps entier (grâce à un sort de relève). Dans les seigneuries du clan bleu ou les cimetières abandonnés, les corps sans âme ont de la valeur, et les Bergers récupèrent généralement uniquement les âmes ; sinon, les corps sont généralement récupérés par les Bergers pour vider les cimetières. Un défunt peut donc partir dans l'autre monde sous forme d'un esprit éthéré ou d'un zombie. Certaines âmes, dans des cas particuliers, peuvent se voir offrir le choix.

Lorsqu'un Berger passe dans un cimetière, il confie une obole de plomb à chaque âme, puis il ouvre un portail vers le monde des morts (voir le chapitre sur les portails). Il dépose ensuite les âmes récupérées de l'autre côté du portail, sur les rives de l'Achéron, dans une région des enfers appelée Érèbes. Là, un Nocher, un autre genre de démon de la mort, vient leur faire traverser le fleuve, en échange de leur obole de plomb. Ces oboles n'ont pas de valeur intrinsèque, mais, frappées du sceau d'Hadès, elles permettent aux dieux de contrôler les âmes qui traversent la frontière entre les deux mondes.

Une fois de l'autre côté de l'Achéron, les âmes sont conduites aux Champs de la Vérité. Là, elles passent devant les Derniers Juges, des Dieux de la Mort de forme éthérée. Selon que leurs anciennes vies aient été respectueuses des Lois des Dieux et des Mortels ou non, elles sont envoyées au Tartare pour y purger une peine, aux Champs Élysées ou en Asphodèle. Les âmes libres peuvent ensuite, au moment de leur choix, plonger dans le fleuve Léthée. Une âme qui traverse le Léthée perd tous les souvenirs de sa vie passée et se réincarne sur terre en une nouvelle personne.

Parfois, une âme reçoit une attention toute particulière de la part des dieux de la mort, généralement pour s'assurer qu'elle recevra, dans l'autre monde, sa juste récompense... ou son juste châtement. Qu'il s'agisse d'escorter une âme prestigieuse aux champs Élysées ou s'assurer qu'un pécheur ne reste pas sur terre, ce travail est accompli par les Faucheurs, une caste de démons de la mort. Ils ont généralement l'apparence d'une forme vaporeuse vêtue d'une cape sombre et partagent une grande maîtrise du combat à la faux.

Les Limiers des Morts

En plus de mettre en place un système de réincarnation, les Dieux de la Mort ont également établi une justice divine pour leur permettre d'exercer un pouvoir tangible sur les mortels. Ceux qui ont offensé les dieux durant leurs vies sont condamnés, après leur mort et avant leur réincarnation, à subir une peine dans le Tartare, région des enfers entourée par les fleuves Cocyte et Phlégéon.

Certaines âmes, se sachant condamnées, feront tout pour se soustraire à cette sentence. Parmi celles qui le souhaitent, il y a celles qui le peuvent. Il n'est pas rare que des âmes irréprochables (du moins du point de vue de la justice divine) demeurent parmi les vivants au-delà de leur mort, bien que cela soit souvent une condition moins enviable que la réincarnation. Ces âmes, notamment celles qui ont les faveurs des dieux, sont tolérées. Celles qui restent sur terre pour échapper à leur jugement ne le sont pas.

C'est le rôle des Limiers des Morts que de récupérer les âmes dissidentes, celles que les Faucheurs n'ont pas pu emmener seuls. Ce sont des dieux de la mort généralement disparates : certains sont recrutés parmi les Bergers et les Kères, d'autres sont d'anciens gardiens du Tartare, etc. C'est un rôle qui comporte des risques, car les âmes qui bravent la justice divine s'en sentent souvent le pouvoir, et parfois l'ont. Ainsi, les rangs des Limiers comptent les plus redoutables agents de l'autre monde.

Souvent, un groupe de limiers est mené par un avatar d'Hadès. Ce sont des démons de la mort qui ont l'apparence d'un zombie et portent des vêtements riches et élégants. Ils ont tous un très gros livre qui contient des listes d'âmes annotées des faits marquants de leurs vies, ainsi que les éventuelles peines auxquelles elles ont été condamnées. Bien que leur rôle soit de guider un groupe de limier, ils ont parfois aussi des talents d'enquêteurs et de sorciers ; ils ont souvent de puissants pouvoirs de nécromancie, essentiellement pour contrer les représailles des mages qu'ils traquent.

Le Karma

Les dieux de la mort gardent trace des actes des mortels durant leur vie. Lorsqu'une âme se présente au Jugement, après avoir traversé l'Achéron, elle est assignée, en fonction de ces actes, à l'un des domaines des enfers. Aller aux champs Élysées est une récompense ; être condamné au Tartare est un châtement dont la durée dépend de la gravité des actes en question.

Les dieux de la mort en général, et Hadès en particulier, usent de ce pouvoir pour contraindre les mortels à respecter les dieux et les âmes défuntes. Empêcher une âme de suivre son chemin vers la réincarnation, et pire, détruire une âme, sont des actions sévèrement punies.

Le karma est la mesure, en jeu, de l'opinion que les dieux de la mort ont d'une âme. Lors de son Jugement, une âme est autorisée à séjourner aux champs Élysées si son karma est positif, et elle est condamnée à purger une peine dans le Tartare s'il est négatif. Une âme au karma négatif sera recherchée par les Limiers des Morts si elle refuse de passer l'Achéron. Si son score de karma est loin en dessous de zéro, il se peut même qu'une puissante équipe de Limiers viennent chercher une âme de son vivant pour l'empêcher de nuire encore.

Voler les biens d'un défunt inflige -1 en karma. User d'une âme contre son gré par l'usage de nécromancie coûte -1 en karma. Détruire une âme inflige -5 (détruire la manifestation magique d'une âme ne détruit pas l'âme elle-même mais la réduit à l'impuissance, et n'induit pas de perte de karma). Vendre une âme saine à un démon en inflige autant (même si les démons sont discrets, les Limiers peuvent remonter la piste d'une âme qui manquerait à l'appel). En revanche, vendre une âme démente ne coûte que -1 et certains seigneurs démons ont un arrangement avec Hadès qui annule cette perte.

Enterrer un défunt qui n'aurait pas eu de sépulture sans cette action (champ de bataille, région sauvage ou isolée, etc) rapporte +1 en karma. Enterrer d'autres corps le même jour ou enterrer un corps sans âme ne rapporte rien. Remettre des âmes égarées à un Berger des Morts rapporte +1 en karma par âme, mais les âmes qui auraient été récoltées ne rapportent rien. Par exemple, qu'un nécromancien rapporte les âmes de ses victimes est la moindre des choses puisqu'elles auraient été enterrées et récupérées par les Bergers de toutes façons. Certains dieux de la mort peuvent parfois requérir l'assistance des mortels, auquel cas une récompense se traduira par des points de karma positif, à la discrétion du meneur.

Certaines modifications de karma ne dépendent pas d'actions ponctuelles mais habituelles. Ce sont des « conduites » qui, tant qu'elles sont respectées chaque fois que nécessaire (ou dans la majorité des cas) donnent un bonus, ou inflige un malus dès qu'elles sont brisées. Certaines conduites sont incompatibles avec la pratique de la nécromancie ; elles sont tolérées par les Derniers Juges si le nécromancien est par ailleurs respectueux des Lois (si son karma total est positif). La liste qui suit n'est pas exhaustive.

- Assister aux messes chaque jour saint (une fois par semaine) : +1.
- Honorer ses ancêtres chaque jour des morts (une fois par an) : +1.
- Prier devant les cimetières de bord de route : +1.
- Ne jamais dégrader une sépulture : -1 si brisée.
- Ne jamais déterrer un corps : -1 si brisée.
- Obéir aux dieux de la mort (bergers, limiers, etc) : -3 si brisée.

Le meneur du jeu peut tenir certaines modifications du karma secret. Par exemple, un démoniste qui pense avoir vendu discrètement des âmes à un démon peut croire son karma positif, mais si des Limiers parviennent à remonter la trace de ces âmes (si les corps sont enterrés sans leurs âmes, par exemple), il risque d'avoir une désagréable surprise lors de son Jugement. De même, une action négative ou un écart de conduite ne serait pas comptabilisé s'il passait inaperçu aux yeux des vivants et des dieux.

Lorsqu'un personnage meurt, son joueur peut souhaiter le conserver dans la partie : il peut acheter une vie (aux araignées stygiennes, par exemple) ou devenir un mort-vivant éthéré ou insomniaque. Certains dieux peuvent même donner une nouvelle vie à leurs plus fervents dévots. Mais si le karma d'un personnage décédé est négatif, il ne pourra pas profiter de ces secondes chances sans échapper aux Limiers, ce qui peut devenir très compliqué si Hadès en fait une priorité.

Lorsqu'une âme plonge dans le Léthée pour se réincarner, ses souvenirs sont perdus, et son karma est « lavé » et remis à zéro. En certaines occasions, les dieux de la mort peuvent décider d'une réincarnation favorisée ou d'un destin funeste s'ils estiment que les actes d'une âme doivent se répercuter dans sa vie suivante.

État d'Âme

La mort n'est pas la pire chose qui puisse arriver à une âme. Une âme peut être « endommagée », usée ou fragmentaire. Ce système décrit l'état d'une âme par un pourcentage. À 100 %, l'âme est entière et parfaitement saine ; à 0 %, le personnage n'a plus d'âme, qu'elle se soit étiolée jusqu'au néant ou qu'elle ait été perdue ou arrachée.

Chaque fois qu'un personnage perd 10 % de son âme, il perd la capacité à ressentir, exprimer et reconnaître une émotion, ainsi que tous les souvenirs qui sont liés à cette émotion. Il choisit les trois premières émotions qu'il perd parmi *joie*, *amour* et *empathie*. Un personnage ayant 70 % ou moins ne peut plus éprouver ces trois émotions ni poursuivre de but qui ne soit pas égoïste. Les émotions perdues suivantes sont choisies parmi *espoir*, *humour*, *curiosité* et *imagination*. Un personnage ayant 30 % ou moins ne peut plus ressentir que *colère*, *tristesse* et *peur* : il les éprouve obligatoirement lorsqu'il est, respectivement, actif, passif et submergé par les événements. Un personnage à 10 % ou moins ne ressent plus que l'une de ces trois émotions, constamment.

- Joie
- Amour
- Empathie
- ...
- Espoir
- Humour
- Curiosité
- Imagination
- ...
- Colère
- Tristesse
- Peur

Lorsqu'un mort-vivant récupère son âme par fragments, il ne regagne pas nécessairement ces émotions dans l'ordre inverse.

À 0 %, le personnage devient un sans-âme. Il peut devenir une goule, contrôlée uniquement par des besoins primaires ; il peut également devenir purement logique et détaché, tel une machine. Sauf exception, un joueur ne devrait pas incarner un tel personnage.

Si un personnage a plus de 90 % d'âme, il perd 1 % chaque fois qu'il tue (directement et personnellement) un humain vivant. Si un personnage a plus de 70 % d'âme, il perd 3 % chaque fois qu'il torture (directement et personnellement) un humain vivant ou une âme humaine.

Un personnage use son âme chaque nuit sans sommeil consécutive, sauf la première (une nuit blanche isolée ne nuit pas à l'âme). Le nombre de points d'âme perdus par nuit sans sommeil est égal au nombre de nuits blanches consécutives déjà passées élevé au carré. La première nuit blanche, un personnage ne perd aucun point ; la deuxième (consécutive) il perd 1 % ; la troisième, il perd 4 % (2×2) ; la quatrième, il perd 9 % (3×3) ; et ainsi de suite. Une âme parfaitement saine tombe à 0 % lors de sa 8^e nuit blanche consécutive. Une nuit de sommeil paisible dans une série de nuits blanches remet ce compteur à zéro.

Le vampirisme est une maladie propre aux terres noires, transmissible par le sang, qui a pour symptôme d'étioler l'âme d'un vivant jusqu'à en faire un non-mort. Un personnage atteint de cette maladie perd en moyenne 1 % d'âme par jour.

La Folie

Qu'elle soit temporairement provoquée par magie ou la conséquence d'un traumatisme pour un personnage, voici quelques pistes pour jouer la folie, autant pour les joueurs en manque d'inspiration que pour les personnages non-joueur à gérer rapidement et simplement.

Lunatique : le personnage change radicalement et irrégulièrement d'humeur. Jetez un dé chaque fois qu'approprié pour déterminer la prochaine humeur. Un personnage peut également alterner entre deux (ou quelques) humeurs choisies au préalable. La liste suivante n'est qu'une suggestion (les trois premières sont des attitudes actives, les trois dernières sont plus passives).

1. Colère, rage, fureur.
2. Joie, fou-rire, hystérie.
3. XXX
4. Peur, anxiété, inquiétude.
5. Mépris, distance, impassibilité.
6. Tristesse, apathie, découragement.

Délire : le personnage se réfugie dans un monde imaginaire et le calque sur la réalité. Il prend les personnages et objets de son environnement pour des éléments de son délire. La liste suivante propose quelques thèmes.

- Le personnage s'imagine partout chez lui et traiter toutes les situations comme des mondanités. Les autres personnages sont pour lui des laquais, des invités, des intrus, etc.
- Le personnage s'imagine dans un endroit ou une situation qui exige une discrétion absolue : il chuchotera systématiquement et intimera à tous ses compagnons de faire le moins de bruit possible. Il peut s'imaginer dans un lieu saint, hostile, etc.
- Le personnage s'imagine dans un jardin et considère les autres personnages comme des plantes. Ses alliés sont de bonnes plantes dont il doit s'occuper et ses ennemis des mauvaises herbes dont il doit se débarrasser.
- XXX

Paranoïa : contrairement au délire, ce que le personnage imagine est compatible avec la réalité. Il imagine que tout conspire contre lui et qu'il est le centre d'une attention totale. Il se méfie de tout et de tous et n'accorde même pas sa confiance à ceux qui se prétendent ses alliés. La conspiration qu'il imagine peut en vouloir à sa vie, à ses richesses, à ses connaissances, etc.

Manie : le personnage est obsédé par une tâcheXXX

pyromanie (fasciné par le feu ; tendance à provoquer des incendies)

obsession (exécute chaque tâche au-delà de la perfection)

??? (obsédé par la propreté ; terrifié par les maladies)

Les Cimetières

Les Cimetières Abandonnés

Par les aléas des guerres, de la politique ou des épidémies, des villages se trouvent abandonnés, et leurs cimetières subissent le même sort. Des cimetières extrêmement vieux, comme d'anciennes nécropoles, tombent aussi sous les règles qui suivent.

Lorsque plus aucun vivant ne s'occupe d'un cimetière, c'est-à-dire lorsque ni croque-morts ni fossoyeurs ne l'entretiennent, un dieu de la mort descend sur terre pour évaluer la situation. Généralement, il relève une liche qui s'occupera du cimetière. Cette liche, recrutée parmi les anciens magiciens enterrés dans ce cimetière, refuse souvent cette tâche ingrate ; son âme est alors arrachée au monde des morts, et il en résulte une créature mort-vivante à l'âme fragmentée, condamnée à veiller sur son cimetière. Cette liche, nommée Haut Cendrelin, désigne ensuite d'autres lichés, de la même manière que le dieu de la mort l'a fait pour elle, qui seront alors des cendrelins. Parfois, un cimetière abandonné est assez petit pour que le Haut Cendrelin s'en charge seul.

Les cendrelins ont pour rôle de protéger les cimetières, essentiellement des pilleurs de tombe et des goules. Elles emploient pour cela leurs pouvoirs de nécromancie et empruntent les corps sous leur garde pour attaquer et repousser les intrus. Parfois, ces corps empruntés sont détruits, et certaines tombes se vident ; parfois des intrus sont tués et viennent remplir les tombes vides.

Les Cimetières Maudits

Il existe plusieurs sortes de malédictions qu'un cimetière peut subir. Ce sous-chapitre donne une liste non-exhaustive des malédictions qu'un cimetière peut subir. Toutes ont le point commun de perturber le déroulement normal de l'après-vie. Dans tous les cas, un cimetière maudit ne peut pas être administré par les vivants, et par conséquent suit les règles des cimetières abandonnés. Ce sont donc des cendrelins qui surveillent les cimetières maudits. (D'ailleurs, un cimetière peut être abandonné suite à une malédiction, ou être abandonné en premier lieu puis subir une malédiction.)

La malédiction qui consiste à *sceller* un cimetière interdit son accès aux dieux de la mort : les Bergers ne peuvent plus y pénétrer et les âmes ne peuvent plus rejoindre les berges de l'Achéron. Les âmes enfermées dans un cimetière scellé peuvent sombrer dans la folie et, si elles en trouvent le pouvoir, attaquer toute entité passant à proximité de leurs tombes.

Le sortilège de démonologie qui consiste à établir un pont constant entre le cimetière et les berges de l'Achéron est à double tranchant : les âmes n'ont plus besoin d'un Berger des Morts pour rejoindre le monde souterrain, mais il est impossible de leur interdire de retourner sur terre. Les revenants sont bien plus nombreux dans ces cimetières que partout ailleurs.

La malédiction d'*Insomnie* réveille et maintient éveillées les âmes d'un cimetière : un lien magique vient remplacer la vie pour lier corps et âme. La plupart des corps du cimetière se relèvent, toujours habités par leurs âmes respectives. Certains individus peuvent céder à la folie, d'autres peuvent s'accommoder de leur demi-vie en attendant le passage d'un Berger. Dans tous les cas, les cendrelins ont fort à faire pour garder ces corps vagabonds.

Un cimetière peut être saturé en mana ; il existe un sortilège qui donne cet état pour une certaine durée, ou dans certaines circonstances (pleine lune, nouvelle lune, brume, pluie, etc), mais certaines nécropoles millénaires ont naturellement acquis ce statut de façon permanente. Les âmes qui y résident peuvent aisément gagner du pouvoir et prendre corps : le cimetière est hanté par des formes vaporeuses qui poursuivent chacune son but, qu'il soit dicté par la raison de leur ancienne vie ou la folie de leur trépas. De plus, les magiciens, vivants ou morts, y récupèrent naturellement du mana avec le temps.

Les Kères

Un mort qui n'est pas enterré ne peut pas être trouvé par un Berger des Morts et conduit jusqu'aux rives de l'Achéron. Les Kères sont des divinités mineures de la mort qui jouent le rôle de charognards des âmes. Une Kère a très souvent l'aspect d'une femme portant une cape écarlate, un glaive et un arc. Ces dieux-démons parcourent la terre à la recherche des âmes qui n'auraient pas été enterrées et qui pourraient échapper à la vigilance des Bergers.

On peut en apercevoir au couchant, aux abords des champs de bataille, veillant à ce qu'aucun voleur ne vienne dépouiller les corps des biens qui lui reviendront bientôt. Une fois la nuit venue, la Kère s'approche d'un mort ; s'il n'est que mourant, elle peut lui proposer d'abrèger ses souffrances ; s'il est mort, ou une fois qu'il l'est, elle passe un pacte avec lui. En échange d'une partie des biens que le mort possède, elle s'engage à lui trouver une tombe dans un cimetière où il attendra le passage d'un Berger des Morts. Les richesses qu'une Kère accumule ainsi lui servent à monnayer une place dans un cimetière abandonné où un cendrelin veillera sur le corps.

Une Kère peut être accompagnée, selon la nature de son talent magique, de zombies ou d'esprits. Ce sont les morts qui n'avaient aucun objet de valeur et qui ont accepté de la servir en échange d'une tombe. Dans le cas des esprits, leurs corps sont déjà enterrés, et ils les rejoindront à la fin de leurs pactes.

Les Cimetières de Bord de Route

Il arrive qu'une Kère ne trouve aucun cimetière où l'on accepte de prendre en charge le corps qu'elle porte. Parfois aussi un défunt n'a aucune richesse qui lui permettrait de trouver une tombe dans un cimetière abandonné. Elle n'a alors d'autre choix que de l'enterrer elle-même au bord d'une route, puis d'invoquer un Gardien des Tombes pour veiller sur lui. Un Gardien est une autre divinité mineure de la mort, souvent de forme éthérée, aux pouvoirs comparables à ceux d'une liche ; il s'agit parfois de très vieilles âmes de magiciens qui ont refusé de se réincarner et ont été recrutées par Hadès. D'autres Kères pourront profiter de la présence de ce gardien et creuser de nouvelles tombes. L'accumulation de ces tombes finit par mériter le nom de cimetière de bord de route.

Avec le temps, un cimetière de bord de route peut s'agrandir : de temps à autres, le Gardien relève les corps et anime les âmes pour leur faire construire des pierres tombales et des murets. S'il a la chance d'accueillir un sorcier défunt, il le désignera comme Haut Cendrelin. Le dieu de la mort qui veillait sur le cimetière pourra enfin s'en aller. Le cimetière deviendra alors semblable à un cimetière abandonné, alors qu'il n'a jamais été abandonné, ni même construit par des vivants.

Comme leur nombre et leur temps est limité, l'attention que les Bergers des Morts donnent aux cimetières dépend de la quantité d'âmes qu'ils récupèrent lorsqu'ils y passent. Le cimetière d'une grande ville sera visité jusqu'à plusieurs fois par mois, tandis que le cimetière d'un hameau pourrait n'être visité qu'une fois toutes les décennies. Les cimetières de bord de route sont dans une situation encore pire : les Bergers ignorent généralement leur existence. Le seul recours qu'ont les âmes oubliées est alors la piété des voyageurs de passage. En effet, les prières et les offrandes aux morts attirent l'attention des Dieux de la Mort sur les cimetières inconnus. Les Dieux peuvent alors en noter l'existence et envoyer un Berger y passer. La visite d'un tel cimetière est considérée comme une corvée et confiée aux Bergers de moindre pouvoir, ce qui peut encore la retarder.

Il est donc nécessaire que les vivants de passage rendent hommage aux morts oubliés. Si un Gardien des Tombes sait user de ses pouvoirs de nécromancie pour repousser les goules et les pilliers, il sait aussi se faire discret lorsqu'un vivant vient rendre hommage aux morts. Ces hommages sont la seule chance pour les âmes résidentes d'obtenir l'attention nécessaire au passage d'un Berger et d'espérer traverser un jour l'Achéron. Le culte d'Hadès considère même cette charité comme un devoir pour les fidèles.

Les Morts

Un vivant est composé d'une âme reliée à un corps biologiquement vivant par une vie. Un mort est une âme seule, quelque part dans les enfers. Les mort-vivants rassemblent toutes les variations d'états entre ces deux cas « normaux ».

Aspect

L'aspect d'un mort-vivant commence par la distinction entre physique ou éthéré : si un mort-vivant n'a pas de corps physique, il a l'aspect d'une apparition plus ou moins translucide dont la forme (vêtements, objets, jambes complètes ou vaporeuses, etc) peut varier grandement d'un type d'éthéré à l'autre.

Pour les mort-vivants qui ont un corps, il est important de préciser si ce corps est biologiquement vivant ou mort. Dans le cas où le corps d'un mort-vivant est biologiquement toujours vivant (dans ce cas, c'est son absence de vie ou d'âme qui lui donne son statut de mort-vivant), il continue à fonctionner normalement : son cœur bat, il respire, digère, ses ongles et ses cheveux continuent de pousser, et peut biologiquement mourir s'il manque d'oxygène, se vide de son sang, etc.

Dans le cas le plus commun où le corps d'un mort-vivant est biologiquement mort, ses fonctions vitales sont arrêtées et il se décompose avec le temps. Le corps peut alors être décrit selon son niveau de décomposition : pas, partiellement ou totalement décomposé. Un mort-vivant dont le corps est entre pas et presque complètement décomposé est généralement appelé zombie ; lorsque le corps est entièrement décomposé, c'est un squelette.

Indépendamment de son état de décomposition, un corps peut être embaumé. Les pratiques divergent selon les cultures mais ont toutes en commun le but de préserver le corps de la décomposition. La technique la plus connue des Terres Noires est celle de la momification, pratiquée essentiellement pas les cultures du désert : les organes internes du défunt sont retirés et placés dans quatre urnes (appelées vases canopes) et le corps est enveloppé de bandelettes.

Taxonomie Naïve

Les habitants des Terres Noires qui ne sont pas versés dans l'art de la nécromancie décrivent les mort-vivants selon leurs aspects. S'il est éthéré, il est nommé esprit ou fantôme, sans préoccupation de la raison qui l'a rendu ainsi. S'il a un corps biologiquement vivant (c'est le cas des goules) il est appelé non-mort, alors que ce terme désigne une catégorie plus vaste lorsqu'il est employé par un nécromancien. S'il a un corps mort, il est appelé squelette, zombie ou momie sans chercher à distinguer ceux qui ont encore une âme des simples pantins.

Cette taxonomie naïve peut largement suffire à tout personnage pour qui la nécromancie n'est qu'une magie mystérieuse et à tout joueur qui ne souhaite pas s'immerger trop vite dans l'univers, mais tout joueur de nécromancien et tout meneur de jeu des Terres Noires doit savoir ce qu'il en est réellement.

Non-Morts et Revenants

Les nécromanciens et les érudits des Terres Noires classent les mort-vivants selon les causes de leur état, ce qui conduit parfois à mettre dans la même catégorie des créatures aux aspects différents et dans des catégories différentes des mort-vivants en apparence identiques.

Hormis la catégorie marginale des pantins (voir plus loin), tous les mort-vivants non-contrôlés sont soit des revenants, soit des non-morts. La distinction se fait selon que le mort-vivant ait déjà traversé l'Achéron ou non, et ce seul critère sert de base à tous les autres.

Parmi les non-morts, on trouve les sans-âmes et les insomniaques. Les sans-âmes sont tous des corps biologiquement vivants dont l'âme a disparu pour une raison ou une autre, comme les goules ou les vampires. Les insomniaques sont tous ceux dont l'âme est toujours dans son corps d'origine mais qui ne restent pas dans leur tombe en attendant le passage d'un Berger des Morts. Cet état peut être induit par une malédiction, une manifestation chaotique de la magie ou la volonté d'un nécromancien qui refuse de passer dans l'autre monde.

Il existe également des éthérés qui, pour des raisons similaires, n'ont pas encore traversé l'Achéron, mais qui ont abandonné ou perdu leur corps ; une telle âme peut être plus spécifiquement décrite en fonction des raisons qui l'animent et être une âme errante (manifestation magique spontanée), une âme en peine (qui a refusé de suivre un Berger), une âme perdue (dont le corps a été détruit et qui n'a pas été retrouvée par les Dieux), une âme damnée (qui a perdu sa raison et sa volonté) ou une âme maudite (à qui il est interdit de passer dans l'autre monde).

Tous ces corps et ces âmes n'ont jamais traversé l'Achéron et sont donc techniquement non-morts.

Les revenants sont, par opposition, ceux qui ont traversé l'Achéron mais en sont revenus. Dans le cas d'une âme qui s'est soustraite à la vigilance des gardiens du Tartare pour échapper à sa peine et se réfugier dans le monde des vivants, elle est désignée par le terme d'âme traquée. Si au contraire elle a été autorisée à retourner parmi les vivants après avoir purgé son éventuelle peine, c'est une âme vengeresse. Les Cendrelins (voir chapitre précédent sur les cimetières) sont des revenants qui ont été rappelés de l'au-delà par un dieu de la mort ; ils peuvent habiter leur ancien corps ou avoir une forme éthérée.

Les Esprits

Les esprits sont une catégorie transversale de la taxonomie avancée, car des non-morts et des revenants peuvent avoir un aspect éthéré au lieu d'un corps physique.

Puisqu'une âme peut être portée par le mana comme elle est portée par un corps, un nécromant est capable de doter une âme d'un « corps » de mana pour qu'elle puisse se mouvoir et interagir avec le monde physique. On appelle ces mort-vivants éthérés des « esprits ». Parfois des manifestations magiques spontanées peuvent transformer des âmes en esprits. En outre, certains nécromanciens sont capables de doter une âme d'un tel pouvoir et d'en faire temporairement un esprit. Plus le sort est avancé, plus ce corps éthéré est puissant et plus ses capacités sont étendues.

Chaque esprit créé par nécromancie est une manifestation magique qui nécessite un contrôle et doit rester sous l'aura de son contrôleur. Si cette manifestation est dissipée, l'âme perd ce pouvoir et sa forme éthérée, et un autre sort qui coûte à nouveau du mana doit être lancé. Si le corps éthéré est détruit, la manifestation est dissipée et l'âme est exténuée : elle doit se régénérer une journée avant de pouvoir recevoir de nouveau un pouvoir.

Seuls des objets spéciaux peuvent contenir des âmes, et une seule âme à la fois : un crâne humain, une bandelette de tissus portant un glyphe ou un galet portant une rune. La connaissance du sort d'arcanes d'animancie octroie gratuitement la connaissance de ce glyphe et de cette rune qui peuvent être peinte ou gravé sur ces objets.

Un esprit ou une âme n'aidera pas forcément un nécromancien. Une âme peut être sous contrat et servir un sorcier pour une durée déterminée avant qu'elle ne soit libérée et puisse passer dans l'autre monde, ou convaincue d'aider son invocateur si elle trouve un intérêt dans cette coopération, comme l'accomplissement de ce qu'elle n'a pas eu le temps de faire de son vivant. L'accord de l'âme est nécessaire pour tous les sorts d'animancie et de maléfices.

Les âmes damnées sont spéciales. Leur personnalité et leur volonté s'étiolent et un nécromancien peut les employer comme il l'entend.

Les caractéristiques d'un esprit sont égales à celles qu'il avait de son vivant. Sa « vitalité » (valeur qui multiplie la constitution pour déterminer les points de vie maximum) dépend de la puissance du sort qui lui donne ses pouvoirs.

Les Pantins

Les « pantins » forment une catégorie marginale de la taxonomie avancée. En effet un pantin ne peut être ni un non-mort ni un revenant puisqu'il n'est qu'un corps mort et sans âme. Plus spécifiquement, les pantins sont des corps morts animés par magie grâce à la volonté d'un nécromancien : ils n'ont ni âme ni pensées. Les termes zombie, squelette et momie viennent préciser l'état d'un pantin lorsque cela est nécessaire, mais toujours après le terme pantin, car il existe des zombies, squelettes et momies qui ne sont pas des pantins.

Pour obtenir un pantin, un nécromant doit manipuler le mana pour projeter son âme dans l'ancien réceptacle d'une âme, c'est-à-dire un corps, afin de le mouvoir comme le sien. Avec de l'entraînement, un nécromant devient capable de mouvoir un corps en même temps que le sien, puis différemment que le sien, et enfin de mouvoir plusieurs corps en même temps et indépendamment. Avec un entraînement spécifique, il est possible de contrôler des corps non-humanoïdes, comme des animaux sauvages ou des monstres.

Un pantin sans armure a une défense, une constitution et une agilité égales à 4. S'il porte une armure, sa défense et sa constitution passent à 6, mais son agilité passe à 0. Indépendamment, un pantin armé a une attaque et une force de 4, sinon de 0.

En outre, la vitalité (valeur qui multiplie la constitution pour déterminer les points de vie maximum) des pantins dépendent également de leur état de conservation : les squelettes (entièrement décomposés) ont 1, les zombies (partiellement décomposés) ont 2 et les momies (embaumées) ont 3.

Les pantins non-humains ont des caractéristiques qui dépendent de celles qu'ils avaient de leur vivant mais leur vitalité dépend toujours de leur état de conservation.

Chaque pantin est une manifestation magique qui nécessite un contrôle et doit rester sous l'aura de son contrôleur. Si cette manifestation est dissipée, le corps retombe inanimé ; il peut être réutilisé par un autre sort. Si le corps est détruit, la manifestation est dissipée et le corps ne peut plus être relevé.

Les Démons

Généralités

Le terme démon désigne, pour les habitants des Terres Noires, les entités vivant dans les mondes infernaux. Cependant, les règles qui sont ici présentées s'appliquent également aux dieux des mondes des morts et aux monstres des mondes profonds, qui sont *techniquement* eux aussi des démons.

Les démons parlent tous une langue extrêmement complexe pourvue d'un vocabulaire démesuré regorgeant de synonymes et de nuances. Le nombre de symboles servant à l'écrire est tout aussi gigantesque ; elle repose sur un alphabet pseudo-phonétique où un à quelques symboles peuvent représenter un à quelques phonèmes. Les syllabes les plus complexes peuvent s'écrire avec plusieurs dizaines de symboles, et les symboles les plus rarement usités peuvent se lire en de très nombreux sons. Les démonistes n'en maîtrisent que les rudiments et les démons abusent souvent des subtilités qui leur sont hors d'atteinte, mais beaucoup de démons habitués à traiter avec des humains parlent couramment la langue des Terres Noires, infiniment plus simple selon eux.

Bien que les démons ne puissent pas se reproduire (ils sont faits de Ka et non de chair), ils peuvent être sexués. Les termes « incube », « succube » et « diable », bien qu'ils soient très souvent mal employés par les humains, désignent les trois genres auxquels peuvent appartenir les démons. Les diables (étymologiquement « di-able ») sont asexués et ne présentent aucun caractère sexuel ; les incubes sont masculins et les succubes sont féminines.

Il est à noter que lorsque le Ka d'un diable est séparé en deux parties égales, il en résulte presque systématiquement un incube et une succube.

Cultes

TODO.

Puisque les âmes ont de la valeur pour Hadès, elles peuvent lui être restituées contre une rançon (richesse, service, fermer les yeux sur certaines activités, etc). Les cultes démoniaques constituent les tentatives des démons pour séduire ou piéger des âmes mortelles afin de les soustraire à la logistique des dieux de la mort. Les cultes qui rendent discrètement service à un démon et ses subalternes sont moins activement traqués que ceux capturent des innocents et les sacrifient pour offrir leurs âmes à un démon en échange de pouvoirs. Les âmes mortelles qui se livrent à de telles activités nuisent directement au pouvoir d'Hadès et sont sévèrement punies... si les Limiers des Morts parviennent à les capturer.

Rang

Les démonistes ont défini des catégories pour mesurer le pouvoir d'un démon. Selon cette nomenclature, un démon servant est un personnage d'un rang équivalent à I, un démon mineur est de rang II, un démon majeur de rang III et un démon suprême de rang IV. Tout comme les seigneurs des Terres Noires qui sont de rang IV, les démons suprêmes ont souvent un fief, une région de leur monde qu'ils possèdent et administrent.

Les avatars des dieux-démons peuvent être incarnés par des personnages ayant un pseudo-rang de V. Les Imps, à l'inverse, sont si insignifiants qu'il est souvent inutile de leur attribuer des caractéristiques numériques ; pour les cas où leur rang importe, ils sont considérés comme étant inférieurs aux démons servants (d'un pseudo-rang de 0).

- Imp : 0
- Servant : I
- Mineur : II
- Majeur : III
- Suprême : IV
- Avatar divin : V

Noms

Les démons ont plusieurs noms ; plus un nom est secret, plus il donne de pouvoir sur le démon concerné. Un démon possède un (et un seul) Nom Véritable ; c'est celui qui donne le plus de contrôle sur ce démon, mais c'est aussi le plus secret. Un démon possède généralement un seul Nom Secret ; les démons les plus puissants en ont parfois plusieurs. Un démon possède souvent plusieurs Noms Usuels, dont la valeur est faible ; ils ne donnent pratiquement aucun pouvoir sur le démon.

Il n'est possible de retenir un nom de démon en l'entendant prononcé que s'il s'agit d'un Nom Usuel. Un Nom Secret ou Véritable ne peut jamais être parfaitement retenu et il doit être lu chaque fois qu'il est prononcé (le démoniste doit donc posséder un parchemin ou un grimoire qui contienne le nom qu'il souhaite prononcer).

Un nom de démon ne peut être écrit que dans la langue des démons ; les langues humaines ne peuvent pas rendre toutes les sonorités qu'elle emploie. Les démonistes copient parfois les noms des démons qu'ils connaissent à la fin de leurs grimoires. Parfois, le nom Secret ou Véritable d'un démon puissant peut être écrit seul sur un parchemin pour être conservé ou transmis.

Les démons acceptent généralement de vendre leur nom Secret à des démonistes. Le prix est équivalent à celui d'un pacte de bataille pour ce même démon (voir plus loin). Jamais un démon ne vendra son nom Véritable ; les démonistes ne peuvent les obtenir que par des moyens détournés, comme les acheter à prix d'or à d'autres démons peu scrupuleux ou les trouver dans d'anciens grimoires.

Les joueurs devraient tenir le compte des noms qu'ils connaissent dans leur inventaire. Ils peuvent aussi tenir une liste plus complète, par exemple au dos de leur feuille de personnage, des démons dont ils connaissent le nom Usuel (leurs caractéristiques, mondes d'origines, etc), et rajouter [S] ou [V] pour ceux dont ils connaissent les noms Secrets ou Véritables.

Raison et Révocation

Tout comme il est possible d'amener une entité d'un autre monde, il est possible de l'y renvoyer. De plus, le mana a la propriété de retourner plus facilement dans son monde d'origine que d'en partir. Ainsi, une entité étrangère à un monde doit fournir un « effort » magique pour se maintenir dans ce monde. La « force » qui maintient un démon hors de son monde est appelé par les démonistes la Raison. Cette Raison peut être plus ou moins forte selon sa nature. C'est cette force qu'il faut combattre pour renvoyer un démon dans son monde d'origine.

Un démon peut être renvoyé de trois façons différentes : soit en détruisant son incarnation, soit en affaiblissant sa Raison, soit en le révoquant par le pouvoir magique brute.

Détruire l'incarnation d'un démon l'empêche de maintenir son emprise sur ce monde, mais une fois que son « Ka » (l'équivalent de son âme) est retourné dans son monde d'origine, il peut recommencer à acquérir du pouvoir et nourrir un désir de vengeance. Hors la vengeance est une très forte Raison : cette solution ne peut donc être que temporaire.

Affaiblir la Raison d'un démon nécessite de comprendre la cause qui lui permet d'avoir une emprise sur ce monde pour y maintenir une incarnation : si un démon agit sans Raison, une simple injonction peut suffire à le renvoyer, mais un démon qui accomplit une vengeance millénaire et pleinement justifié pourrait même ne pas être renvoyé par la destruction de son incarnation.

Enfin, une révocation est un « effort » magique qui s'oppose à la Raison d'un démon : elle ne résout pas la cause de la présence du démon, qui pourra de nouveau tenter de revenir, mais elle est souvent efficace et rapide contre les démons invoqués, qui n'ont comme Raison que celle du prix de leur pacte, ou qui attaquent leur invocateur.

Le nombre de points de Raison avec lequel un démon entre dans un autre monde que le sien dépend de ses motivations. Ce nombre initial est calculé par addition des motivations qui ont poussé le démon à changer de monde ; les valeurs sont données ci-après. Si le démon prend une nouvelle Raison ou résout l'une de celles qu'il avait déjà alors qu'il est dans un autre monde, son total de points de Raison augmente ou diminue immédiatement d'autant de points que spécifié par la liste.

Un démon dont la Raison tombe à 0 n'est pas nécessairement renvoyé immédiatement. Il n'a simplement plus de « raison » d'être ici et pourra facilement être contraint de partir.

- La richesse (1 point) : invocation par pacte payé, récupération de biens volés, ou recherche d'une richesse qui concerne ou intéresse particulièrement le démon.
- La vengeance personnelle (3 points) : le démon veut tuer un personnage qui a autrefois vaincu l'une de ses anciennes incarnations.
- La vengeance par procuration (2 point) : le démon veut tuer un personnage qui a vaincu son seigneur ou l'un de ses propres serviteurs.
- L'honneur (1 point) : laver un affront personnel verbal ou moral, laver un grave affront fait au seigneur du démon.
- Quête personnelle (1 point) : volonté propre, recherche d'un objet ou d'une information.
- Quête ordonnée (2 points) : accomplissement de la volonté d'un seigneur ou d'un débiteur.
- Quête divine (3 points) : envoyé d'un dieu-démon, croisade.
- La survie (5 points) : démon en fuite, traître ; retourner dans son monde d'origine exposera le démon à une mort inévitable et à brève échéance.
- La nature (5 points) : le démon fait ce que sa nature le conduit à faire (par exemple, les Limiers des Enfers sont des Dieux de la Mort dont le rôle est de traquer les âmes de ceux qui refusent le Jugement Dernier ; révoquer ce genre de démon lorsqu'il est en mission relève du tour de force).

Contrainte et Pacte

Il existe deux manières d'avoir un démon sous ses ordres. Le choix de cette manière est parfois culturel, mais les joueurs sont toujours libres d'employer l'une ou l'autre.

La méthode la plus simple est la contrainte : un démon est arraché à son monde d'origine et contraint à la servitude. Souvent, le démoniste est accompagné d'un guerrier dont le rôle est de le protéger et d'obliger le démon à obéir. Les avantages de cette méthode sont qu'elle ne requiert aucune ressource et peu de préparation ; ses inconvénients sont que le démon cherchera constamment à s'échapper, et que rien ne lui interdit de s'en prendre à son invocateur.

Un démon peut aussi obéir à un démoniste parce qu'il l'a promis en échange de quelque chose, souvent un salaire, comme des pierres précieuses, ou un service en retour. Un démon qui fait une promesse ne peut la trahir : cette promesse est incarnée par un pacte, qui est un parchemin roulé et scellé qui contient les clauses que les deux parties, démon et démoniste, doivent respecter. Le démon, de par sa nature surnaturelle, ne peut faire autrement que de respecter ces clauses, mais si un humain en brise une, le pacte est entièrement annulé. De plus, si la formulation du pacte est imprécise ou ambiguë, les deux parties sont libres de les interpréter. Ce n'est pas sans raison que les écoles de démonologie offrent une place prépondérante à la rhétorique : les démons cherchent toujours à tourner un pacte à leur avantage, y compris en jouant sur les mots.

Lorsqu'un personnage utilise un pacte, il brise le sceau du parchemin et le lit à voix haute, puis utilise le nom du démon concerné. S'il s'agit d'un nom Secret ou Véritable, le démoniste doit pouvoir le lire. Généralement, il l'aura obtenu ou acheté préalablement. Le démon est alors contraint de respecter le pacte, à condition que le démoniste ait respecté sa part du contrat. Parfois le pacte ne contient qu'une obligation de service temporaire et est payé d'avance, généralement en pierres précieuses ; ce prix dépend de la durée du service et de la puissance du démon.

Exemples de Pactes

Si les joueurs démonistes veulent seulement utiliser leurs pouvoirs pour résoudre des conflits dans leurs parties, ils peuvent utiliser de simples pactes de bataille : en échange de pierres précieuses dont la valeur dépend de sa puissance, un démon promet de se battre pour le démoniste durant un combat. Certains seigneurs démons peuvent vendre de tels pactes pour invoquer leurs serviteurs démoniaques, offrant ainsi plusieurs options de prix et de puissance. Ce genre de pacte peut également se négocier au dernier moment, auquel cas le démon ne se gênera pas pour profiter de la situation et négocier les prix à la hausse (considérez qu'il demandera environ la moitié du prix de base en plus). Voici une liste des prix moyens des pactes de bataille (pour un démon du rang indiqué et pour la durée d'un combat ; utilisez le profil de guerrier du sang par défaut) :

- Rang I : 2 opales.
- Rang II : 1 émeraude.
- Rang III : 2 émeraudes.
- Rang IV : 1 rubis.

Pour rappel, une émeraude vaut 4 opales et un rubis vaut 3 émeraudes.

Les démonistes et les meneurs de jeu sont cependant encouragés à jouer des négociations plus intéressantes. Ces négociations ne doivent pas prendre trop de temps pour ne pas exclure les autres joueurs, mais doivent permettre plus d'opportunités de jeu que du simple mercenariat. Les listes ci-dessous présentent des exemples de ce que les démons peuvent accepter et offrir en échange. Tous les démons ne pourront pas tout offrir, et tous les paiements ne les intéresseront pas de manière égale : le meneur du jeu est encouragé à créer des démons aux talents plutôt spécifiques pour que les joueurs soient toujours à la recherche de nouveaux noms.

Avant cela il est important de se pencher sur ce que les démons des Terres Noires ne considèrent pas comme un paiement valide, alors que d'autres démons dans d'autres mondes auraient pu être achetés ainsi.

Les démons ne sont pas intéressés par être libres dans le monde des vivants. Si dans d'autres univers, « lâcher un démon parmi les vivants » peut être une perspective intéressante, dans les Terres Noires, les démons n'y portent aucun intérêt. Ils peuvent se rendre d'eux-mêmes sur les Terres Noires (plus difficilement que par une invocation, mais c'est tout de même possible) ; ils ont besoin d'une Raison d'y rester (voir le chapitre sur la Raison des démons) ; s'ils y sèment le chaos, les humains ont les moyens de réagir, car ils sont plus ou moins coutumiers des démons (les exorcistes, par exemple). En outre, les démons ne pourraient pas envahir les Terres Noires en masse, car ce domaine appartient (indirectement) à Hadès, qui est pour l'instant la divinité la plus puissante.

Au sujet du commerce des âmes, Hadès tolère qu'un démoniste vende son âme à un démon. Par contre, il ne tolère pas qu'un démoniste vende à un démon des âmes qui auraient dû rejoindre le royaume des morts. Pour vendre une âme autre que la sienne à un démon, il faut soit trouver une âme consentante (secte, endoctrinement, promesse d'une vie meilleur, etc) soit récupérer une âme qui aurait échappé aux bergers des morts. Mais si les dieux des morts s'aperçoivent qu'une âme a été indûment retirée du cycle de réincarnation, le fautif se verra affligé d'un mauvais karma (voir le chapitre sur le karma).

Voici ce qu'un démoniste peut offrir :

- Richesses : les démons n'accordent aucune valeur aux monnaies frappées ; ils préfèrent les pierres précieuses et les lingots.
- Promettre son âme : une âme vaut environ 2 rubis ; parfois plus si le démoniste est puissant, parfois moins si son âme est incomplète. Le démon l'obtiendra à la mort du démoniste, qu'il aura alors intérêt à hâter. Un démoniste ne peut pas vendre son âme à plusieurs démons. Il ne pourra pas non plus utiliser d'option de rejeu (revenir en tant que mort-vivant, acheter une vie, etc). Un démoniste peut également donner plus de valeur à une telle clause en promettant son âme dans une durée déterminée : un démon sera plus tenté s'il sait qu'il recevra l'âme à coup sûr dans dix ans, par exemple.
- Fragment d'âme : le démoniste peut vendre des fragments de son âme. Chaque fragment correspond à une perte de 10 % (voir le chapitre sur les âmes) et a la valeur d'environ 2 opales ; il est à noter que 10 fragments ne valent que 5 émeraudes, ce qui est moins que le prix moyen d'une âme, car une âme complète a plus de valeur. (Le commerce de fragments d'âmes tombe sous la même règle que le commerce d'âmes.)
- Sang : un démoniste peut offrir son propre sang, généralement en tant que promesse que le démon viendra lui-même aspirer. Il peut également faire commerce du sang d'autrui mais la victime doit être consentante ou réduite à l'impuissance. L'opération coûte autant de points de vie que la constitution du personnage et a pour le démon une valeur équivalente à une opale.
- Sacrifice : Un humain sacrifié rituellement pour un démon a une valeur équivalente à une émeraude. (Le sang de la victime ne peut pas être monnayé à part.) Tant que l'âme revient au final à Hadès, le démoniste ne perd pas de karma, mais les autres mortels ne voient pas cette pratique d'un bon œil : beaucoup de cultures du clan rouge l'interdisent formellement et les différentes inquisitions restent vigilantes à ce sujet. Dans les autres clans, la justice populaire a tôt fait de lyncher les démonistes qui s'en rendent coupable (et parfois même s'ils en sont seulement soupçonnés).

Voici ce qu'un démon peut offrir en retour (selon ses compétences) :

- Promesse de combat : le démon promet qu'il répondra à l'appel du démoniste et se battra pour lui une fois.
- Promesse de pouvoir : le démon promet qu'il donnera son pouvoir au démoniste pour qu'il l'utilise durant un combat (voir la section sur les pouvoirs démoniaques, plus loin).
- Esclave démoniaque : le démon vend un autre démon au démoniste qui lui doit obéissance. Il s'agit souvent d'imps, mais des démons plus puissants peuvent également être vendus ainsi.
- Richesse : le démon peut vendre des pierres précieuses, des métaux démoniaques ou des artefacts magiques. Certains démons peuvent aussi posséder des pièces de monnaie humaines dont ils n'ont pas personnellement l'utilité. Dans tous les cas, les démons peuvent tenter des mortels en leur faisant miroiter ces richesses.
- Architecture : le démon peut, avec le talent et la courbe démoniaque adéquate, construire un bâtiment en une nuit. Il peut s'agir d'un manoir, d'une tour, voire d'un château entier. Le prix d'un tel service peut représenter énormément de richesses, mais il peut être largement rentable dans des endroits difficilement accessibles à des humains ou si le temps presse. Plus modestement, faire construire une simple tour ou une ziggourat en une heure pour pouvoir s'y retrancher le temps d'une bataille de moyenne envergure peut être à la fois abordable et fort utile.
- Savoir : un démon peut être recruté pour espionner quelqu'un ou récupérer une information précise. Certains démons sont friands de secrets et de savoirs occultes qu'ils peuvent vendre aux mortels. Il peut s'agir de parchemins de sortilèges anciens, de cartes aux trésors, ou plus simplement de noms secrets de puissant démons.
- Manigances : un mortel peut faire un pacte avec un démon pour gagner une position sociale. Le démon œuvrera avec ses propres moyens (séduction, corruption, assassinat, etc) pour assurer la gloire de son invocateur. Un simple démoniste peut ainsi aisément devenir baron s'il y met le prix.

Les joueurs peuvent utiliser le dos de leurs feuilles de personnages pour lister les pactes qu'ils ont et qu'ils peuvent avoir. Chaque ligne comportera le nom du démon auprès de qui le pacte peut être acheté, son prix (éventuellement convertis en pierres précieuses) et son effet (avec les caractéristiques du démon invoqué le cas échéant), ainsi que la quantité déjà payée de ce pacte (augmente à chaque achat et diminue à chaque utilisation).

Portails

Un portail est une ouverture bidirectionnelle entre deux mondes. Tout ce qui le franchit (y compris la lumière et par conséquent les lignes de vue) passe d'un monde à l'autre. La plupart des portails sont de grandes structures de la forme d'une porte ou d'une arche, existant en deux exemplaires, un dans chaque monde ainsi relié.

Les portails peuvent permettre aux personnages de voyager dans un autre monde ou d'invoquer une horde de démons en s'épargnant le temps et le mana de les invoquer un par un.

Un portail a un score d'éveil. À zéro, le portail est fermé. À partir de 1, le portail est ouvert et chaque point d'éveil peut faire transiter des entités magiques de l'équivalent d'un rang par tour ; une entité que ne pourrait pas franchir le portail en un seul tour est incapable de le franchir. Par exemple, un portail d'éveil 3 peut faire transiter trois démons servants (de rang I) ou un démon majeur (de rang III) par tour, alors qu'un démon suprême (de rang IV) ne pourrait pas traverser ce portail. Ce score d'éveil peut être influencé par un démoniste grâce au rituel de Maîtrise des Portails.

Les portails permanents sont rares, souvent immenses, et considérés comme ayant un éveil infini. Un portail non-permanent perd naturellement un point d'éveil par heure si aucun démon ou démoniste ne l'entretient.

Les Plaines de Cendres de l'archipel de feu et l'Érèbe des royaumes des morts sont plus proches du monde des Terres Noires que les autres. Il existe de nombreux portails mineurs vers ces mondes. En revanche, les portails vers les autres mondes sont plus rares, et souvent tenus secrets.

Chaque archipel de monde proche des Terres Noires a un monde plus proche que les autres. Il s'agit des Plaines de Cendres pour l'archipel de feu, de l'Érèbe pour les royaumes des morts, et des Lacs d'Acide pour les mondes profonds.

Dans le cas où les déplacements des personnages sont représentés grâce à des pions et des plateaux quadrillés, un portail est représenté par une case spéciale qui appartient à la fois aux deux mondes. Tout ce qui est sur cette case se trouve à la fois dans les deux mondes et peut être vu depuis les deux mondes. Tout personnage sur une telle case peut se déplacer vers n'importe quelle case adjacente ; dans le cas d'un quadrillage carré où chaque case a 8 cases adjacentes, une case de portail a 16 cases adjacentes : 8 dans un monde et 8 dans l'autre.

Pour déterminer les lignes de vues à travers un portail, considérez que toute ligne qui passe par un portail se prolonge dans l'autre monde : un portail cache donc ce qu'il y a de l'autre côté dans le même monde que l'observateur (et compte ainsi comme un couvert) et montre ce qu'il y a en vis-à-vis dans l'autre monde (et compte ainsi comme une ouverture) ; tourner autour du portail montre d'autres angles sur l'autre monde.

Envoûtement

Tout peut être réceptacle de mana, et tout réceptacle peut être scellé. C'est ainsi que les démons sont capables d'entrer dans des objets et que les démonistes sont capables de les y enfermer. Il existe deux voies de démonologie pour cela : envoûter et sceller. La première permet de faire entrer le démon dans l'objet, la seconde permet de l'y enfermer.

Du point de vue du profane, envoûter permet à un démoniste de faire entrer un démon dans un objet, mais cette explication n'est pas tout à fait juste. Le corps d'un démon n'est pas fait de matière commune : c'est une incarnation, souvent humanoïde ; une sorte de manifestation ou de projection magique de l'essence d'un démon (son *Ka*) en une forme visible et tangible. Cette essence peut être amenée à occuper un objet plutôt qu'une incarnation : le « corps » du démon devient en quelque sorte celui de l'objet, ou plus exactement l'objet devient son corps, le réceptacle de son essence, et son essence cesse d'être projetée en une incarnation.

Un objet contenant un démon acquiert des propriétés très particulières, essentiellement des façons d'interagir avec celui qui le porte. La plus connue est que celui qui tient ou porte l'objet entend la voie du démon dans sa tête. Certains démons ont la capacité d'influencer les actes de leur porteur, d'autres peuvent lire leurs pensées voire plonger dans leurs souvenirs. Ces pouvoirs dépendent du type du démon. En voici une liste non exhaustive.

- Parler dans son esprit.
- Provoquer des visions.
- Provoquer un sentiment.
- Lire ses pensées immédiates.
- Lire ses souvenirs.
- Le faire tomber inconscient pour quelques secondes (autant de tour que le rang du démon : servant 1, mineur 2, majeur 3, suprême 4).

- L'obliger à une action : opposition d'incantation (Inc), une tentative par jour pour les démons servants, par heure pour les démons mineurs, par minute pour les démons majeurs, par tour pour les démons suprêmes).
- Décupler les pouvoirs du porteur : bonus sur tout le domaine de magie équivalent au rang du démon (servant 1, mineur 2, majeur 3, suprême 4).
- Blessier le porteur : au maximum une blessure par tour, de force égale au double du rang du démon (servant 1, mineur 2, majeur 3, suprême 4).
- Empêcher le porteur de lâcher ou retirer l'objet.

Parfois un démon est enfermé dans une arme. En plus de pouvoir interagir avec son porteur comme un objet normal, l'arme envoûtée peut gagner des pouvoirs plus spécifiques, certains se déclenchant lorsque l'arme blesse ou tue quelqu'un.

- Embraser, geler, corroder, etc (selon le monde d'origine du démon) : bonus de dégât équivalent au rang du démon (servant 1, mineur 2, majeur 3, suprême 4).
- Faucheur d'âme : le démon gagne l'âme de tous les vivants que l'arme tue.
- Buveur de sang : le démon absorbe le sang de tous les vivants que l'arme blesse et gagne 1 point de mana, qu'il peut éventuellement donner à son porteur.

Possession

Un humain peut recevoir le pouvoir d'un démon et augmenter temporairement ses capacités. La plupart des pouvoirs donnent un bonus équivalent au rang du démon à toutes les caractéristiques physiques (entre +1 et +4), ainsi que de légères altérations corporelles temporaires (cornes, peau rouge, regard incandescent...), mais le pouvoir de certains démons peut avoir des effets supplémentaires, alternatifs, et parfois néfastes. La liste suivante donne quelques exemples d'autres effets de pouvoirs.

- Infusion de mana : le personnage regagne toute son mana au moment où il absorbe le pouvoir.
- Infusion de vie : le personnage regagne tous ses points de vie au moment où il absorbe le pouvoir.
- Drain de mana : le personnage perd toute son mana lorsque le pouvoir est dissipé.
- Drain de vie : les points de vie du personnage retombent à son score de constitution lorsque le pouvoir est dissipé.
- Drain d'énergie : le personnage tombe inconscient lorsque le pouvoir est dissipé. Il se réveillera au bout d'un nombre d'heure qui dépend du rang démon (entre 1 et 4).
- Pouvoir de combat : le personnage gagne un bonus (entre +1 et +4, selon le rang du démon) sur tout le domaine de combat tant que dure le pouvoir.
- Pouvoir de magie : le personnage gagne un bonus (entre +1 et +4, selon le rang du démon) sur tout le domaine de magie tant que dure le pouvoir.
- Pouvoir de précision : le personnage gagne un bonus (entre +1 et +4, selon le rang du démon) en Attaque, Défense et Adresse tant que dure le pouvoir.
- Pouvoir de vitesse : le personnage gagne un bonus (entre +1 et +4, selon le rang du démon) en mouvement tant que dure le pouvoir.
- Pouvoir de furie : le personnage peut faire une action de plus lors de son tour.
- Ailes démoniaques : le personnage possède des ailes et peut voler tant que dure le pouvoir.
- Griffes démoniaques : le personnage possède des griffes et peut attaquer sans armes tant que dure le pouvoir.
- Écailles démoniaques : le personnage possède des écailles et gagne des points de sauvegarde d'armure (entre 1 et 4, selon le rang du démon).

Certains « pouvoirs » peuvent avoir des effets néfastes. Certains dieux de la mort ou démons des mondes profonds peuvent produire ce genre de pouvoirs qu'un démoniste peut utiliser contre ses adversaires comme des malédictions.

Les Imps

Les imps sont des démons si « petits » (en termes de pouvoir) qu'ils ne requièrent que très peu de mana pour voyager d'un monde à l'autre. À la manière des oiseaux, assez léger pour se soulever eux-mêmes de terre, les imps sont capables de voyager d'eux-mêmes entre les mondes avec peu d'effort.

Lorsque cela est important, le rang d'un imp est considéré comme étant de 0. Un imp est affecté par tout ce qui affecte un démon : il a des Noms, une Raison, il peut être évoqué, invoqué, révoqué, envoûté, scellé, etc. Les imps ont la propriété de ne pas avoir d'incarnation humanoïde, ou de pouvoir se passer d'incarnation, ou de pouvoir en changer facilement et rapidement. Un imp a un propriétaire : plus qu'un seigneur auquel il doit obéissance, plus qu'un monde d'origine auquel il retourne lorsqu'il est renvoyé ou détruit, le propriétaire d'un imp est celui à qui appartient l'essence (le *Ka*) de ce démon. Le propriétaire d'un imp connaît son Nom Véritable. Comme tous les démons, mais bien plus fréquemment que les autres, un imp peut être acheté, vendu et donné.

Un imp peut être dans plusieurs états : endormis, contrôlé ou en mission. Un imp endormis est inactif et invisible (mais pas indétectable), « transporté » par son propriétaire. Un imp contrôlé est une manifestation magique qui doit être contrôlée (l'imp s'endort lorsque cette manifestation est dissipée) : il peut se déplacer dans l'aura de son contrôleur et agit immédiatement à ses ordres silencieux. Un imp peut être envoyé en mission : son propriétaire lui donne les ordres qu'il devra suivre et éclaire les imprévus, puis l'imp part remplir ces ordres, éventuellement hors de son aura.

Un imp peut avoir au plus 6 points de *Ka*. Pour chacun de ces points, un imp obtient un pouvoir parmi ceux listés ci-dessous (cette liste n'est pas exhaustive). En plus de ses pouvoirs, un imp a la capacité de franchir les frontières entre les mondes, mais il ne peut rien transporter de matériel ; sa vitesse est équivalente à celle d'un oiseau. Lorsqu'un imp a au moins 4 points de *Ka*, son possesseur peut en faire un démon servant (de rang I) ; il perd ses pouvoirs et gagne une incarnation humanoïde, des caractéristiques, etc.

- Voyage instantané : l'imp est capable de se déplacer instantanément en tout point de tout monde.
- Transport : l'imp est capable de porter (ou de pousser) un objet qui tiendrait dans une main ; il devient capable d'emporter cet objet avec lui lorsqu'il voyage entre les mondes si ce pouvoir est pris une seconde fois ; l'imp est incapable d'utiliser ce qu'il transporte (frapper avec une arme, écrire, allumer une bougie, etc).
- Mémoire des sons : l'imp est capable de mémoriser et d'oublier des sons, et de les restituer avec une précision absolue ; ce pouvoir permet de mémoriser en tout une minute de sons, ou plusieurs heures s'il est pris une seconde fois.
- Mémoire des écrits : l'imp est capable de recevoir des écrits et des symboles (il apparaît sous la forme d'un parchemin et d'une plume), de les effacer, et de les restituer fidèlement ; ce pouvoir permet de contenir autant qu'une feuille de parchemin, ou autant qu'un livre de plusieurs centaines de pages s'il est pris une seconde fois.
- Vue : lorsqu'il est contrôlé, le contrôleur de l'imp peut voir à travers ses yeux ; lorsqu'il est en mission, il peut mémoriser jusqu'à une minute d'images et les restituer ensuite une seule fois à son propriétaire.

- Voix : l'imp est capable de s'exprimer à voix haute pour que d'autres que son propriétaire puisse l'entendre ; contrairement à la mémoire des sons il peut créer des bruits (bruits de pas, de vent dans les feuilles, cris d'un animal, etc), imiter des voix entendues ou inventées, et se faire entendre avec plus de puissance que ne peut en avoir une voix humaine (peut porter au-delà quelques kilomètres mais le message deviendra indistinct) ; combiné à la mémoire des sons, ce pouvoir permet de retenir un discours et de le répéter en changeant le timbre, la puissance, etc ; combiné à la mémoire des écrits, ce pouvoir permet de lire à voix haute et de traduire ce qu'il « contient ».
- Lien de vue : l'imp est capable de créer un lien entre l'endroit où il est et son propriétaire ; il ne peut pas se déplacer tant qu'il maintient ce lien ; celui qui regarde à travers une extrémité de ce lien voit ce qu'il y a à l'autre extrémité ; l'imp prend généralement la forme d'un objet dans lequel il est possible de regarder, comme un miroir, par exemple.
- Lien de sons : l'imp est capable de créer un lien entre l'endroit où il est et son propriétaire ; il ne peut pas se déplacer tant qu'il maintient ce lien ; celui qui parle dans une extrémité du lien est entendu à l'autre extrémité ; l'imp prend généralement la forme d'un objet dans lequel il est possible de parler ou d'écouter, comme un coquillage, par exemple.
- Luminosité : l'imp est capable de créer un peu de lumière et peut en choisir la couleur ; ce pouvoir est équivalent à la lumière d'une bougie, ou peut devenir visible à des kilomètres à la ronde de nuit s'il est pris une seconde fois.
- Furtivité propre : l'imp est capable de se passer d'incarnation et de se rendre invisible ; il devient indétectable par un sort de détection des imp si ce pouvoir est pris une seconde fois.
- Furtivité projetée : l'imp est capable de rendre quelqu'un (ou quelque chose) silencieux et inodore ; la cible peut devenir invisible si ce pouvoir est pris une seconde fois.
- Polymorphisme : l'imp est capable de changer d'incarnation à volonté, mais sans pouvoir interagir différemment avec le monde physique (se changer ou couteau ne le rendra pas capable de trancher, en chandelle d'éclairer, etc) ni adopter une taille supérieure à celle d'un petit animal (un chien, par exemple).
- Cauchemar : l'imp est capable de troubler le sommeil d'un vivant (qui ne regagnera pas de mana, par exemple) ; il est capable de créer des songes précis et sensés (et plus nécessairement cauchemardesques) si ce pouvoir est pris une seconde fois.
- Tranchant : l'imp est capable de sectionner ce que serait capable de faire un couteau (une corde, par exemple) ; il devient capable de fendre des matières plus dures, comme le fer ou la roche, si ce pouvoir est pris une seconde fois ; ce pouvoir ne permet pas d'attaquer.

Mondes infernaux

Les mondes infernaux sont trois mondes qui partagent une grande affinité pour le feu. Ils sont reliés les uns aux autres comme trois couches de plus en plus profondes, autant que ces notions puissent avoir cours lorsque l'on parle de mondes. Les Plaines de Cendres sont en surface, les Cataractes de Lave sont au fond, et le Gouffre Rougeoyant relie les deux.

Population

Les habitants des mondes infernaux sont en majorité des démons du feu. Comme leurs seigneurs sont belliqueux et territoriaux, les populations sont globalement hétérogènes mais localement homogènes, et certains types de démons ne se trouvent qu'à certains endroits. Il faut cependant garder à l'esprit que des exceptions existent, sous la forme de clans implantés ou d'individus expatriés. La plupart des démons du feu sont des humanoïdes à la peau rouge, variant parfois de l'orange vif au pourpre sombre. Les traits bestiaux sont nombreux et servent souvent à différencier les ethnies.

Les vouivres de feu sont une espèce mortelle commune aux trois mondes infernaux. Ce sont des sauriens volants dotés d'une paire de pattes et d'une paire d'ailes, couverts d'écailles et mesurant plusieurs mètres d'envergure. La couleur de leurs écailles change d'une race à l'autre et varie du noir pur au rouge sombre. Les vouivres ont une intelligence équivalente à celle d'un animal et peuvent être apprivoisées.

Plaines de Cendres

Les Plaines de Cendres sont de vastes étendues de sol rocailloux, globalement plates et ponctuées de volcans et de failles. Là où le basalte n'est pas mis à nu par de récents glissements de terrain, il est recouvert par une couche de cendres pouvant parfois atteindre plusieurs centaines de mètres d'épaisseur. Le ciel n'est pas plus serein et bien qu'il ne tombe jamais une goutte d'eau, d'épais nuages de cendres l'obscurcissent presque constamment. Compte tenu de l'intense activité volcanique de ce monde, sa topographie change relativement vite, et à l'échelle humaine, une carte ne vaut plus rien en moins d'une génération. La géopolitique change au même rythme, et les seigneurs, clans et villes naissent et meurent selon les aléas de la tectonique.

La cosmologie de ce monde est assez trouble, car son ciel est très difficile à étudier. Un astre lumineux au cycle de passage régulier jette parfois une lumière étrange sur les Plaines de Cendre à la faveur d'une éclaircie entre les nuages noirs. Ses très rares apparitions dégagées le montrent bien plus large et plus pâle que celui des Terres Noires. De nombreux corps sphériques semblables à des lunes ont été recensés, mais aucune étude ne peut prétendre à l'exhaustivité. Cependant, les tailles, teintes et cycles de ces astres nocturnes semblent extrêmement variés. Aucune étoile n'a jamais été observée depuis ce monde, mais il n'est pas impossible qu'il y en ait. Un conclave aujourd'hui oublié a un jour tenté de construire une tour s'élevant au-dessus des nuages de cendres pour observer plus précisément le ciel de ce monde, mais les guerres démoniaques eurent tôt fait de changer en ruines les fondations de cette entreprise.

Habitants

Les satires sont les habitants majoritaires des Plaines de Cendres. Ils sont très sexués, tant physiquement que dans leurs mœurs, et on compte parmi eux beaucoup plus d'incubes et de succubes que de diables. Il n'existe pratiquement aucune distinction culturelle entre les genres : les succubes sont aussi brutales que les incubes, qui se montrent eux-mêmes aussi lascifs que les premières. Les satires se reconnaissent distinctement par des attributs caprins : cornes, sabots, toison, éventuellement mufle, etc. Leurs peaux varient entre différents tons de rouge sombre, que leur pilosité développée assombrie davantage. Ils sont redoutés dans tous les mondes, y compris dans les Terres Noires, et connus pour être des guerriers agiles et puissants. Cependant leur agressivité naturelle les privent souvent de subtilité stratégique.

Outre les satires, les Plaines de Cendres comptent une espèce de phacochères bipèdes nommés Scrofas. Ce sont des mortels et non des créatures surnaturelles ; il est vraisemblable qu'une population de phacochères des Terres Noires aurait survécu dans cet environnement et aurait muté au fil des générations à cause de la forte magie ambiante. Seuls leur torse, leurs bras et leurs mains ont un aspect vaguement humanoïde, ce qui les rend aptes à créer des outils rudimentaires avec de la roche taillée, des os et des tendons. Ils savent tanner le cuir et s'en vêtissent partiellement. Leur intelligence est assez limitée ; ils emploient un langage disposant d'un vocabulaire restreint et d'une structure grammaticale pratiquement inexistante (pas de conjugaison, de temps ou d'accords ; seulement quelques déterminants et mots de liaison). Ils ont une culture chamannique ; certains individus maîtrisent les rudiments de la magie et parlent quelques mots de la langue des démons. Cependant, leur férocité et leur ténacité sont à la mesure de leur environnement.

Les villages Scrofas sont des maisons de pierres sèches construits sur des affleurements de basalte, qui leur fournissent la matière première pour leurs outils et leurs constructions. Lorsqu'ils ne servent pas eux-mêmes de proies aux vouivres, ils survivent en partie par le cannibalisme et en partie par la culture de champignons autochtones qu'ils font pousser dans des tertres. Ils construisent ces tertres en poussant de larges plaques de basaltes au-dessus de failles peu profondes et en enterrant partiellement l'entrée sous des cendres. Des tertres similaires servent de cimetières, où certains rites chamaniques mêlant sacrifices et cannibalisme sont accomplis.

Topologie

Les failles se créent souvent en quelques jours et durent en moyenne plusieurs d'années, parfois jusqu'à quelques dizaines, avant que d'autres glissements de terrain et tremblements de terre ne les obstruent ou les referment complètement. L'ouverture de telles brèches est l'occasion pour les clans de satires de se battre pour leur contrôle, car on ne trouve de minerai précieux que dans les profondeurs. Les vainqueurs pourront y installer des escaliers de pierre et des plateformes tenues par des lanières de cuir pour accéder aux filons de métaux. Les mineurs doivent composer avec les golems de pierre enragés, les éboulements et la convoitise des autres clans, mais la contrepartie est de taille : l'extraction de précieuses ressources dont la vente aux fonderies permettra d'acheter des armes et de recruter plus de démons.

Les volcans se créent tout aussi spontanément : un tremblement de terre fracture le sol et forme un ou plusieurs nouveaux geysers de lave. Rapidement, la lave s'accumule et la petite montagne s'élève peu à peu. Au fil des années, elle atteint parfois des hauteurs vertigineuses, dominant les mornes plaines. Ses flancs traîtres, sujets aux brèches et aux écoulements de lave, ne découragent pas certains clans qui profitent du magma facilement accessibles pour établir à sa surface et dans ses flancs des fonderies et des forges. Les premières achètent du minerai aux villages des failles pour en faire des lingots, que les secondes changent en outils, armes et armures. Comme il n'y a pratiquement pas de vie végétale sur ce monde, il n'y a pas non plus de charbon, ce qui fait des volcans effusifs une ressource convoitée.

En fonction de la teneur de la lave en silice, elle est plus ou moins fluide. Les geysers de lave pauvres en silice forment des volcans explosifs, ce qui empêche les satires de s'y installer pour y construire des fonderies et des forges. Cependant, les éruptions intenses qui s'y produisent canalisent le mana, ce qui crée beaucoup de golems et permet aux pierres précieuses de se former. C'est également un endroit privilégié par les vouivres pour y établir leurs nids. Les flancs de ce genre de volcans sont beaucoup plus dangereux que ceux des volcans effusifs mais aussi beaucoup plus attirants. Comme il est impossible d'y construire quoi que ce soit, ce sont généralement des démons aventuriers, seuls ou en groupe, parfois mandatés par des seigneurs, qui se lancent à l'assaut du danger. Les plus chanceux ou les plus talentueux ramènent des trésors inestimables dont la valeur éclipe tous les risques encourus. Beaucoup, cependant, périssent dans leur aventure, et leur Ka vient alimenter les énergies magiques qui formeront d'autant plus de pierres précieuses et de golems.

Tout comme les failles, les volcans ne durent jamais plus de quelques dizaines d'années et finissent par refroidir, s'éteindre et mourir. Cependant, avant que l'érosion du vent et les tremblements de terre ne les ramènent à la hauteur de la plaine, ils offrent encore quelques ressources que les satires peuvent exploiter. Les volcans effusifs éteints sont riches en obsidienne, et les anciennes forges et fonderies sont souvent reconverties en palais troglodytes et en places fortes militaires. L'obsidienne sert à faire des armes nobles et raffinées, et la richesse du clan qui contrôlait le volcan jusqu'à sa mort lui donne un poids politique important. Une noblesse démoniaque se forme graduellement et songe à étendre son domaine sur les nouvelles ressources alentours : failles et jeunes volcans. Les plus vieilles seigneuries ont d'ailleurs souvent un ancien volcan effusif au centre de leur domaine. En revanche, lorsque c'est un volcan explosif qui s'éteint, les énergies magiques se calment : les golems se font moins nombreux et moins puissants, mais quelques pierres précieuses demeurent. Les aventuriers n'ont plus de grosses pierres précieuses à aller chercher, mais des prospecteurs plus patients peuvent trouver de plus modestes richesses, à condition de savoir se protéger des vouivres.

En quelques occasions, les geysers de lave qui auraient donné un volcan se trouvent sur un terrain en pente. Au lieu de s'empiler et de former une montagne, la lave ruisselle, creuse lentement un lit dans la couche de cendres et forme une rivière de lave. Cette lave n'est pas assez chaude pour pouvoir servir à une fonderie ou une forge, mais son écoulement, certes lent mais puissant, de par la densité de la lave, peut être employé pour entraîner une roue faite en métaux capables de résister à sa température. On trouve le long de ces rivières des successions de moulins qui utilisent à la fois la lave elle-même pour fabriquer du verre et la force du courant pour entraîner les meules qui servent à tailler les pierres précieuses. Ces moulins, souvent protégés par des clans ou des seigneurs, achètent les pierres précieuses brutes en provenance des volcans explosifs et les transforment en joailleries de verre et de cristaux dotées de pouvoirs magiques, qui s'avèrent aussi redoutables que des armes.

Lieux

La plus grande des forteresses démoniaques des Plaines de Cendres est sans conteste le Puy des Ossements. Elle est construite dans la cheminée d'un immense volcan éteint et abrite le trône de Bélial, seigneur des Plaines de Cendres. Elle tire son nom des très nombreux ossements employés dans son architecture et ses avant-postes. Ces ossements proviennent de vouivres, chassées pour leurs écailles et leurs fragments d'âmes, ainsi que de nombreux Scrofas, victimes des guerres de pacification des clans alentours. Ces clans sont aujourd'hui ralliés sous la bannière de Bélial et reçoivent armes et armures en échange de leur allégeance militaire.

Un autre lieu singulier est celui du Bastion Écarlate. Suite à l'invasion de ses terres par une armée de démons invoquée par un culte impie, Amarante, petit baron du clan rouge, repoussa si bien les envahisseurs qu'il les poursuivit à travers le portail magique jusque dans les Plaines de Cendres. Il fit bâtir une place forte de l'autre côté, autour du portail, d'où il harcèle désormais les baronnies démoniaques voisines. Son ardeur seule n'aurait pas tenu cette position précaire longtemps si ses raids n'avaient pas été fructueux en métaux démoniaques et pierres précieuses exotiques. Les démons sont de redoutables adversaires, mais le Bastion ne manque pas d'aventuriers téméraires et de fanatiques religieux pour renouveler ses rangs. Au fil du temps, une ardeur religieuse s'est incrustée dans la baronnie d'outre-monde, autour de la figure de Sainte Éralda, une âme mortelle tombée dans ces contrées inhospitalières. Un noyau dur, rapidement endossé et encouragé par Amarante, a prit le nom de Croisade Écarlate. Ses haut-faits et sa richesse acquise en butins démoniaques lui ont même valu la reconnaissance officielle du Roi Mort.

Il existe dans les Plaines de Cendres une très large faille où de nombreuses rivières de lave se jettent. Plusieurs escaliers taillés dans la roche y descendent, mais beaucoup sont coupés par des glissements de terrain plus récents ou des coulées de lave des rivières d'au-dessus. Le voyageur qui ne peut simplement voler jusqu'en bas doit donc passer par un chemin des plus ardues. Au fond de ce canyon se trouve le portail vers le Gouffre Rougeoyant, seul point de contact permanent entre les deux mondes voisins.

Gouffre Rougeoyant

Le Gouffre Rougeoyant est un monde démoniaque souterrain. Il n'a pas de ciel, de météorologie ou de cosmologie. Il a la forme générale d'un très large boyau vertical aux parois irrégulières, constellée de terrasses, de nids et de grottes perpendiculaires. Sa seule source de lumière provient des rivières de laves qui tombent depuis son plafond et ruissellent sur ses parois jusqu'au fond. L'une de ces « rivières » de lave tombe depuis le centre du plafond ; elle passe à certains endroits très près des parois mais, le gouffre étant suffisamment large et rectiligne, elle ne touche plus le sol avant d'avoir atteint le fond. Surnommée le Pilier, elle est la source principale de lumière du Gouffre.

Habitants

Le Gouffre Rougeoyant, par sa nature verticale, est habité par des démons volants. La plupart ont la peau rouge vif, avec peu de variations. Les diables sont très majoritaires et la population est globalement assez peu sexuée. Les traits partagés sont les ailes de chauve-souris, les cornes, les griffes et la queue fourchue ; ils s'accompagnent souvent de tridents et d'imps de feu. Les démons de faible rang n'ont que certains de ces attributs et ceux de haut rang les cumulent pratiquement tous.

Culturellement, les démons du Gouffre sont assez peu territoriaux ; seuls les seigneurs possèdent durablement un lieu et les diables y vivent en échange de leur allégeance. L'adjacence des territoires n'a pas une grande importance, compte tenu de la facilité de se déplacer en volant. En outre, le contrôle des ressources n'est pas crucial car l'économie se fait plus sur la magie et le savoir que sur les objets. Les querelles entre factions sont tout aussi virulentes, mais elles s'apparentent plus à de la politique qu'à des conflits militaires. La puissance d'une cour se compte ainsi en nombre de démons talentueux plutôt qu'en armes et richesses.

Leur métallurgie s'articule beaucoup autour de la magie et si leurs mines et leurs forges sont assez rares, elles sont riches en pierres précieuses et fournissent des équipements de grande qualité. Tous les savoirs abstraits sont appréciés : les mathématiques et la géométrie, mais également l'alchimie et les arcanes de la magie. Le Gouffre compte parmi les plus redoutables démons magiciens. En outre, l'architecture est très estimée dans ce monde et beaucoup de démonistes ont fait appel aux diables du Gouffre pour bâtir leurs châteaux. Le délai d'un tel ouvrage est généralement d'une nuit, mais les prix sont élevés. Ceux qui ne peuvent pas payer en richesses peuvent payer en promesses, cependant les conséquences pour ceux qui ne peuvent pas honorer leur dette sont pour le moins... déplaisantes.

Les vouivres du Gouffre Rougeoyant ont les écailles majoritairement noires mais certaines sont rouges vif et dessinent des motifs étranges, différents d'un individu à l'autre. Elles nichent sur des terrasses ou dans des grottes peu profondes, généralement en groupe familiaux d'une dizaine d'individus. Elles ont des ailes plus longues que la moyenne de leur espèce et leur gouvernail de queue en forme de losange est souple au lieu d'être rigide. Leur musculature est moins développée sur les pattes arrière mais plus sur les pectoraux. La largeur du pectoral et son motif d'écailles sert pour les mâles autant à impressionner les rivales qu'à séduire les femelles.

Outre les vouivres, les seules créatures vivantes de ce monde sont des chauves-souris géantes (environ un mètre d'envergure) qui vivent de lichens poussant dans les endroits les moins secs du gouffre. La chaleur constante de ce monde les a rendus entièrement glabre et la présence de cendres brûlantes dans l'air a épaissi leur cuir. Les vouivres les chassent pour leur viande et les diables pour leur cuir, qui sert à la confection de fourreaux, de harnachements et d'armures légères.

Topologie

Les flancs du Gouffre Rougeoyant sont parsemés d'anfractuosités et de protubérances. Beaucoup de ces « terrasses » ont été retaillées pour porter les palais démoniaques des seigneurs du Gouffre. Puisque pratiquement tous les démons de ce monde volent, leurs entrées sont généralement des plate-formes surplombant le vide, au-devant d'une porte richement ciselée. Tout palais digne de ce nom se doit de multiplier les ailes, les tours, les bibliothèques, les chambres et les patios. Ce luxe d'espace et de complexité vise à accueillir une coure démoniaque aussi grande que possible tout en permettant aux discordes internes de s'éviter mutuellement. C'est une condition incontournable, car les débats d'idées autour des sciences occultes peuvent rapidement virer aux démonstrations techniques.

Presque toutes les terrasses qui ne sont pas occupées par une coure démoniaque abritent soit un nid de vouivre, soit une colonie de chauve-souris. Dans les deux cas, les démons les évitent, préférant chasser des individus isolés lorsqu'ils cherchent des écailles ou du cuir.

Rarement, une terrasse porte un ancien palais. Les aléas des rapports de force entre les cours amènent parfois des affrontements ouverts et conséquemment un perdant par conflit. Ces palais abandonnés sont le repère discret de diables séditieux et de démons errants qui gagnent parfois en puissance ou en influence et clament ces terrasses comme leurs nouveaux fiefs. Ils reconstruisent les anciens palais et retournent dans le cycle de grandeur et de déchéance des cours du Gouffre.

Outre les terrasses, les parois du Gouffre comportent également de nombreuses ouvertures vers des réseaux de grottes perpendiculaires. Certaines sont d'anciennes mines de pierres précieuses, dont il reste éventuellement un filon encore exploité quelque part. D'autres sont des repères de parias qui ne cherchent pas à retrouver une coure démoniaque (auquel cas ils s'intéresseraient à une terrasse abandonnée). Parmi ces marginaux, certains sont des ermites en quête de perfection dans l'un ou l'autre des arts occultes.

Hormis le Pilier, les rivières de lave verticales qui traversent le Gouffre touchent la paroi au moins une fois durant leur chute, souvent sur une grande hauteur, formant des successions de cascades. Les démons les nomment des rivières verticales. Tout comme pour les rivières de lave des Plaines de Cendre, celles-ci sont utilisées comme force motrice par de nombreux moulins. Néanmoins, les moulins du Gouffre n'emploient pas des roues à aubes, mais des roues à augets, c'est-à-dire que le courant qui entraîne la roue provient d'au-dessus plutôt que de passer en dessous. Le résultat reste cependant le même : l'axe principal entraîne un ou plusieurs mécanismes, comme une meule pour tailler les pierres précieuses ou un maillet de forge. La proximité avec la lave sert également de source d'énergie pour faire fondre les métaux nécessaires à la joaillerie.

Le Gouffre Rougeoyant compte quelques îles volantes. Il s'agit de fragments de paroi suffisamment riches en lévinite, une roche ayant la propriété de soustraire à la gravité une masse comparable à la sienne. Ce minerai est pratiquement inutilisable, car sa capacité à soustraire un poids à la gravité est faible : il faut environ un kilogramme de lévinite raffinée pour faire léviter un kilogramme de matière (impossible de faire des anneaux ou des bottes de lévitation, donc). Les îles volantes sont des blocs de minerai de lévinite, c'est-à-dire de la roche qui contiennent environ la moitié de son poids en lévinite.

Ces îles volantes n'ont pas d'autre réel intérêt que celui du prestige. Quelques clans ont leur palais construit sur une île et profitent d'une position centrale dans les échanges diplomatiques de leur étage. Ce sont souvent des lieux d'échanges qui tentent de maintenir leur neutralité dans les conflits d'intérêts ambiants tout en profitant des savoirs des factions environnantes.

Lieux

L'Anneau est le nom donné au palais de Satan, seigneur du Gouffre Rougeoyant. Il s'agit d'une île volante circulaire entourant le Pilier, à peu près au milieu de sa hauteur. C'est le palais le plus grand, le plus complexe, le plus improbable de tous. C'est également le cœur du Gouffre, là où s'arbitrent les conflits et où s'entasse la connaissance. Toutes les cours ne sont pas directement affiliées à Satan, mais toutes composent avec son autorité, en alliance ou en opposition. Les dissidences sont tolérées par le seigneur lui-même, qui aime toutes les discordes, même lorsqu'elles sont dirigées contre lui. Il n'hésite d'ailleurs pas à attiser la jalousie ou la compétition entre ses propres vassaux et veille à ce que le Gouffre Rougeoyant conserve un climat tendu, fait d'intrigues, de coups bas et de revers de fortunes.

C'est sur la Plus Haute Terrasse, touchant le plafond du Gouffre, qu'il y a le pont vers les Plaines de Cendres. Elle est gardée par un clan de très vieux démons maîtrisant une forme de magie aujourd'hui oubliée. À l'époque où les humains ne s'étaient pas encore développés dans le monde des Terres Noires, ces démons avaient arrêté l'armée de Bélial qui convoitait le domaine de Satan. Aujourd'hui, les deux seigneurs-démons sont plus occupés à comploter contre Hadès qu'entre eux, mais les gardiens de la Plus Haute Terrasse demeurent vigilants sur les allées et venues entre les deux mondes et n'ont de comptes à rendre qu'à Satan lui-même. Quant au secret de leur ancienne magie, ils le gardent jalousement, et aucun de ceux qui ont tenté de s'en emparer par la force n'ont réussi.

Le fond du Gouffre est noyé par la lave des rivières qui y tombent. Elles semblent s'écouler par une ouverture en dessous mais si elle existe, elle est inaccessible. Certains pensent que le « fond » ne serait qu'un rétrécissement obstrué par la lave et que le Gouffre se poursuivrait encore longtemps en dessous. Quoi qu'il en soit, une île de roche dépasse du tourbillon et porte le pont vers les Cataractes de Lave. Elle est gardée par un groupe de diabolins sans ailes qui domptent et chevauchent des chauves-souris géantes et maîtrisent une forme de combat aérien qui allie l'arc et la lance.

Cataractes de Lave

Les Cataractes de Lave forment le plus profond des mondes du feu. C'est un monde souterrain et n'a par conséquent pas de ciel ni de cosmologie. Cependant, il s'agit d'une caverne si grande que le plafond est presque hors de vue. De plus, ce monde subit des évènements pseudo-météorologiques : pluies de cendres, vents dus aux mouvements de convection, etc.

Cette immense caverne suit le cours d'un fleuve de lave. Ce fleuve passe plusieurs falaises, formant ainsi de nombreuses cataractes qui donnent son nom à ce monde. Les plateaux entre ces cascades forment des territoires pratiquement isolés les uns des autres. Les points cardinaux sont remplacés par les notions d'amont ou d'aval et de rive gauche ou droite.

Habitants

Topologie

Lieux

Mondes des morts

Économie

Obole de plomb (monnaie à valeur extrinsèque – salaire d'Hadès) ; Âme (monnaie illégale) ;
Rêves et cauchemars.

Érèbes et l'Achéron

Hadès et le Styx

Tartare, le Cocyte et le Phlégéthon

Asphodèle et le Léthée

Mondes profonds

Cavernes de Soufre

Lacs d'Acide

Phobos