

Le Royaume des Légendes



Adaptation à RuneQuest 6

Le Royaume des Légendes

Adaptation à RuneQuest 6



le Scriptorium



Crédits.

Par Cédric Guillard et Hegan

Avec l'aide d'Arasmo et de Batronoban

Relecture : Orlov

Mise en page : Tony Martin

Illustrations : The Forge Studio ([Maciej Zagorski](#))

Cette aide de jeu a vu le jour avec l'aimable autorisation et le soutien du Scriptorium
RuneQuest 6 est publié par The Design Mechanism

Le Royaume des Légendes est publié en France par Batronoban sous licence Interaction Point Games



Introduction

Adapter Le Royaume des Légendes à la dernière version en date de RuneQuest, la 6^e, est l'occasion de jouer dans un univers presque familier et réel, l'Europe du XVe siècle, avec un système éprouvé et moins héroïque que les règles utilisant niveaux et dés à 20 faces.

Pour utiliser cette aide de jeu, vous devez posséder le livre de règles de RuneQuest 6 ainsi que le livre de base du Royaume des Légendes.

Les éléments qui suivent sont plus des indications et des pistes que des « tables de la loi » : vous appliquez ce que vous voulez, quand et si vous le voulez. « Le jeu est le vôtre », selon les auteurs de RQ6.

Cependant, il nous semble à propos de rappeler quelques points.

« Play it dirty. Play it hard. »

Tout d'abord, les personnages-joueurs (PJ) débutants sont relativement faibles (avec une moyenne de compétences de l'ordre de 40 %) : le taux de réussite sur des actions est donc faible. Face à une adversité plus compétente ou déterminée, la retraite (ou la fuite dans la panique) est une option à garder en mémoire. En permanence. D'un autre côté, le système de combat dynamique de RuneQuest permet de développer des stratégies et de simuler à merveille le combat et les armes médiévales.

Autre point : Les points de vie n'évoluent pas, l'évolution des PJ ne se fait quasiment que sur leurs compétences, et les combats sont meurtriers. D'une façon générale, et dans cet univers en particulier, il est plus facile de blesser ou tuer que de guérir ou soigner. Rien n'est plus frustrant que d'avoir un groupe de PJ éclopé, qui se traîne d'une scène à l'autre. Ce qui incite ou devrait inciter à la prudence.

Enfin, si l'ensemble des joueurs (MJ et les autres...) le souhaite, il est possible de rendre le Royaume des Légendes encore plus sombre, plus réaliste, en prenant en compte des maladies et infections réelles : la peste est chronique, le choléra et le typhus ont anéanti plus d'armées que les combats, des infections comme la gangrène et la dysenterie ne se soignent pas (avec des moyens courants, les moyens magiques sont rares et hors de prix). Un mauvais rhume ou un mets avarié peuvent conduire directement au cimetière.

La règle des Passions

La règle optionnelle de RuneQuest 6 sur les « passions » est fortement conseillée dans le cadre du Royaume des Légendes, pour tous les personnages en général et pour les chevaliers et autres Nobles en particulier.



RACES POSSIBLES DANS "LE ROYAUME DES LÉGENDES"

Les différents traits, comportements et interactions des « races » jouables sont décrits dans Le Royaume de Légendes.

Seules les caractéristiques sont adaptées :

Race	Humain	Elfe	Nain	Halfelin	Gnome	½ elfe	½ nain	½ orc	½ gnome
FOR	3D6	3D6	2D6+9	2D6	1D6+3	3D6	3D6+2	3D6+2	2D6+3
CON	3D6	3D6	2D6+9	3D6	2D6+6	3D6	3D6+2	3D6	2D6+6
TAI	2D6+6	2D6+9	1D3+9	1D3+6	1D3+3	2D6+7	2D6+3	2D6+3	1D6+3
DEX	3D6	3D6	3D6	3D6+3	2D6+9	3D6	3D6	3D6+2	2D6+6
INT	2D6+6	2D6+9	2D6+6	2D6+6	2D6+9	2D6+7	2D6+6	2D6+3	2D6+6
POU	3D6	2D6+6	3D6	3D6	3D6	3D6	3D6	3D6	3D6
CHA	3D6	3D6	3D6	3D6	3D6	3D6	3D6	2D6+2	3D6
NYCTALOPIE	non	oui	oui	non	oui	aléatoire	aléatoire	aléatoire	aléatoire

NYCTALOPIE : aléatoire : pour avoir cette faculté un jet sous 5 x POU réussi est nécessaire. Cette capacité permet de voir la nuit ou dans la pénombre.

LOCALISATION DES POINTS DE VIE : humanoïde

CULTURES ET PROFESSIONS

Dans le Royaume des Légendes, à l'exception des demi-orques qui sont de Culture Barbare, les PJ sont soit de culture « Civilisée » et ont accès aux professions de cette Culture, soit de culture « Noble » (voir ci-dessous).

La profession « Chamane » n'existe pas, « Mystique » est possible en accord avec le MJ. Remplacez l'intitulé « Guerrier » par « Soldat », « Mercenaire » ou « Egorgeur » selon le degré de violence souhaitée par le joueur (et accordée par le MJ)...

Dans le cas de l'utilisation de la table de tirage des « Classes sociales des Civilisés » (p. 32 du LDB RQ6), un résultat de 96 à 00 est annulé et doit être refait.

CULTURE NOBLE

Destinés à gouverner, à rendre justice, à décider, et surtout à se battre, les « Nobles » forment la culture la plus enviable dans laquelle naître. Mais cela implique parfois de ne pas pouvoir choisir son destin : hériter d'un nom, d'un domaine, d'un poste, ou d'une disgrâce, n'est pas forcément bénéfique.

Le degré de puissance et d'influence de la famille du PJ est laissé à la discrétion du MJ.

COMPÉTENCES STANDARDS

Athlétisme ou Bagarre, Chant ou Coutumes ou Danse, Équitation, Influence, Perspicacité, Tromperie ou Volonté, Langue Natale + 50

EXEMPLES DE STYLES DE COMBAT

Épée, Épée et Bouclier, Arc, Arbalète, Lance, Lance et Bouclier,

Les « styles de combat » de la Culture Noble sont extrêmement nombreux.

Seul « Style de combat : Joute Montée », qui associe lance de cavalerie et bouclier (et Équitation), permet de participer aux joutes. Logiquement le niveau de compétence du « Style de combat : Joute Montée » ne devrait pas dépasser celui d'Équitation.

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

Bureaucratie ou Commerce, Écriture/Lecture ou Art, Courtoisie, Éloquence, Langage (à définir), Séduction, Jouer d'un instrument ou Comédie, Connaissance (à définir).

PASSIONS CULTURELLES

Loyauté (envers sa famille ou le Suzerain)

Amour (ami, parent ou amoureux)

Haine (rival individuel ou famille Noble rivale, créature)

PROFESSIONS POSSIBLES (issues du LDB RQ6)

Cette liste, volontairement courte, illustre la réticence de la Culture Noble à avoir des activités trop « vulgaires ». Le joueur peut cependant choisir toute autre profession en accord avec le MJ.

Administrateur

Dignitaire

Érudit

Prêtre *

Sorcier

* Avec un niveau dans la hiérarchie du culte en rapport avec l'influence de la famille pas forcément en rapport avec les compétences de culte...



PROFESSIONS SPÉCIFIQUES

COURTISAN (ne pas confondre avec la profession « Courtisane » du LDB)

Le (la) Courtisan(e) est un(e) Noble dont la principale occupation est de « distraire » un Noble de plus haut niveau social, constituant ainsi une « cour ». Parfois conseiller, traducteur, amant, lecteur, bouffon, espion, ou tout cela à la fois, son action est parfois très déterminante dans le comportement et les décisions du courtisé.

COMPÉTENCES STANDARDS

Chant ou Coutumes ou Danse, Endurance, Discretion, Perception, Coutumes, Savoir Régional, Conduite ou Dissimulation, Esquive ou Premiers Soins.

Un Style de Combat ou Bagarre.

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

Acrobatie ou Déguisement, Écriture/Lecture ou Art, Culture (à définir), Langage (à définir), Jouer d'un instrument ou Comédie, 2 Connaissances (à définir), Médecine ou Ingénierie.

CHEVALIER

Le Chevalier est un(e) Noble dont la principale occupation est de se battre. Pour son royaume, son suzerain, son ordre, ou lui-même.

COMPÉTENCES STANDARDS

Athlétisme ou Bagarre, Esquive, Perception, Coutumes, Savoir Régional, Endurance, Dissimulation ou Premiers Soins.

Trois Styles de Combat.

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

Culture (à définir) ou Langage (à définir), Connaissances (Héraldique), Mécanismes ou Ingénierie, Orientation, Pistage, Survie.

PALADIN

Le Paladin est un Chevalier Noble dont la principale occupation est de se battre au nom des Douze.

COMPÉTENCES STANDARDS

Athlétisme ou Bagarre, Force Brute, Esquive, Perception, Coutumes, Savoir Régional, Endurance, Dissimulation ou Premiers Soins.

Trois Styles de Combat.

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

Culture (à définir) ou Langage (à définir), Dévotion, Exhortation, Mécanismes ou Ingénierie, Orientation ou Survie.

MAGIES

Deux magies sont accessibles aux PJ issus des Royaumes d'Europe Occidentale : la Sorcellerie et le Théïsme. Par défaut, cet univers emploie une Magie Basse (voir page 171 du LDB), ce qui impacte notamment sur la récupération des Points de Magie.

THÉISME

Le Théïsme fonctionne comme décrit dans le LDB RQ6. Il convient que le PJ choisisse une divinité spécifique ou éventuellement un panthéon, en ajoutant éventuellement les Passions associées.

SORCELLERIE

La sorcellerie fonctionne comme décrit dans le LDB RQ6.

Dans RDL existent deux types de sorciers : les « officiels », reconnus, formés dans un Collège de Magie et dont la fonction est reconnue et publique, et les « sauvages », autodidactes.

SORCIERS OFFICIELS

Éduqués à Rome, ces sorciers bénéficient d'un grand choix de sorts (en accord avec le MJ) et d'un bonus de + 1 en POU, du fait de leur fréquentation habituelle de la magie, du sérieux et de la durée de leur formation.

Considérez que le Collegium de Rome se divise en nombreux styles magiques : consultez la page 308 de RQ6 pour disposer de l'ensemble de ces Ordres de sorcellerie.

SORCIERS « SAUVAGES »

Ces individus sont autodidactes, et ont une vision assez restreinte mais profonde de leur magie : ils ne connaissent que 1D3 sorts.

Ils sont généralement très mal vus des communautés qu'ils côtoient.

Un sorcier « sauvage » peut bien évidemment être recruté par le Collegium s'il ne s'est pas fait jeter au bûcher avant !

Les sorciers sauvages peuvent « bénéficier » d'un Trait Chaotique (p. 445 et 446 du LDB), déterminé et défini (nature, effets...) en accord avec le MJ.

Remarques :

- Ces deux formes de magie devraient rester rares.
- Les modalités de détection de la magie et de recrutement de sorciers par les Écoles de magie sont laissées à la discrétion du MJ (« TerreMer » d'Ursula LeGuinn est une bonne source d'inspiration, NDLA)
- La sorcellerie est crainte, car elle peut s'avérer mortelle et sanglante, à l'image de l'époque du Royaume des Légendes... Voyez le chapitre de conseils dans le livre de base du Rdl pour plus d'informations.
- Il pourrait être ludique d'avoir recours à différents procédés et ingrédients plus ou moins ragoutants, pour les faire fonctionner : bave de crapaud, sacrifices sanglants, etc. Ces éléments sont bien sûr sources d'aventures.

Option : récupération élevée

Notez que paradoxalement, le niveau de magie pourrait être élevé, avec un taux de récupération des points de magie élevé, de façon à favoriser les rares utilisateurs de la magie.

TOURNOIS

STYLE DE COMBAT ASSOCIÉ

Les tournois sont des rencontres où les aspects techniques mais aussi esthétiques sont importants.

Afin de pouvoir jouter dans les différentes configurations de tournoi possibles, il convient de connaître le Style de Combat : Joute Montée, qui permet d'associer la lance de cavalerie et le bouclier, tout en assurant la monte d'un cheval.

Cette compétence est essentielle pour le tournoi de chevaliers, et permet de résoudre toutes les situations de tournoi (Quintaine, Anneaux, Joute individuelle, Tournoi...).

Si un joueur ne dispose pas du Style de Combat adapté à la situation, son niveau de compétence est limité par son score « FOR + DEX ». Dans le cas de la joute montée, si un personnage ne dispose pas du Style de Combat : « Joute Montée », son niveau de compétence est limité par son score le plus bas en « Équitation » ou « FOR + DEX ».

Cette compétence de combat est réservée à la classe « Noble », les autres cultures ne pouvant pas avoir accès aux matériels et connaissances nécessaires à sa maîtrise.

Les épreuves à pied et d'armes à distance ne nécessitent pas de Style de combat particulier, et sont effectuées avec les compétences « Style de combat » connues.

NOUVELLE ARME : LANCE DE TOURNOI

Basée sur la lance de cavalerie mais conçue pour ne pas (trop) blesser l'adversaire, la lance de tournoi est plus légère et se brise plus facilement que sa grande sœur. L'équilibre spécifique de cet engin nécessite un entraînement et une maîtrise adaptés.

Arme	Dégâts	Taille	Allonge	Manceuvre
Lance de tournoi	1D5+1	C	TL	Fracasser, Briser l'arme
ENC	PA/PV	Qualités		
3	2/6	De monte		

ÉPREUVES ET DEGRÉS DE DIFFICULTÉ

Dans toutes les situations de tournoi, afin de simuler le degré croissant de difficulté, le niveau de compétence de combat de l'opposition (Quintaine, Anneaux, Joute individuelle, Tournoi, ...) peut être modulé de 25 % à 75 %, voire plus, par tranche de 10 % voire 20 % par palier de difficulté.

Le joueur accumulant le plus de réussites gagne la manche ou le tournoi, chaque niveau de réussite pouvant donner 1 point (ou plus en fonction du degré de difficulté, voir le tableau page 33 dans Le Royaume des Légendes).

ANNEAUX

AUTRES ÉPREUVES

Chaque protagoniste est soit « Attaquant » soit « Défenseur ». Niveaux différentiels de réussite et conséquences complémentaires : Le tableau ci-dessous résume les différentes possibilités en fonction des qualités respectives des échecs et des réussites des attaquants et des défenseurs. Chaque case indique un ou plusieurs résultats.

Jet de défense	Jet d'attaque			
	Critique	Réussite	Échec	Maladresse
Critique	-	(1) pour l'attaquant	(1) et (2) pour l'attaquant	(2) et (3) pour l'attaquant
Réussite	(1) pour le défenseur	-	(1) pour l'attaquant	(1) et (2) pour l'attaquant
Échec	(1) et (2) pour le défenseur	(1) pour le défenseur	-	(1) pour l'attaquant
Maladresse	(2) et (3) pour le défenseur	(1) et (2) pour le défenseur	(1) pour le défenseur	-

- (1) : Jet d'équitation pour éviter la chute* (en cas de joute à cheval)
- (2) : Dégâts directs infligés par l'arme de l'opposant
- (3) : Dégâts de chute*

* Prendre en compte l'effet de la charge (donc hauteur et vitesse de la monture) et de la nature du terrain (sable ou paille), d'où des dégâts réduits ou non létaux (par exemple divisés par 2 ou engourdissants)



QUINTAINE

Sur une base de 6 anneaux successifs, la difficulté appliquée au style de combat, allant de 0, -5, -10, -15, -20, -25 %, peut être modulée par d'éventuelles propositions de manœuvre du joueur.

La gestion s'effectue avec le tableau ci-dessus, comme un combat contre un opposant ayant une compétence de combat variable (par exemple 30 % puis 45, 60, 75, ...). La Quintaine est considérée comme « Défenseur » par défaut.

JOUTE INDIVIDUELLE, TOURNOI

Comme pour l'épreuve de Quintaine, la gestion s'effectue avec le tableau ci-dessus, comme un combat contre un opposant ayant une compétence de combat variable, ou entre deux personnages.

Lors d'une joute montée, l'effet de « charge » (p. 149 – 150 du LDB) est appliqué (2 niveaux de dégâts supplémentaires du fait de la monte).

Soit pour la lance de tournoi 1D5+1+Modificateur de Dégâts : c'est le Modificateur de Dégâts de la monture qui est pris en compte et celui-ci augmente de deux niveaux en cas de charge (de +2D6 à +2D8). La catégorie de taille de l'arme augmente aussi de un (passant à énorme dans le cas de la lance de joute).

RÈGLES OPTIONNELLES POUR LA JOUTE :

- Prise en compte de la localisation de la touche de la lance (localisations limitées à tête, torse, bras, abdomen). Normalement une touche sur le cheval ou la tête de l'adversaire entraîne l'élimination du joueur ;
- Prise en compte des dégâts sur bouclier ou armure ou arme, pour déterminer par exemple si une lance casse lors d'une passe ;
- Prise en compte des effets de « recul » : comparaison des points de dégâts et de la TAI du chevalier : si les dégâts sont supérieurs, un test d'Équitation doit être réussi sous peine de chute ;
- Choix d'une manœuvre « cachée » (voir ci-dessous).

MANŒUVRES « CACHÉES »

Ces manœuvres sont à déclarer au MJ avant la résolution par les jets de dés. Pour le personnage, il s'agit de mouvements ou d'enchaînements de mouvements destinés à tromper l'adversaire.

3 manœuvres sont proposées, mais la liste est quasiment infinie :

- Jeté en avant : le chevalier se « couche » au dernier moment sur l'encolure de son destrier pour augmenter l'allonge de sa lance (+10 % au jet d'attaque mais -10 % au jet d'équitation si requis)
- Modifier l'assise : la connaissance ou l'analyse du comportement habituel de l'adversaire permet d'ajuster profitablement l'assise sur la monture, pour porter une attaque (+ 5 % au jet d'attaque mais -5 % au jet d'équitation si requis)

- Assurer l'assise : manœuvre passive, elle permet d'encaisser une attaque (+ 10 % au jet d'équitation si requis)

COMBAT EN GROUPE

Utiliser les règles du LDB RQ6 (p 153).

RANÇONS

Le vaincu lors d'une passe d'arme (montée ou à pied) doit remettre une « rançon » au vainqueur, argent ou bien, ou s'engager à honorer une promesse (aide pour une campagne, appui politique, etc ...)

Exemple : la Geste de Raoul de Cahors

L'épreuve des anneaux doit être subie par Raoul de Cahors, frais chevalier, dont le niveau de « Style de combat : Joute montée » est de 61 %. Les six anneaux ont un niveau de difficulté progressif : 0, -5, -10, -15, -20, -25 %. Il obtient d'abord 51 au jet de dés, soit une réussite : l'anneau est bien emporté par la lance. Son prochain résultat est un 07, soit une réussite : le geste est sûr et la lance ne tremble pas.

Hélas, il obtient ensuite un 92, pour 61 – 10, soit un échec normal : l'anneau est raté. Il se rattrape avec un 45 pour 46 (61 – 15), soit une réussite normale, avant d'échouer à nouveau avec 43 pour 41. Il conclut l'épreuve sur une bonne note, en obtenant un 36 pour 36 (61-25), soit une réussite normale.

Raoul sort de cette épreuve avec 4 anneaux emportés sur 6 : c'est un score honorable.

La « Quintaine » attend maintenant Raoul. Le tableau ci-dessus peut être utilisé.

Une première passe est établie avec le score de 45 % pour le quintain, volontairement alourdi afin de le ralentir. Les jets de dés donnent 67 pour le quintain et 45 pour Raoul : écart de 1 niveau (réussite pour Raoul et échec pour le quintain). Raoul est vainqueur, il a touché la cible sans être mis à mal.

Une seconde passe voit le score du quintain monter à 60 (il est mis en mouvement à distance par un système de cordes, actionné par un PNJ préposé, Total, l'Elfe à Quintaine). Les dés donnent 83 pour Raoul et 03 pour le quintain, soit 2 niveaux d'écart. Raoul doit réussir un jet d'Équitation ou tomber de sa monture, et encaisse les dégâts de la quintaine (1D6 maximisés par le critique soit 6 points de dégâts dans le dos, donc le torse, partiellement encaissés par l'armure). Le jet d'équitation est raté, et Raoul chute (2D6 points de dégâts : monte et vitesse, mais divisés par 2 du fait du sable, pour un résultat final de 4 points, localisés dans la jambe gauche). L'épreuve s'arrête là pour le pauvre Raoul.

Plus tard, remis, Raoul rencontre Fernand de Montauban, dont le score de « Joute montée » est de 56 %. Le résultat de la joute est réglé avec le tableau.

L'arbitre commande la première passe : 72 pour Raoul, 82 pour Fernand : aucune attaque n'a porté.

La seconde passe donne 48 pour Raoul, et 62 pour Fernand : Raoul touche et inflige des dégâts pour un total de 11 points : Fernand doit réussir un jet d'équitation : réussite, la chute est évitée, et les dégâts sont absorbés par le bouclier et l'armure.

La troisième passe donne 78 pour Raoul et 29 pour Fernand : Fernand touche et inflige des dégâts pour un total de 9 points. Raoul doit réussir un jet d'équitation, mais il échoue et chute, subissant 2D6 points de dégâts (monte et vitesse, mais divisés par 2 du fait du sable), pour un résultat final de 5 points, localisés dans le bras gauche. Le bouclier encaisse...

Raoul est potentiellement éliminé du tournoi ; heureusement, Fernand lui propose de payer rançon (10 écus d'argent), lui permettant de continuer le tournoi contre un autre adversaire.

- Le type « de siège », parfois gigantesque (trente tonnes !) : « bombarde », « mortier » (etc.), de calibre variable, très difficile à déplacer. Des dizaines de servants (20 à 80), une cadence de tir d'environ 1 toutes les 2 à 4 heures dans le meilleur des cas. Dégâts : 5D6 à 20D6. Ces engins sont conçus pour détruire les châteaux forts. Portée de 100 à 1000 m.

ARMES ET ARMURES

Les armes, mise à part la « dague » (long couteau, poignard, etc.), sont chères. Très chères. Le commun des mortels n'a tout simplement pas les moyens de se payer une arme. Il n'existe pas de « stock » d'armes, à moins de dépouiller les cadavres aussitôt après une bataille.

De plus, aucun armurier ou forgeron digne de ce nom n'acceptera de créer une arme sans l'autorisation du seigneur local. Il exigera au moins le versement de la moitié du prix de l'arme avant de commencer à travailler sur sa fabrication.

Type	Construction	Localisations	PA	ENC	Prix par localisation
Maille fine	Maille métallique	Toutes (généralement bras, torse, abdomen)	3	1	1500
Complète ajustée	Plates métalliques	Toutes	8	6	4000

ARMES À FEU (POUDRE NOIRE)

Cette description est très limitée, et permet seulement d'avoir un ordre d'idée des paramètres de jeu.

Rares, hors de prix, peu précises, peu fiables, longues à charger, difficiles à utiliser, les armes à feu du début du XVIe siècle sont logiquement hors de portée des PJ.

Toutefois voici trois types de « bouches à feu » que les PJ pourraient rencontrer :

- Le type « portable » : « coulevrine à main », « bombarde à main » (etc.), de calibre variable avec des dégâts allant de 2D6 à 3D6, et nécessitant généralement 2 servants, ce qui permet d'effectuer 1 tir pour 10 rounds de combat. Si un seul servant est disponible, le temps de chargement est doublé. Apparaissant vers 1430-1440 et tirant des carreaux spécifiques, l'« arquebuse » entre dans cette catégorie, faisant 2D8 de dégâts. Portée de 20 à 60 m.
- Le type « sur affût » : « crapaudau », « veuglaire », « bombardelle » (etc.), ces engins de calibre variable avec des dégâts allant de 2D6 à 6D6, sont installés sur des supports en bois et métal, avec ou sans roues, en rase campagne, sur des remparts ou des navires. Maniés par 3 à 8 servants, la cadence est de 2 à 4 tirs par heure. Portée de 60 à 500 m.

En complément des armures du LDB, voici deux types d'armures accessibles à ceux qui en ont les moyens (financiers et politiques), c'est à dire les Nobles :

La maille fine est un type de maille métallique très fine, fabriquée sur mesure, et destinée à être portée sous l'armure complète ajustée, de façon à protéger les articulations et autres points faibles de la dite armure. Une « chemise » de maille fine peut être portée sous des vêtements, sans gêner les mouvements, lors par exemple d'un dîner « risqué ».

L'armure « complète ajustée » est l'armure archétypale du chevalier médiéval, faite sur mesure, précisément articulée et équilibrée, ce qui réduit considérablement l'ENC (3 par localisation). Consécutivement, le porteur d'une armure en « maille fine » sous une « complète ajustée » est quasiment invulnérable aux armes « normales » : 11 PA !



Ordres de chevalerie

ORDRE DU CYGNE NOIR

Règles : les chevaliers doivent respecter les membres du Collège. Ils doivent aider et protéger les sorciers : Passion : Loyauté envers les membres du Collège Arcanique. Ils peuvent avoir accès à des objets magiques, à usage unique, temporaire ou permanent. Sous certaines conditions (à discrétion du MJ) ils peuvent acquérir compétences et savoirs magiques.

ORDRE DE L'HERMINE

Règles : le chevalier doit honorer la culture et l'histoire de la Bretagne et aussi livrer bataille contre les monstres qui la menacent. Les chevaliers de l'ordre de l'Hermine choisissent un type de créature qu'ils considèrent comme leur pire ennemi (Passion : haine).

ORDRE DE LA GENETTE

Règles : le chevalier doit jurer de protéger un type précis d'humanoïde du danger, des persécutions et de l'injustice. Passion : Loyauté envers un type d'humanoïde.

ORDRE DE LA POMME D'OR

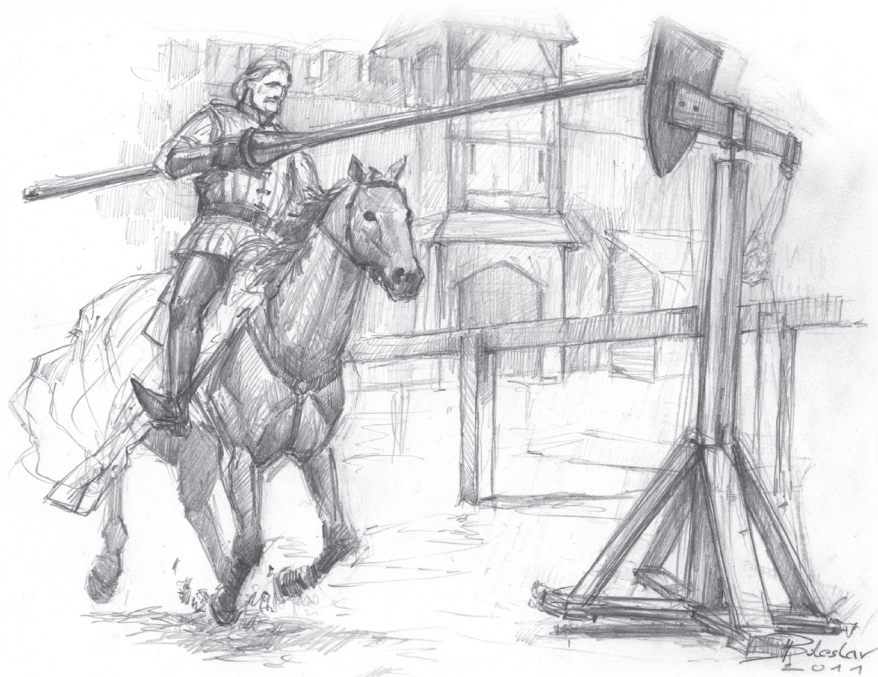
Règles : le chevalier doit jurer d'agir selon le code de chevalerie et suivre le Roi (ou la Reine) s'il appelle à la guerre. Passion : Loyauté envers le Roi (de France) et la Couronne.

ORDRE DE LA PLUME

Règles : le chevalier doit jurer de défendre le royaume des forêts de la destruction et de l'invasion des non-elfes. Passion : Loyauté envers les Elfes, Survie à +30 (en Forêt).

ORDRE DU TRITON

Règles : le chevalier doit respecter les sorcières (particulièrement les membres du Lyceum de Dol en Bretagne) et vénérer soit les Primordiaux soit les Déchus. Il doit protéger et aider ses membres. Passion : Loyauté envers le Lyceum de Dol et ses serviteurs, Déguisement à +20. Sous certaines conditions (à discrétion du MJ) il peut acquérir des compétences et des savoirs magiques.



Le Bestiaire

Actions : nombre d'actions disponibles par tour.

PV : On notera ici une suite de nombres pour les localisations dans l'ordre qui correspond au type de créatures dans les tables p447 du livre de base de RQ6.

Armure : On notera la(ou les) armures portées et le total d'Armure.

rang d'action : rang d'initiative sans armure et avec armure entre parenthèses.

Arme principale : on trouvera ici la dénomination de(ou des) arme(s) principale(s) et leurs dégâts .

Style de combat % : on trouvera ici le pourcentage de la compétence de(ou des) arme(s) principales utile(s) à l'attaque comme à la parade.

CRÉATURES « HUMANOIDES »

Nom	Actions	PV	Armure	Rang d'action	Arme	Style combat%
AMÉDÉE VIII, CHEF DE L'ORDRE DU CYGNE NOIR	3	6\8\7\5\6	Mailles plates (7)	15(6)	Epée longue 1d8+1d2	90
AMIRAL ZHENG HE, DE LA FLOTTE MING	3	6\8\7\5\6	Mailles (6)	15(8)	Epée longue 1d8+1d2	90
ARQUEBUSIER DE LA LÉGION NOIRE DE HONGRIE	3	5\7\6\4\5	Cuir rembourré(2)	13(11)	arquebuse	65
ARTISTE DE NAPLES	3	5\7\6\4\5	aucune			
AVENTURIER DE LA COMPAGNIE CATALANE	3	5\7\6\4\5	Cuir rembourré(2)	13(11)	Epée large 1d8+1d2 Ecu	65
BANDIT DE GRAND CHEMIN	2	5\7\6\4\5	aucune	12	Gourdin 1d6	55
BARBAROSSA, EMPEREUR MORT-VIVANT	3	6\8\7\5\6	Peau durcie(1)	14	Griffes (1d4+1d2) Morsure (1d3+1d2)	75 (esquive (65))
BARBEGAZI, GNOMES DES PICS DE SAVOIE	3	4\6\5\3\4	Cuir rembourré (2)	17(15)	Hache de bataille 1d6+1	60
BUGUL NOZ, FÉE BRETONNE	3	5\7\6\4\5	aucune	14		
CHEVALIER ANGLAIS	3	6\8\7\5\6	Demi-plaques (5)	15(9)	Epée longue 1d8+1d2	85
CHEVALIER DE L'ORDRE DU CYGNE NOIR	3	6\8\7\5\6	Demi-plaques (5)	15(9)	Epée longue 1d8+1d2	85
CHEVALIER DE L'ORDRE DE LA GENETTE	3	6\8\7\5\6	Demi-plaques (5)	15(9)	Epée longue 1d8+1d2	85
CHEVALIER DE L'ORDRE DE L'HERMINE	3	6\8\7\5\6	Demi-plaques (5)	15(9)	Epée longue 1d8+1d2	85
CHEVALIER DE L'ORDRE DE LA POMME D'OR	3	6\8\7\5\6	Demi-plaques (5)	15(9)	Epée longue 1d8+1d2	85
CHEVALIER DE L'ORDRE DE LA PLUME	3	6\8\7\5\6	Demi-plaques (5)	15(9)	Epée longue 1d8+1d2	85
CHEVALIER DE L'ORDRE DES TRITONS	3	6\8\7\5\6	Demi-plaques (5)	15(9)	Epée longue 1d8+1d2	85



CHEVALIER DE MALTE	3	6\8\7\5\6	Demi-plaques (5)	15(9)	Epée large 1d8+1d2 Ecu	85
CHEVALIER TEUTONIQUE TYPIQUE	3	6\8\7\5\6	Demi-plaques (5)	15(9)	Epée large 1d8+1d2 Ecu	85
COMTE FRANÇAIS TYPIQUE	3	6\8\7\5\6	Mailles (6)	15(8)	Epée longue 1d8+1d2	75
CONTREBANDIER DE LA BANDE À MANDRIN	2	5\7\6\4\5	aucune	12	Gourdin 1d6	55
CORSAIRE DE NAPLES	2	5\7\6\4\5	aucune	12	Epée courte 1d6+1d2	55
CULTISTE D'EREBUS	3	5\7\6\4\5	aucune	14	Bâton 2M 1d8	45
CULTISTE DE KUU	3	5\7\6\4\5	aucune	14	Bâton 2M 1d8	45
CULTISTE DE SÉRAPIS	3	5\7\6\4\5	aucune	14	Bâton 2M 1d8	45
CULTISTE DE SULIS À CARCASSONNE	3	5\7\6\4\5	aucune	14	Bâton 2M 1d8	45
DERROS DE TOURAINE	3	6\8\7\5\6	Cuir rembourré (2)	13(10)	Hache de bataille 1d6+1+1d2	60
DRUIDE DE STONEHENGE	3	5\7\6\4\5	aucune	14	Bâton 2M 1d8	45
ÉLÉMENTAIRE DE FEU DU BAL DES ARDANTS (6 M³)	3	40 (localisation unique et sensible uniquement aux dégâts magiques)	3	15	Arme «naturelle» 2d6 (voir p347-348 du LdB)	87 (esquive 72)
ELFE DU FROID	3	6\8\7\5\6	Peau (1)	15(12)	Epée longue(1d8+1d2) Arc long(1d8+1d2)	65
ELFE NOIR	3	6\8\7\5\6	Cuir (1)	15(12)	Epée longue(1d8+1d2) Arc long(1d8+1d2)	65
ELFE DES SEPT PRINCES	3	6\8\7\5\6	Cuir rembourré (2)	15(13)	Epée longue(1d8+1d2) Arc long(1d8+1d2)	65
EMPEREUR DU SAINT EMPIRE ROMAIN GERMANIQUE	3	6\8\7\5\6	Plaque articulée (8)	15(5)	Epée longue 1d8+1d2	75
EMPEREUR SIGISMUND DU SAINT EMPIRE	3	6\8\7\5\6	Plaque articulée (8)	15(5)	Epée longue 1d8+1d2	75
ERADIR DE LA MARCHE, PRINCE-ÉVÊQUE, ELFE DIRIGEANT DE LA PRINCIPAUTÉ DE LIÈGE	3	6\8\7\5\6	aucune	15	Bâton 2M (1d8+1d2)	60
EXPLORATEUR DE LA FLOTTE MING	2	5\7\6\4\5	aucune	12	Epée courte 1d6	60
DAHUD, PRINCESSE DE LA CITÉ PERDUE D'YS	3	5\7\6\4\5	aucune	12		
FANTÔME DE LEPTIS MAGNA						
FÉE DE GRENOBLE	3	5\7\6\4\5	aucune	14		
FRÈRE VITALIEN	3	5\7\6\4\5	aucune	12	Baton 2M (1d8+1d2)	50

GARDIENNE MI PLANTE MI HUMAINE DE LA TOMBE DE SVESHTARI, MAGICIEN, LE MAÎTRE DES PLANTES	3	6\8\7\5\6	Peau endurcie (2)	14		
GÉANT DES COLLINES DU BERRY	2	9\11\10\8\9	Peaux épaisses (2)	11(8)	Grande masse (2d6)+1d10	70
GÉANT DES PIERRES	2	9\11\10\8\9	Peaux épaisses (2)	11(8)	Grande masse (2d6)+1d10	70
GÉANT DES NUAGES	2	9\11\10\8\9	Peaux épaisses (2)	11(8)	Grande masse (2d6)+1d10	70
GÉANT DE JOTUNHJEM	2	9\11\10\8\9	Peaux épaisses (2)	11(8)	Grande masse (2d6)+1d10	70
GOBELIN DE VIERZON	2	5\7\6\4\5	Peaux(1)	11(8)	Epée courte (1d6)	60
GOBELIN PIRATE (PEUT MONTER UN WORG)	2	5\7\6\4\5	Peaux(1)	11(8)	Epée courte (1d6)	60
GNOME ALLIÉ DES FÉES D'IRLANDE	3	4\6\5\3\4	Cuir rembourré (2)	17(15)	Hache de bataille 1d6+1	60
GNOME INVENTEUR DU COLLECTIF DE L'ATELIER	3	4\6\5\3\4	Cuir rembourré (2)	17(15)	Hache de bataille 1d6+1	60
GROSGRIS, L'OGRE, PORTIER DE TAVERNE	2	9\11\10\8\9	Aucune	11	Poings (1d4+1d8)	75 (esquive 65)
GUERRIER DE LA HORDE D'OR	3	5\7\6\4\5	Cuir rembourré(2)	13(11)	Epée large 1d8 Ecu	65
GUILLAUME, NOBLE, DIT LE SANGLIER DES ARDENNES	3	6\8\7\5\6	Demi-plaques (5)	15(9)	Epée longue 1d8	70
HALFELIN BRETON	3	5\7\6\4\5	Cuir(1)	15(12)	Epée courte 1d6	60
HAUTE PRÊTRESSE DE DELPHES	3	5\7\6\4\5	aucune	12	Baton 2M (1d8+1d2)	50
HENRICK STÖRTEBECKER, CHEF DES FRÈRES VITALIENS	3	5\7\6\4\5	aucune	12	Baton 2M (1d8+1d2)	50
HENRY V D'ANGLETERRE	3	6\8\7\5\6	Plaque articulée (8)	15(5)	Epée longue 1d8+1d2	75
HOMME DES CAVERNES	3	6\8\7\5\6	Peaux épaisses (2)	13(10)	Gourdin geant (1d6+2+1d4)	60 (esquive 55)
HOMME-GRENOUILLE DES MARAIS DE BOURGOGNE	3	6\8\7\5\6	Peau épaisse (3)	13	Griffes (1d4+1d4) Lance courte(1d8+1+1d4)	60 (esquive 55) 70
HOMME-POISSON DE MONACO	3	6\8\7\5\6	Ecailles (3)	13	Griffes (1d4+1d4) Lance courte(1d8+1+1d4)	60 (esquive 55) 70
HOMME-POISSON D'ORLÉANS	3	6\8\7\5\6	Ecailles (3)	13	Griffes (1d4+1d4) Lance courte(1d8+1+1d4)	60 (esquive 55) 70
HOMME SOMBRE D'ORLÉANS	3	6\8\7\5\6	Peaux épaisses (2)	13(10)	Gourdin geant (1d6+2+1d4)	60 (esquive 55)



HYLJONA LA ROUSSE, ELFE CHARISMATIQUE, JEUNE PRÊTESSE DES DIEUX DÉCHUS	3	6\8\7\5\6	aucune	15		
JEANNE D'ARC, ENFANT DE 3 ANS, HÉRAULT DES DIEUX DÉCHUS	2	3\5\4\2\3	aucune	8		
JYN'AL'BARK'MARAZ, CHEF GOBELIN DE NARBONNE	2	5\7\6\4\5	Peaux(1)	11(8)	Epée courte (1d6)	60
KAZANLAK, LICHE DU SULTANAT OTTOMAN	3	5\7\6\4\5	Aucune	18	Poings (1d4+1d4) Morsure(1d3+1d4)	70
KORRIGAN	2	4\6\5\3\4	aucune	12	Epée courte (1d6)	65
KLAUS IRONMONGER, MARCHAND DEMINAIN DE HAMBOURG, CHEF DE LA LIGUE HANSÉATIQUE	3	6\8\7\5\6	Aucune	13	Hachette (1d6+1d2)	65
KURTIUS, ARMURIER NAIN DE LIÈGE	3	6\8\7\5\6	Brigandine (4)	13(8)	Grand Marteau 1d10+3	70
LAVANDIÈRE (SORCIÈRE)	3	5\7\6\4\5	Aucune	14		
MAGICIEN DU COLLÈGE ARCANIQUE	3	5\7\6\4\5	Aucune	14		
MAGICIEN DE METZ		5\7\6\4\5	Aucune	14		
MANDRIN, BANDIT DE GRAND CHEMIN, CHEF D'UNE BANDE	3	5\7\6\4\5	Cuir remboursé(2)	13(11)	Gourdin 1d6	55
MARCELLESU, CORSAIRE MARSEILLAIS	3	5\7\6\4\5	Cuir (1)	13(12)	Epée courte 1d6	55
MARCHAND DE LA LIGUE HANSÉATIQUE	3	5\7\6\4\5	aucune	12	Epée courte 1d6	55
MARQUEZ : UN MARCHAND BASIQUE	3	5\7\6\4\5	aucune	12	Epée courte 1d6	55
MARTHA, PRÊTESSE D'ARDUINNA	3	5\7\6\4\5	Aucune	13		
MERCENAIRE ARBALÉTRIER DE GÈNE	3	5\7\6\4\5	Cuir remboursé(2)	13(11)	Arbalète 1d10	60
MERCEA CEL BATRAN, VAMPIRE PRINCE DE VALACHIE, PÈRE DE VLAD DRACUL	3	6\8\7\5\6	Aucune	18	Poings (1d4+1d4) Morsure(1d3+1d4)	85
MOINE DE CLUNY : UN MOINE DU SCRIPTORIUM	3	5\7\6\4\5	aucune	12	Baton 2M (1d8+1d2)	50
MORT-VIVANT DES CARPATES	3	5\7\6\4\5	Aucune	14	Poings (1d4+1d2) Morsure(1d3+1d2)	55
NOBLE TYPIQUE FRANÇAIS	3	6\8\7\5\6	Demi-plaques (5)	15(9)	Epée longue 1d8+1d2	70
NAIN EXTRÉMISTE DES PYRÉNÉES	3	6\8\7\5\6	Cuir remboursé(2)	13(10)	Hache de bataille 1d6+1+1d2	60

NAIN DE STÄLHJEM	3	6\8\7\5\6	Cuir rembourré (2)	13(10)	Hache de bataille 1d6+1+1d2	60
NAVIGATEUR DE L'ORDRE DES CHEVALIERS DU CORBEAU	2	5\7\6\4\5	aucune	12	Epée courte 1d6+1d2	55
NÉCROMANCIEN DES CARPATES	3	5\7\6\4\5	aucune	15		
OGRE SORCIER D'EXTRÊME ORIENT	2	9\11\10\8\9	Aucune	11	Poings (1d4+1d8)	75 (esquive 65)
ORC MARIN DE NOVGOROD	2	5\7\6\4\5	Peaux(1)	11(8)	Epée courte (1d6+1d2)	60
PIRATE DES CÔTES BARBARESQUES	2	5\7\6\4\5	aucune	12	Epée courte 1d6+1d2	55
PIRATE HAFSID	2	5\7\6\4\5	aucune	12	Epée courte 1d6+1d2	55
PRINCE ABORINĀTAS, CHEF ELFE	3	6\8\7\5\6	Mailles (6)	15(8)	Epée longue(1d8+1d2) Arc long(1d8+1d2)	65
RAIMOND FERAUD, GNOME BARDE FOU ET TRÈS PUISSANT	3	4\6\5\3\4	Cuir (1)	17(16)	Bâton 2M 1d8	65
RAMON DE GALLO, DEMI-ELFE ÉPÉISTE, CHEF DE LA COMPAGNIE CATALANE	3	6\8\7\5\6	Demi-plaques (5)	14(8)	Epée longue (1d8+1d2)	85
ROI DE FRANCE	3	6\8\7\5\6	Plaque articulée (8)	15(5)	Epée longue 1d8+1d2	75
SOEUR SOPHIA, PALADIN HUMAIN CHEF DES CHEVALIERS DE MALTE	3	6\8\7\5\6	Demi-plaques (5)	15(9)	Epée large 1d8+1d2 Ecu	85
SORCIER SAUVAGE	3	5\7\6\4\5	aucune	15		
TROGLODYTE DE L'ANJOU ET D'AUXERRE (HOMME LÉZARD)	3	6\6\7\8\5\6 (table p362 du LdB)	Ecailles épaisses(3)	13	Morsure(1d6+1d4) Griffes (1d4+1d4) Lance courte(1d8+1+1d4) Hache de pierre(1d6+1+1d4)	60 (esquive 55) 70(lance,hache)
TROLL D'ORLÉANS	2	8\10\9\7\8	Peau épaisse (2)	11(8)	Grande masse(2d6+1d8)	60
VAMPIRE DE VALACHIE	3	5\7\6\4\5	Aucune	18	Poings (1d4+1d4) Morsure(1d3+1d4)	70
ZOMBIE DES MERS	2	4\6\5\3\4	Aucune	10	Poings (1d4-1d2) Morsure(1)+maladie	60 (esquive 40)



CRÉATURES « QUADRUPÈDES À QUEUE »

Nom	Actions	PV	Armure	Rang d'action	Arme	Style combat%
ANNA, LE LÉBÉROU DE SARLAT : UNE JEUNE FEMME MAUDITE PAR UNE SORCIÈRE, TRANSFORMÉE EN LOUP-GAROU QUI VOLE LES PEaux DES GENS ET PÉNÈTRE DANS LEURS RÊVES	3	7\8\9\7\7	Fouurrure(1)	12	Morsure(1d4+1d4)	75(esquive 65)
BÊTE DES ARDENNES	3	8\9\10\8\8	Pelage dru(2)	11	Défenses(1d6+1d4)	70 (esquive 55)
WARG	3	6\7\8\6\6	Fouurrure(1)	12	Morsure(1d4+1d4)	70(esquive 60)
TARASQUE DE TARASCON	3	9\10\11\9\9	Peau épaisse (2)	12	Morsure (1d6+1d8) Griffes (1d6+1d8)	65 (esquive 60)

CRÉATURES « DRACONIQUES »

Nom	Actions	PV	Armure	Rang d'action	Arme	Style combat%
DRAGON DE MONACO	4	17\17\18\16\19\17\17	Ecailles épaisses(8)	19	Morsure (1d10+2d8) Griffes(1d10+2d8) Queue(1d10+2d8) Souffle(4d6) Piétinement(4d8)	90 90 90 80
GRAOULY, DRAGON BLEU MÉTAMORPHOSÉ EN MARCHAND	4	17\17\18\16\19\17\17	Ecailles épaisses(8)	19	Morsure (1d10+2d8) Griffes(1d10+2d8) Queue(1d10+2d8) Souffle(4d6) Piétinement(4d8)	90 90 90 80
TENTATION, DRAGON DU DAUPHINÉ	4	17\17\18\16\19\17\17 (p346 du LdB)	Ecailles épaisses(8)	19	Morsure (1d10+2d8) Griffes(1d10+2d8) Queue(1d10+2d8) Souffle(4d6) Piétinement(4d8)	90 90 90 80
TATZLWURM	4	17\17\18\16\19\17\17 (p346 du LdB)	Ecailles épaisses(8)	19	Morsure (1d10+2d8) Griffes(1d10+2d8) Queue(1d10+2d8) Souffle(4d6) Piétinement(4d8)	90 90 90 80
WYVERNE DE BOURGOGNE : VOUIVRE	3	19\18\20\21\18\19 (p390 du LdB)	Ecailles (6)	15	Morsure (1d12+2d10) Queue (1d10+2d10)	85

CRÉATURES « AQUATIQUES À AILERON DORSAL »

Nom	Actions	PV	Armure	Rang d'action	Arme	Style combat%
DIABLE DES MERS, DE LA MER EGÉE	3	19\18\20\21\18\19 (p390 du LdB)	Ecailles (6)	15	Morsure (1d12+2d10) Queue (1d10+2d10)	85
DRAKE DES MERS DU RHÔNE	3	19\18\20\21\18\19 (p390 du LdB)	Ecailles (6)	15	Morsure (1d12+2d10) Queue (1d10+2d10)	85

HORRIBLE ENTITÉ DES PROFONDEURS DE TOURAINE

CRÉATURES « MI-HUMANOÏDES »

Nom	Actions	PV	Armure	Rang d'action	Arme	Style combat%
MÉLUSINE, PUISSANTE FÉE FEMME-SERPENT (VOIR GORGONE)	3	6\7\8\9\6\7 (voir p354 du LdB)	Ecaille (bas) +hoplite (haut) : 5 sauf tête	17(14)	Griffes(1d4+1d4) Queue(1d6+1d4) Arc (1d8+1d4) Regard (p354)	75

CRÉATURES « INSECTES »

Nom	Actions	PV	Armure	Rang d'action	Arme	Style combat%
MOUSTIQUE GÉANT PORTEUR DE PESTE DE CORSE	2	2\4\2\5\2\2\3	Enveloppe corporelle (1)	12	Dard (1d4+1d2) Morsure (1d4+1d2)	60 (esquive 50)

CRÉATURES « BIPÈDES AILÉES »

(PRENDRE LES LOCALISATIONS HUMANOÏDES ET CHANGER BRAS GAUCHE ET DROIT PAR AILE GAUCHE ET DROITE)

Nom	Actions	PV	Armure	Rang d'action	Arme	Style combat%
ÉPERVIER MANIPULÉ PAR RAIMOND FERAUD	3	3\6\5\4\3	Plumage(1)	15	Griffes(1d4) Bec(1d4)	65 (esquive 60)

CRÉATURES « QUADRUPÈDES »

Nom	Actions	PV	Armure	Rang d'action	Arme	Style combat%
OURS-HIBOU DU DAUPHINÉ	3	10\11\12\10\10	Fouffure épaisse(3)	13	Morsure (1d8+1d12) Griffes (1d8+1d12)	75

CRÉATURES « TYPE POULPE »

Nom	Actions	PV	Armure	Rang d'action	Arme	Style combat%
BÊTE DE LASCAUX	6	10(tentacules) 12 (corps) 11(tête) Table p385 du LdB	Peau vis-queuse(1)	18	Tentacule (1d8+1d10) Bec (1d6+1d10)	85 (esquive 75)



Les religions théistes

LE CULTE DES XII

Le culte des XII est la croyance la plus répandue envers des dieux. C'est un culte à base polythéiste dans lequel on peut montrer des préférences pour l'une des déités sans que cela pose problème. On trouve un temple de ce culte dans chaque ville de grande importance et dans quelques villes de moyenne importance.

Ce culte participe au quotidien du peuple à travers différentes fêtes liées à des périodes de l'année ou à des événements passés locaux. C'est un culte pratiqué dans les plus hautes sphères aussi bien que dans les campagnes.

Au-delà des simples pratiquants, il existe 3 rangs supérieurs pour les fidèles qui se distinguent par une dévotion de plus en plus importante, des dons au culte de plus en plus importants et, en contrepartie, un contact plus proche d'une déité du culte des XII. Cette proximité se mesure à travers la capacité à appeler les dieux pour réaliser des miracles.. Les magiciens de ce culte peuvent être très puissant par la diversité des miracles accessibles mais ils sont limités par le nombre de miracles qu'ils peuvent solliciter.

LES INITIÉS : c'est le premier grade supérieur. Pour y accéder, un aventurier doit posséder au moins 50% dans cinq compétences liées à ce culte. Pour se dévouer à un seul des dieux du culte, il faut avoir au moins 50% dans une compétence liée à ce dieu parmi les cinq précédentes. Ensuite, il faut passer devant un jury pour valider son passage : cela consiste en un don conséquent d'argent et à effectuer un test de réussite pour chacune des cinq compétences choisies ; 3 réussites valident le passage.

LES ACOLYTES : c'est le second grade supérieur. Pour y accéder, un aventurier doit posséder au moins 70% dans quatre compétences liées à ce culte. Pour se dévouer à un seul des dieux du culte, il faut avoir au moins 70% dans une compétence liée à ce dieu parmi les quatre précédentes. Ensuite, il faut passer devant un jury pour valider son passage : cela consiste en un don très conséquent d'argent et à effectuer un test de réussite pour chacune des quatre compétences choisies ; 4 réussites valident le passage.

LES PRÊTRES : c'est le plus haut grade supérieur. Pour y accéder, un aventurier doit posséder au moins 90% dans trois compétences liées à ce culte. Pour se dévouer à un seul des dieux du culte, il faut avoir au moins 90% dans une compétence liée à ce dieu parmi les trois précédentes. Ensuite, il faut passer devant un jury de prêtres qui jugera de vos faits de croyant et de votre foi inébranlable avant de vous attribuer le titre de prêtre. Autrement dit, ce statut est très politique et le réseau au sein du culte sera donc très utile.

COMPÉTENCES GÉNÉRALES DU CULTE : Coutumes, Discrétion, Perception, Perspicacité, Volonté, Dévotion, Exhortation.

MIRACLES GÉNÉRAUX ASSOCIÉS AU CULTE :

Niveau Initié : Absorption, Bouclier spirituel, Contrecoup, Déflagration Mentale, Dispersion de la magie, Dispersion élémentaire, Egide, Folie, Fortifier, Guérir Blessure, Guérir Maladie, Harmoniser, Inébranlable, Lien mental, Persévérance, Peur, Réflexion, Repos éternel.

NIVEAU ACOLYTE: Bénir les récoltes, Consacrer, Corruption, Emmêle, Exorcisme, Extinction magique, Lever les morts, Lier fantôme, Propitiation.

NIVEAU PRÊTRE : Arracher l'âme, Attaque cardiaque, Croissance, Eveil, Excommunication, Extension, Guérir membre, Oblitération, Pluie de (substance), Résurrection, Tremblement de terre

Rappel : panthéon des douze divinités principales avec les correspondances dans différentes cultures



Celte	Germanique	Romaine	Grecque
Arduinna	Eostre	Diane	Artémis
Belenus	Baldr	Apollon	Apollon
Branwyn	Frejya	Vénus	Aphrodite
Bres	Freyr	Bacchus	Dionysos
Donau	Frigga	Junon	Hera
Gobannos	Weyland	Vulcain	Héphaïstos
Hesus	Tyr	Mars	Arès
Legus	Odin	Mercure	Hermès
Manannan	Njord	Neptune	Poséidon
Matrona	Gefjun	Cérès	Déméter
Sulis	Nerthus	Minerve	Athéna
Taranis	Thor	Jupiter	Zeus

LE CULTES DES DIEUX DÉCHUS

Ce culte ancien est pratiqué par les nains, les elfes et quelques autres peuples. C'est un culte qui a pratiquement disparu, chassé par le culte des XII. Les pratiquants de ce culte cachent leur croyance pour ne pas être pourchassés. Au fur et à mesure des années, le lien avec ces dieux se fait de plus en plus compliqué et n'ayant plus aucun lieu de culte, la seule parade qu'ont trouvée les adorateurs des Dieux Déchus est l'utilisation de reliques. Il en reste en quelques endroits, dissimulées dans des lieux secrets, qu'ils se transmettent.

Les croyants se regroupent en zones géographiques où ils se connaissent et chaque zone est dirigée par un ou plusieurs prêtres selon la taille de la zone. Les réunions de croyants sont des tribunaux des Déchus et se réunissent uniquement pour de grandes occasions afin que la communauté reste secrète au maximum.

Du fait de leur petit nombre, les fidèles de ce culte ont perdu petit à petit les connaissances qui leur permettaient de solliciter certains miracles. Afin d'endiguer ces pertes, les magiciens de ce culte sollicitent une grande variété de miracles pour transmettre à leurs successeurs toutes les techniques qu'ils connaissent.

Il y a aussi une structure hiérarchique à trois rangs supérieurs :

LES INITIÉS : c'est le premier grade supérieur. Pour y accéder, un aventurier doit posséder au moins 50% dans cinq compétences liées à ce culte. Ensuite, il faut passer devant un tribunal des Déchus pour valider son passage : cela consiste en un don et à effectuer un test de réussite pour chacune des cinq compétences choisies ; 3 réussites valident le passage.

LES ACOLYTES : c'est le second grade supérieur. Pour y accéder, un aventurier doit posséder au moins 70% dans quatre compétences liées à ce culte. Ensuite, il faut passer devant un tribunal des Déchus pour valider son passage :

cela consiste en une mission (souvent la recherche d'une relique) et à effectuer un test de réussite pour chacune des quatre compétences choisies ; 3 réussites valident le passage.

LES PRÊTRES : c'est le plus haut grade supérieur. Pour y accéder, un aventurier doit posséder au moins 90% dans trois compétences liées à ce culte. Ensuite, il faut passer devant un tribunal des Déchus qui jugera de vos faits de croyant et de votre foi inébranlable avant de vous attribuer le titre de prêtre. Souvent, ce sera un prêtre qui vous adoubera comme son successeur ou l'un de ses successeurs géographiques.

COMPÉTENCES GÉNÉRALES DU CULTE : Athlétisme, Coutumes, Discrétion, Endurance, Influence, Perception, Perspicacité, Premiers soins, Volonté, Dévotion, Exhortation, 1 style de combat.

MIRACLES GÉNÉRAUX ASSOCIÉS AU CULTE :

Niveau Initié: Absorption, Arme de vérité, Berserk, Bouclier spirituel, Bouclier, Contrecoup, Dispersion de la magie, Dispersion élémentaire, Folie, Guérir Blessure, Guérir Maladie, Inébranlable, Invocation élémentaire, Lien mental, Persévérance, Réflexion, repos éternel, Vision, Vision de l'âme.

NIVEAU ACOLYTE : Bénir les récoltes, Caméléon, Consacrer, Corruption, Coup de tonnerre, Emmêle, Exorcisme, Forme bestiale, Guérison du corps, Lever les morts, Lier fantôme.

NIVEAU PRÊTRE : Arracher l'âme, Attaque cardiaque, Excommunication, Extension, Guérir membre, Pluie de (substance), Résurrection.

Divinité (panthéon des Dieux Déchus)	Runes associées
ANEN	Terre, Harmonie, Magie
BEREGNE	Terre, Eau, Air
ERINDRING	Esprit, Illusion, Vérité
GLIMRE	Magie, Désordre, Feu
KUU	Illusion, Esprit, Mort
MOREN	Feu, Esprit, Harmonie
ODRE	Bête, Terre, Harmonie
PAININ	Feu, Magie, Mort
SOGUDINDE	Eau, Harmonie, Bête
VALPAS	Vérité, Esprit, Magie
VALTAMERI	Eau, Bête, Magie
VIISAUS	Magie, Harmonie, Maîtrise



LE CULTES DES PRIMORDIAUX

Le culte des primordiaux est présent dans les campagnes éloignées des cités et reste cantonné à des cultures barbares. Il se propage par des vagabonds, des personnages errants qui peuvent être des personnages importants de ces cultes... Il peut être pratiqué par certains elfes, ou demi-orques mais aussi par beaucoup de hordes monstrueuses comme les orques, les vampires ou les sahuagins. Ce culte n'est pas bien vu par le culte des XII et ses pratiquants sont très méfiants et secrets. Par contre, ce culte est bien accueilli parmi les peuples barbares, car les anciens transmettent aux nouvelles générations l'existence d'autres dieux avec leurs usages et leur clandestinité.

N'ayant pas de lieux de cultes officiels, les pratiquants de ce culte se réunissent en secret en des lieux sacrés pour les cérémonies d'intronisation de nouveaux initiés, acolytes ou prêtres, mais aussi pour acquérir de nouveaux miracles car le contact avec leurs dieux est plus ténu que pour le culte des XII. Certains de ces lieux peuvent être au milieu de forêts ancestrales mais certains autres sont au contact voire au milieu de cités dominées par le culte des XII car ces villes sont parfois construites sur d'anciens sites importants pour les primordiaux. Ceci peut amener des situations problématiques...

Le rôle de ce culte est assez semblable à celui des XII pour les contrées éloignées : on retrouve un nombre important de miracles à la disposition de ses magiciens mais leur diminution en nombre amène les mêmes problèmes que celui du culte des déchus. Certaines techniques ont été perdues, d'où une diminution progressive du nombre de miracles offerts.

On retrouve une structure à trois rangs supérieurs comme pour le culte des XII.

LES INITIÉS : c'est le premier grade supérieur. Pour y accéder, un aventurier doit posséder au moins 50% dans cinq compétences liées à ce culte. Ensuite, il faut passer devant une assemblée extraordinaire pour valider son passage : cela consiste en un don (souvent un sacrifice animal) et à effectuer un test de réussite pour chacune des cinq compétences choisies ; 3 réussites valident le passage.

LES ACOLYTES : c'est le second grade supérieur. Pour y accéder, un aventurier doit posséder au moins 70% dans quatre compétences liées à ce culte. Ensuite, il faut passer devant une assemblée extraordinaire pour valider son passage : cela consiste en un don et à effectuer un test de réussite pour chacune des quatre compétences choisies ; 3 réussites valident le passage.

LES PRÊTRES : c'est le plus haut grade supérieur. Pour y accéder, un aventurier doit posséder au moins 90% dans trois compétences liées à ce culte. Ensuite, il faut passer devant une assemblée extraordinaire de prêtres qui jugera de vos faits de croyant et de votre foi inébranlable avant de vous attribuer le titre de prêtre. Autrement dit, ce stade est très politique et le réseau au sein du culte sera donc très utile.

COMPÉTENCES GÉNÉRALES DU CULTE : Athlétisme, Coutumes, Discrétion, Endurance, Influence, Perception, Perspicacité, Premiers soins, Volonté, Dévotion, Exhortation, 1 style de combat.

MIRACLES GÉNÉRAUX ASSOCIÉS AU CULTE :

Niveau Initié : Absorption, Berserk, Bouclier spirituel, Bouclier, Contrecoup, Dispersion de la magie, Dispersion élémentaire, Eclair, Egide, Folie, Guérir Blessure, Guérir Maladie, Inébranlable, Invocation élémentaire, Lien mental, Maturation, Persévérance, Réflexion, repos éternel, Vision, Vision de l'âme.

Niveau Acolyte : Appeler les nuages, Appeler les vents, Bénir les récoltes, Consacrer, Corruption, Coup de tonnerre, Dégager les cieux, Emmêle, Exorcisme, Fécondité, Forme bestiale, Guérison du corps, Lever les morts, Lier fantôme.

Niveau Prêtre : Arracher l'âme, Attaque cardiaque, Excommunication, Extension, Guérir membre, Oblitération, Pluie de (substance).

Divinité (panthéon des Primordiaux)	Runes associées
AETHER	Magie, Feu, Mort
EREBUS	Chaos, Mort, Magie
GAIA	Terre, Harmonie, Bête
HEMERA	Harmonie, Feu, Magie
NYX	Illusion, Magie, Mort
TARTARUS	Chaos, Feu, Magie
TENGERI	Air, Illusion, Vérité
UDAAN	Vérité, Magie, Maîtrise
YOUNGUI	Aucune et toutes à la fois