

Guide de la Chevalerie Mystique

Loup Maudit/0

Écrit par JFM

Édité par Mikaël Louys

Couverture par Célia Chapelle sur une idée de JFM

Illustrations intérieures par Amélie Bénard, Cassandre Harington,
Dean Spencer, Lucie Scieux

Publié en novembre 2019 par Brocéliande Éditions
www.broceliande-editions.fr
en partenariat avec Megara Entertainment

ISBN 979-10-93943-58-9

Première impression française.

© JFM, 1990-1995-2000-2003-2013-2019, pour l'ensemble du texte. Cette œuvre est soumise à droits d'auteur. Toute reproduction, totale ou partielle, est interdite sans l'accord de l'auteur.

Je dédie ce livre à Djé, le premier à en avoir testé les règles, en des temps fort lointains.



Sommaire

Prologue

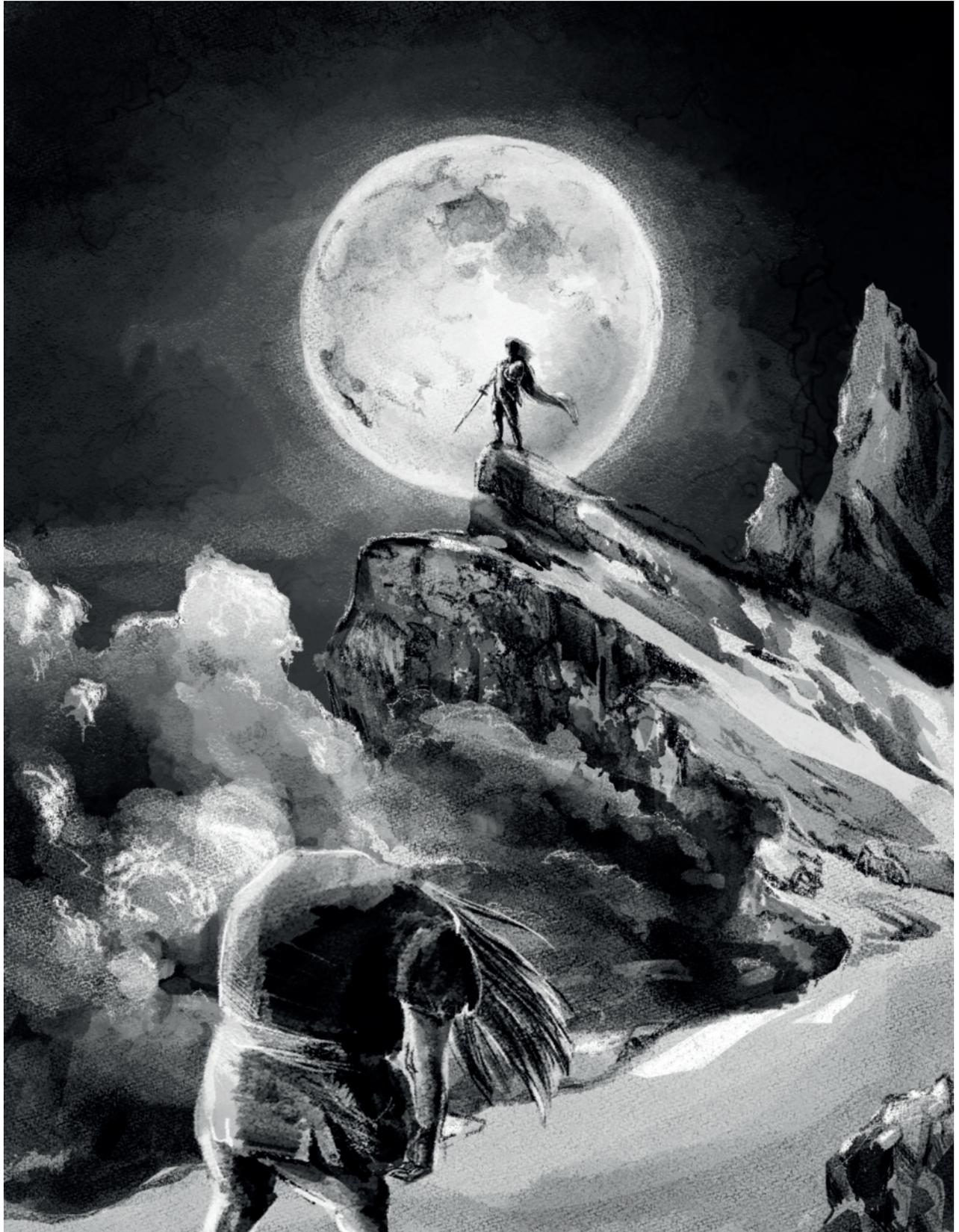
1. Au Commencement...
2. Ulfir, le Héros et ses Pouvoirs
3. Les Combats
4. Honneur ou Péch 
5. P rip ties pour un Aventurier
6. D roulement de la Qu te
7. Les Disciplines du Chevalier Mystique
8. Le Jeu de R le
9. Jusqu'au Jour o  l'on a Dit qu'il n'y avait qu'un Seul Dieu
10. Le Monde d'Ulfir
11. L'Ordre des Chevaliers Mystiques
12. L'Histoire d'Ulfir
13. Conseils pour ne pas Mourir tout de suite

Conclusion



Prologue

Prologue



- Vous êtes sûr que c'est le bon choix, Monseigneur ?

Le chevalier s'arrêta soudain. Lentement, il se retourna pour voir qui, derrière lui, l'avait interpellé ainsi. Il se tenait en haut du promontoire, sa silhouette couverte de métal de pied en cap se découpait dans le ciel nocturne. Ses traits étaient plongés dans les ténèbres car il se tenait dos à la pleine lune, dont la clarté irréaliste faisait luire d'un éclat mortel l'épée qu'il avait à la main. Il tenait dans l'autre bras un paquet enroulé dans une couverture. Regardant, quelques longueurs plus bas, au pied de la pente, il découvrit qui l'avait talonné jusque-là.

- Bronuque ! Je t'avais dit de ne pas me suivre !

L'intéressé se cacha derrière le bras afin de fuir le regard lourd de reproche qu'il devinait se poser sur lui. Il n'avait pas l'habitude de contrarier son maître. Vêtu de vieilles hardes, le pauvre hère avait bien peu fière allure comparé à la noblesse que dégageait l'homme en armure ; il laissait une impression de faiblesse, d'obséquiosité, en raison de la bosse qui lui déformait le dos et le faisait constamment paraître l'échine courbée.

- Pardonnez à Bronuque, Monseigneur. Bronuque ne le fera plus ! Bronuque avait peur que Monseigneur n'agît sans avoir suffisamment pesé le pour et le contre de sa décision.

Le chevalier ne releva pas l'insolence et reprit son ascension des marches taillées dans la pierre.

Le bossu gravit à son tour la montée et le rejoignit en haut du promontoire. De l'autre côté du sommet, en contrebas, s'étendait un cratère apocalyptique creusé dans la roche par les siècles. Ou par quelque déité infernale, tant l'endroit sentait le soufre...

- Où est-on ? s'enquit le bossu avec une sévère pointe d'appréhension dans la voix.

Même si les monstres et les démons des Légions Infernales étaient morts ou en fuite, les environs n'en étaient pas devenus plus sûrs ou plus rassurants pour autant. Et ce trou sentait la mort. Les quelques os qui traînaient sur le sol confirmaient aux deux hommes que le lieu avait déjà été le tombeau de quelques-uns de leurs prédécesseurs.

- Nous sommes dans la Trouée du Scorpion.

Le bossu déglutit bruyamment. Même s'il n'avait jamais entendu parler de cet endroit, ce nom ne lui disait rien qui valût ! Il devina vite quels étaient les projets de son maître.

- Alors c'est comme ça que vous comptez... (il baissa les yeux craintivement) ...que vous comptez vous débarrasser de... "l'excédent" ?

L'homme en armure ne répondit rien, mais son silence était suffisamment éloquent. Inconsciemment, il écarta un peu le bras et laissa entrevoir ce qu'était ce paquet qu'il tenait, emmitouflé dans la couverture : un bébé.

Le chérubin dormait encore.



- Il est attendrissant avec sa petite mèche blonde ! fit remarquer le bossu en souriant niaisement comme le font les gens qui aiment s'émerveiller devant les bébés.

- Tu ferais mieux de ne pas rester là, lui dit son maître.

Et, l'épée toujours au poing, le chevalier descendit avec le nourrisson dans la Trouée du Scorpion, en prenant agilement appui sur des roches saillantes. Un quartier de roc plat trônait au centre du cratère. Certainement laissé là au gré d'un éboulement passé. L'homme en armure se dit que ce roc pouvait faire un autel sacrificiel de circonstance. Il y déposa le bébé, qu'il désemmaillota.

L'enfant se réveilla mais resta silencieux pour le moment. À l'aide de sa lame, le chevalier entailla légèrement le bras du bébé, qui se mit alors à pleurer. Le sang commença à maculer la pierre.

Sans perdre un instant, l'homme remonta vite en haut du promontoire, laissant là le nourrisson en pleurs.

Il se cacha derrière un rocher et attendit. Le bossu n'était pas parti. Ils avaient tous deux le regard fixé vers la pierre sur laquelle reposait le bébé, dont seuls les cris déchiraient le silence. Les insectes de la nuit s'étaient tus.

- Est-ce vraiment nécessaire, Monseigneur ? demanda le bossu à qui, manifestement, ce qui se passait déplaisait fortement.

- La mère n'attendait qu'un enfant, pas deux, répondit son maître. Les gens se seraient posé des questions. Et j'ai besoin de l'autre pour mes plans.

- Mais pourquoi le tuer ? Pourquoi ne pas le confier à des paysans, ou à des prêtres ?

- À cause des elfes d'ombre. S'ils retrouvaient sa trace, ils comprendraient la supercherie. Je ne veux pas courir le risque. Il faut qu'ils le pensent mort.

- Pourquoi... ne pas le tuer vous-même ? se risqua le bossu.

Pour la première fois, l'homme en armure montra du remords et de la honte à ce qu'il faisait. Il baissa les yeux et répondit :

– Car ce serait contraire à mon serment de Chevalier Mystique.

Pendant quelques secondes un terrible conflit sembla se livrer en son esprit, et il ajouta :

– Et je ne pourrais me résoudre à tuer un enfant.

Un sinistre craquement les interrompit dans leur dialogue. Leurs regards se portèrent de nouveau en bas, en direction de la trouée. D'une grotte, dont l'entrée était cachée par les ténèbres nocturnes, provint un bruissement rappelant le cliquetis des armes, un bruissement qui allait crescendo.

Une silhouette torturée apparut. Le bossu mit la main à sa bouche pour contenir un cri d'effroi en découvrant la créature hybride qui venait de sortir de son antre. Son buste était celui d'un humain, d'une femme, même, à en juger la poitrine, si ce n'était qu'elle avait quatre bras. Mais le long abdomen qu'elle traînait sur le sol était celui d'un scorpion. Huit pattes arachnéennes lui tenaient lieu de jambes, et la queue recourbée au-dessus de sa tête se terminait par un dard luisant sinistrement au clair de lune. Ses cheveux noirs comme le jais étaient ramenés en queue de cheval sur le sommet de son crâne à l'aide d'un anneau d'or. Si les colliers, boucles d'oreille et bracelets qu'elle portait montraient une volonté de raffinement, la bestialité qui déformait les traits de son visage ne laissaient aucun doute sur la nature démoniaque de cet être.

– C'est Suruq, annonça à mi-voix le chevalier, l'une des abominables filles de Sordrac'h. Issue d'un écœurant accouplement contre nature.

La créature remarqua le bébé pleurant au centre du cratère. Elle agita ses pattes frénétiquement et se retrouva à la vitesse d'un insecte géant devant l'offrande de chair fraîche qui lui était faite.

Le nouveau-né avait senti le danger et gémissait de toutes ses forces de bébé. Une lueur de gourmandise s'alluma dans les yeux de la femme-scorpion. Elle se passa la langue sur les lèvres et, d'un mouvement sec et inattendu, abattit froidement son dard sur le nourrisson, qu'elle transperça de part en part, dans une giclée de sang qui obligea le bossu à détourner le regard pour ne pas vomir. La créature exhiba sa proie au bout de son aiguillon sous la pâle lune de ventral, ravie du festin qui l'attendait. Dans un bruissement rapide, elle retourna dans sa grotte, une nuée de corbeaux prit son envol, puis le silence reprit ses droits.



En s'éloignant des lieux de l'horreur, le bossu emboîtait le pas de son maître en pleurnichant.

– Ce qui a été fait cette nuit est inhumain, Monseigneur ! Vous serez maudit pour cet acte, et Bronuque le sera pour vous avoir laissé faire.

L'homme en armure restait sans mot dire. Le bossu reprit :

– Si un jour quelqu'un apprend la vérité, ...

Cette fois le chevalier s'énerma. Il fit volte-face et se planta devant son détracteur :

– Personne ne doit jamais savoir ce qu'il s'est passé ici cette nuit, tu entends ! Tu ne comprends donc pas que j'ai agi ainsi pour le bien du Frenderlund !? Tu crois que c'était de gaieté de cœur ?! Ils reprirent tous deux leur marche. Mais le bossu eut alors dans le regard une lueur qu'il n'avait jamais eue auparavant, et il marmonna à part lui :

– Bronuque, lui, agira selon ce que lui pense bon.

Au petit matin, en se réveillant, le chevalier s'attendait à trouver son fidèle compagnon dans la tente de leur campement. Pourtant, il était seul. Il fut saisi d'inquiétude : Bronuque n'aurait quand même pas osé le trahir et tout raconter au Conseil de l'Ordre des Chevaliers Mystiques ?

Le bossu avait un tel sens de la morale. Il était toujours resté innocent. Les épreuves de la vie ne l'avaient pas endurci. Il en avait tout de même traversé de nombreuses.

Étouffant un juron, le chevalier sortit de la tente sans même prendre le soin de s'habiller.

Il se retrouva nez à nez avec un capitaine de son armée.

– Qu'y a-t-il, Bartusus ? lui demanda-t-il avec brusquerie.

– Mon Général, nos sentinelles nous ont signalé avoir aperçu une troupe de Chevaliers Noirs rôder dans les parages de la Plaie cette nuit. Je vous ai cherché partout dans le campement, mais vous n'étiez nulle part. J'ai donc pris l'initiative de leur faire donner la chasse.

– Vous avez bien fait. Vous les avez eus ?

– Hélas non. Ils ont pris la fuite. Devons-nous organiser une expédition dans le but de les intercepter ?

– Nul besoin. Ce ne devait être qu'une bande de charognards venue voir s'il y avait des armes maléfiques à récupérer. Rien de bien alarmant. Si loin de leurs bases, ils n'auraient pas osé se frotter à...

Le chevalier s'interrompit brusquement. Il venait d'apercevoir Bronuque derrière sa tente, qui le fixait avec un regard lourd de reproches.

– Quelque chose ne va pas, Général ? s'enquit le capitaine. Vous avez vu quelque chose ?

– Non, ce n'est rien. Juste un tour de mon imagination. Vous pouvez prendre congé. Dites aux officiers de l'Ordre de venir.

Lorsque Bartusus se fut éloigné, son supérieur alla rejoindre Bronuque. Son Sixième Sens aiguisé de Chevalier Mystique perçut vite que le bossu n'était pas dans son état normal.

– Bronuque, tu n'étais pas là ce matin ?

– Si Monseigneur ne le prend pas mal, Bronuque préférerait ne plus jamais passer la nuit dans la même pièce qu'un tueur d'enfant. Bronuque se sent trop mal...

Ces paroles meurtrirent profondément le cœur du chevalier. Il se rendait bien compte de l'atrocité qu'il avait commise. Aussi bien pour son compagnon que pour lui-même, il s'accroupit devant lui et lui dit à voix basse, les yeux dans les yeux :

– Je sais que j'ai détruit une vie hier soir. Mais en mettant fin au destin de cet être, j'ai permis à un autre destin de s'accomplir. Un destin que je sais grand.

– Pourquoi tuer un bébé de cette odieuse manière ? Ce n'est pas digne d'un Chevalier Mystique ! pleurnicha le bossu.

– Je ne voulais pas tuer un enfant moi-même, je te l'ai dit. Et de cette façon, toutes les forces démoniaques sont convaincues désormais que j'ai mis *l'autre* à mort. À qui crois-tu que les corbeaux sont allés faire leur rapport, hier soir ?

– Monseigneur croit-il que cet autre bébé avait davantage le droit de vivre ?

Le chevalier se redressa et lui dit :

– Si sa naissance est placée sous le signe de la malédiction, ce loup conquerra la gloire à coups de crocs. Et mon rêve se réalisera.

Ils interrompirent leur conversation quand un groupe de chevaliers vint à leur rencontre.

L'un d'eux, tout sourire, s'adressa au plus gradé des deux :

– Mon Général, nous attendons votre ordre pour rentrer à la maison.

Celui qui avait le poids d'une mort effroyable sur la conscience retrouva alors le sourire.

– La Guerre contre les démons de Sordrac'h est terminée. Il est temps de regagner nos pénates, mes amis.

Tous les chevaliers du campement mirent la matinée à faire leurs paquetages et à lever le camp.

Ils se mirent en route et formèrent une longue colonne qui prit la direction du nord. Certains d'entre eux avaient encore une monture pour les transporter sur le chemin du retour. Beaucoup allaient rentrer à pied. Aucun n'avait été épargné par les blessures, mais tous étaient enthousiastes à l'idée de revoir leurs foyers. Chance que ne pourraient plus connaître tous les cadavres entassés dans les chariots bâchés en fin de cortège.

Il n'était pas question pour l'Ordre des Chevaliers Mystiques de laisser la dépouille du plus modeste des leurs sur cette terre maudite. Chaque héros mort sur le champ de bataille aurait droit à un enterrement digne de son rang.

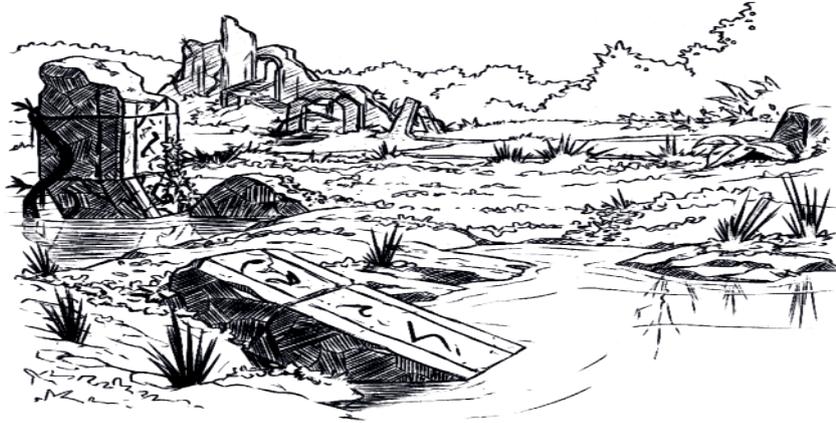
Sur son fier destrier, leur général les guidait. Les éclaireurs lui avaient rapporté ne plus avoir vu trace de Chevaliers Noirs sur la route. Le voyage s'annonçait paisible, se disait-il.

Il ne pensait déjà plus à ce qu'il avait vécu la nuit dernière. Son intuition ne l'avait pas alarmé.

À quelques pas derrière lui, Bronuque avait eu un bien étrange sourire en entendant parler des Chevaliers Noirs.



1. Au Commencement



Notre histoire se passe dans un pays lointain, en d'autres temps que le nôtre. Un pays où les humains peuvent côtoyer les demi-elfes, les nains ou les gobelins. S'ils se font rares aujourd'hui, il doit bien y rester quelques dragons, pour boulotter un aventurier ou deux de temps à autres.

Ce pays s'appelle le Frenderlund. Il s'agit en fait de l'alliance de cinq provinces souveraines, chacune dirigée par un monarque : la Salveterre et ses forêts, le Kayrn et ses canyons, l'Albandie et ses vallons, Friedrif et ses terres de glace, le Ka'albad et ses déserts brûlants. Le Frenderlund n'est né qu'il y a dix-sept ans, quand les cinq souverains signèrent un traité d'alliance dans lequel chaque province se déclarait prête à porter secours et assistance à sa voisine en cas de guerre ou de catastrophe. Le pays vit depuis une ère de paix et de prospérité comme il n'en a jamais connue.

Car ces terres et les générations qui y ont vécu n'ont que rarement connu la paix. D'après les anciennes mythologies, ce continent aurait même été formé suite à une guerre : celle qui opposa les dieux entre eux. Dans le monde d'alors, il est dit que les dieux vivaient sur la Terre et régnaient sur les autres êtres. Le motif de leur conflit fut l'Arbre de Vie, la source du plus grand pouvoir.

Les dieux du mal se liguèrent contre ceux du bien et leur livrèrent une guerre sans merci pour l'arbre s'approprier. À l'issue de la bataille, tous les dieux périrent et débuta alors le règne des hommes et des elfes. Les dégâts causés par les affrontements divins à l'écorce terrestre donnèrent naissance aux continents.

Bien que devenus les maîtres de la Terre, les hommes continuèrent de rendre culte aux dieux, pendant des siècles. Les clergés devinrent les castes dirigeantes et les temples leurs palais.

Jusqu'au jour où un homme s'éleva contre cette tyrannie, basée d'après lui sur de simples légendes. Il prêcha pour un dieu unique : l'amour. Il fut exécuté.

On le baptisa "le Sauveur" car l'émoi suscité par sa mort inique poussa les peuples à se soulever contre les théocrates. Commencèrent les Guerres de la Foi, qui mirent fin au règne des anciennes religions et installèrent la Vraie Foi sur le continent. Les peuples n'adoraient plus désormais qu'un seul Dieu. Un Pape prit la tête du clergé unique, mais il n'avait pour seul pouvoir que celui de conseiller les nouveaux rois.

Un ordre de chevalerie fut créé dans les décennies qui suivirent : l'Ordre des Chevaliers Mystiques. Il s'agissait de chevaliers saints inféodés à la papauté, dont la mission était de faire régner la justice et de combattre les serviteurs du Mal.

La Première Grande Guerre opposa la coalition des Cinq Provinces (qui allaient former plus tard le Frenderlund) au Hospcur, un pays sombre et aride s'étendant à l'ouest, dirigé par un empereur maléfique qui était connu pour avoir fondé l'Ordre des Chevaliers Noirs, le reflet maléfique des Chevaliers Mystiques, à la botte de Satan. Si les Cinq Provinces durent s'allier afin de remporter la victoire, leurs monarques étaient alors trop fiers pour tirer les leçons de ce triste épisode.

Une période de prospérité sembla alors débiter. Le commerce se développa, ainsi que l'industrie. Alors que les elfes voulaient rester vivre en harmonie avec la Nature, les hommes et les nains se dotèrent d'esclaves qui n'avaient plus rien à voir avec elle : les machines.

Ce qu'ils appelèrent "le progrès" donna naissance au chemin de fer et aux premiers engins motorisés. La science supplanta la magie et les elfes se retirèrent dans leurs forêts, loin de la vue de ces hommes trop avides.

Un jour, cependant, la Nature se rebella. Pour avoir creusé leurs mines trop profondément, les peuples nains furent durement frappés par un terrible tremblement de terre, qui les décima.

Ce séisme déchira la terre et donna naissance à la Plaie, une énorme faille abyssale qui depuis, telle une cicatrice, défigure le sud du Frenderlund. De cette gorge surgirent les Légions Infernales, et la Deuxième Grande Guerre commença, infiniment plus meurtrière et barbare que la Première.

Cette fois, les Cinq Provinces parvinrent à s'unir pour de bon, emmenées par les Chevaliers Mystiques. Le prix de la victoire fut si cher en termes de vies humaines et naines, et les exactions commises par les peuples du chaos furent si atroces que les cinq souverains décidèrent d'unir leurs royaumes en un pays : le Frenderlund.

Les Chevaliers Mystiques en acquirent un prestige extraordinaire et devinrent les héros des peuples. Ceux d'entre eux morts au combat furent béatifiés. Parmi eux, un héros s'était distingué en pénétrant dans la Plaie à ses risques et périls, afin de combattre le Seigneur des Démon. Ce chevalier avait péri mais donné la victoire aux siens. Il a laissé derrière lui une veuve éplorée, ainsi qu'un fils unique, du nom d'Ulfir. Ce dernier a décidé de marcher dans les traces de son père et de devenir Chevalier Mystique.

Ce que personne ne sait, en revanche, ce dont nul ne se doute, c'est que ce jeune homme particulier est voué à une terrible malédiction. Une malédiction qui lui donnera un destin hors du commun.

Une malédiction qui lui vaudra le nom de Loup Maudit.

Ce qu'il faut également vous dire, c'est que ce jeune homme... c'est VOUS !

Qu'est-ce qu'un Livre Dont Vous Êtes le Héros ?

Vous qui vous apprêtez à entamer la lecture de cet ouvrage de la série *Loup Maudit*, vous devez être averti(e) : ces livres ne sont pas des livres ordinaires, car leur héros, c'est VOUS !

Dans un roman ordinaire, vous vous contentez de lire l'histoire dans l'espoir qu'elle vous distraira. Dans un livre dont vous êtes le héros, vous participez directement au déroulement des événements.

La lecture est *interactive*.

Si vous n'avez jamais lu de livre de ce type, vous allez peut-être avoir la surprise d'apprendre que vous devrez à plusieurs reprises recommencer la lecture du roman *depuis le début*, alors même que vous n'en serez pas arrivé(e) à la fin !

C'est parce qu'il y a de grands risques que VOUS (c'est-à-dire le héros que vous incarnez dans ces livres), vous vous soyez fait tuer à la première, à la deuxième, et même à la troisième lecture.

Dans un roman dit "classique", vous suivez les péripéties d'un héros, mais n'avez aucune prise sur son destin. C'est l'auteur qui a décidé au préalable s'il allait réussir ou échouer, et comment tout allait se dérouler.

Ici, dans un livre dont vous êtes le héros, c'est VOUS qui avez votre destin en mains. C'est vous qui prenez les décisions, choisissez votre itinéraire et menez les combats.

La mort signifie l'échec de votre mission ; il ne vous reste plus qu'à revenir à la case départ et à reprendre votre lecture depuis le début.

C'est le côté jeu qui donne du piment à ce type d'ouvrages. C'est comme le "game over" d'un jeu vidéo. Vous devez rester en vie si vous voulez connaître la suite de l'histoire !

Un livre dont vous êtes le héros est donc à la fois un roman et un jeu.



Un peu d'histoire

En 1954, avec *Le Seigneur des Anneaux*, l'écrivain britannique JRR Tolkien a porté à la postérité le genre littéraire du *merveilleux héroïque* (ou *heroic fantasy*). Le merveilleux héroïque commence là où s'arrête le conte de fées pour enfants.

Grâce à ce type de littérature, les adultes ont regagné l'accès aux mondes enchantés et aux terres de légende, peuplées des créatures de leur imaginaire et des êtres de leurs rêves... ou de leurs cauchemars.

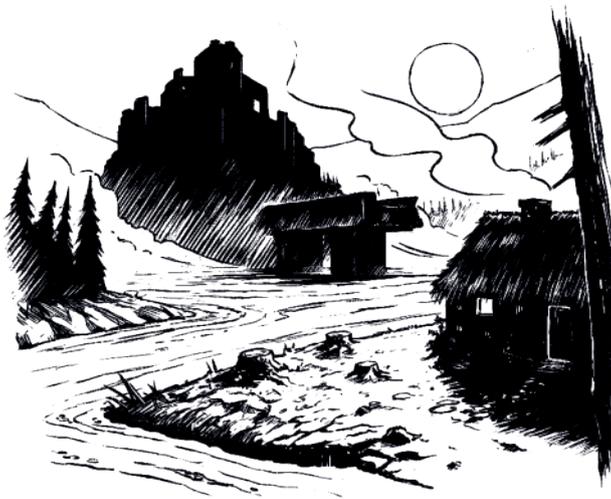
Chacun d'entre nous a pu dès lors rencontrer les gnomes et les lutins, redouter les démons et les dragons, fantasmer sur des elfes, des succubes ou des incubes.

Par son œuvre, Tolkien a rendu gloire au Monde des Fées. Un monde persécuté au Moyen Âge par l'Inquisition, puis malmené par le scientisme et le matérialisme de notre société actuelle, comme nous l'explique, entre autres, le célèbre elficologue français Pierre Dubois¹.

L'œuvre de Tolkien, qui connut un énorme succès lors des années 60 et 70, est devenue un véritable phénomène.

Même si en France il aura fallu attendre l'adaptation cinématographique oscarisée (et de belle facture) de Peter Jackson pour que certaines "élites médiatiques" en admettent la portée, l'heroic fantasy a séduit et rassemblé autour d'elle un public (un peuple ?) de passionnés.

Le Monde des Fées a pu ainsi reprendre dans nos vies la place qui lui était due. N'est-il pas le reflet imaginaire de nos idéaux, de nos espérances ou de nos craintes ?



¹ Lire *Les Grandes Encyclopédies des Lutins, des Fées et des Elfes*, 1992, 1996, 2003.

Le monde de la série *Loup Maudit* que vous allez découvrir est un monde d'heroic fantasy : il est le mélange d'une société organisée de type plus ou moins médiéval, qui nous est familière, et de cet univers magique et ténébreux qui nous l'est moins.

En 1974, les Américains Gary Gygax et Dave Arneson créent un jeu de plateau interactif de type wargame dans un univers d'heroic fantasy : *Donjons & Dragons*.

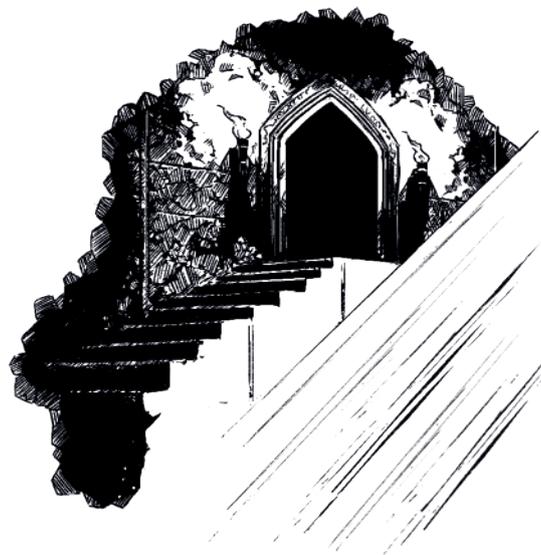
Il proposait à un certain nombre de joueurs de vivre ensemble des aventures dans des mondes d'heroic fantasy, à la recherche de trésors gardés par de sinistres dragons, ou à la rescousse de princesses retenues captives dans de suintants donjons. Avec *Donjons & Dragons*, le *jeu de rôle* devient alors un phénomène de société et se popularise dans le monde entier.

Dans le jeu de rôle¹ traditionnel, tel que *Donjons & Dragons* en a posé les principes, l'un des joueurs est le "Maître du jeu" et fait office à la fois de narrateur et d'arbitre.

Il récite l'histoire qu'il a écrite au préalable, en improvise les rebondissements en fonction des réactions des autres participants, et veille au bon respect des règles. Les autres joueurs campent le rôle des aventuriers héros de l'histoire, qui évoluent dans le monde décrit par le Maître du Jeu, choisissent les actions à mener et réagissent aux événements. L'imagination de tous est canalisée par des règles.

Le jeu de rôle peut se pratiquer sur un plateau de jeu, avec des figurines, c'est ainsi qu'a été conçu au départ *Donjons & Dragons*. Par la suite, le JDR a trouvé un autre support pour conquérir la planète : le jeu vidéo.

Mais finalement, l'imagination pure seule suffit. Les joueurs sont les héros actifs dans une histoire improvisée par un conteur.



¹ JDR, ou RPG (Role Playing Game) pour les intimes.

1. Au Commencement

En 1982, les Britanniques Steve Jackson et Ian Livingstone publient *Le Sorcier de la Montagne de Feu*. S'ils n'en sont pas les tout premiers inventeurs, c'est l'avènement du *Livre Dont Vous Êtes le Héros*.¹

Croisement entre un jeu de rôle et un roman, le plus souvent d'heroic fantasy, ce type d'ouvrage va connaître une popularité sans précédent dans les années 80 et au début des années 90.

Les livres dont vous êtes le héros peuvent couvrir tous les domaines de la littérature : science fiction, récit historique, épouvante, ou encore roman policier. Dans ce dernier genre, on ne saura jamais trop vous conseiller la lecture des Enquêtes de Nils Jacket chez Brocéliande Éditions.

Dans un livre dont vous êtes le héros, c'est le livre écrit par l'auteur qui tient le rôle du Maître du Jeu, en narrant l'histoire au lecteur et en lui proposant plusieurs choix possibles. Et le lecteur, lui, est le joueur. C'est à lui de choisir la meilleure façon de mener sa quête à bien, suivant les choix proposés par le livre.

La différence avec le jeu de rôle classique, c'est que dans ce dernier les possibilités de choix sont infinies, puisque seule l'imagination des joueurs entre en ligne de compte. Dans un livre dont vous êtes le héros, les possibilités de choix se restreignent à celles prévues par l'auteur (qui sont quand même, vous le verrez, très nombreuses).

Mais il y a une autre différence, que ne peut totalement offrir le jeu de rôle : le livre dont vous êtes le héros propose une histoire narrée comme l'est celle d'un roman. En fait, le livre dont vous êtes le héros combine les attraits ludiques d'un jeu de rôle et l'intérêt littéraire d'un roman.

La différence avec le jeu de rôle ou l'aventure sous forme de jeu vidéo, c'est là encore l'aspect littéraire qu'a le livre dont vous êtes le héros. Au lieu de voir le personnage à l'écran, on l'imagine au gré des descriptions, et au lieu d'appuyer sur les boutons de la manette, il suffit de tourner les pages et de lancer les dés. Et, comme la littérature l'est par rapport au cinéma, l'aventure écrite interactive ne s'avère pas la moins réaliste.



¹ Abrégé en LDVELH, pour les initiés. Le terme est aujourd'hui devenu générique pour désigner les romans interactifs.

Comment ça marche ?

Comme vous l'aurez compris, dans un livre dont vous êtes le héros, ce n'est pas comme dans un roman classique : ce n'est pas l'auteur qui va décider de la façon dont le héros, quand il se trouve dans une situation critique, va s'en sortir. Dans les ouvrages de la série *Loup Maudit*, ne comptez pas sur moi pour vous aider si vous êtes dans la mouise ! Ce sera toujours à vous, lecteur ou lectrice, qu'appartiendra la décision. Ce seront votre discernement, votre chance et les talents du personnage imaginaire que vous allez incarner qui vous permettront de surmonter les difficultés et de trouver le bon chemin.

Avec *Loup Maudit*, c'est une série de livres dont vous êtes le héros que vous vous apprêtez à lire.

Chaque ouvrage est indépendant et propose une histoire complète. Cependant, tous les tomes forment une saga racontant l'histoire du chevalier Ulfir. Il vous est donc fortement conseillé de les lire dans l'ordre, à la suite, pour pleinement profiter de l'histoire générale.

Si c'est la première fois que vous lisez un roman de ce type, et si vous avez déjà commencé à feuilleter les ouvrages de la série *Loup Maudit*, vous avez pu remarquer qu'ils ne se présentaient pas de la même manière que les romans que vous connaissez. Peut-être même vous a-t-il semblé que certains passages étaient dépourvus de sens.

C'est parce que l'histoire dans un livre dont vous êtes le héros ne se déroule pas, comme dans un roman ordinaire, d'une façon continue, de la première à la dernière page. Chaque livre dont vous êtes le héros se compose d'une suite de paragraphes numérotés qui, si lus à la suite, n'ont aucun sens. À la fin de chacun de ces paragraphes, vous devrez en effet choisir entre différentes directions ou diverses actions, et vous rendre **au paragraphe dont le numéro correspond à votre choix**.

Si, par exemple, on vous invite à l'issue du 1^{er} paragraphe à choisir la direction que vous voulez emprunter : on pourra vous proposer de vous rendre au paragraphe 49 si vous choisissez d'aller à gauche, ou au 256 si vous prenez par la droite. Dans ce cas, sitôt la lecture du paragraphe 1 terminée, vous devrez tourner les pages du livre et poursuivre votre lecture au paragraphe correspondant au choix que vous aurez fait. Si vous avez décidé de tourner à gauche, à la fin du paragraphe 1, vous continuerez votre lecture au paragraphe 49, en prenant bien soin de ne pas lire les paragraphes 2 à 48, car ils contiennent d'autres moments de l'histoire.

Il est primordial que vous ne lisiez que les paragraphes qui vous sont indiqués. Si vous ne respectez pas ce principe de base, votre lecture deviendrait confuse et incohérente, le jeu perdrait son intérêt et, pire encore, vous risqueriez de découvrir trop tôt les rebondissements de l'histoire en lisant un mauvais paragraphe.

Un livre est fini lorsque vous réussissez à en atteindre le dernier paragraphe, qui est la conclusion de l'histoire. Ce dernier paragraphe se termine toujours par le mot Fin. Vous gagnez donc le jeu lorsque vous lisez le mot Fin.

Si votre aventure et votre lecture s'achèvent à un paragraphe qui ne conduit à aucun autre paragraphe et qui ne se termine pas par le mot Fin, vous avez perdu, et devez recommencer le livre depuis le paragraphe 1.

Les accessoires

Pour vous lancer dans l'aventure, vous aurez besoin de quelques armes : un crayon à papier, une gomme, du papier et au moins un dé¹. Un dé cubique avec des petits points sur chacune de ses six Faces². Dans le texte, vous pourrez fréquemment lire la directive "lancez $x D + y$ ".

C'est une formule abrégée qui veut dire que vous devez jeter le dé un nombre x de fois et ajouter une valeur y au résultat obtenu. Par exemple, lorsque le texte vous demande de lancer 3D, cela signifie qu'il vous faut lancer 3 fois le dé³ et faire la somme des nombres obtenus, ce qui donne un nombre compris entre 3 et 18. "Lancer 2D+2" signifie "lancer 2 fois le dé, faire la somme des nombres obtenus et y ajouter 2", ce qui donne un nombre compris entre 4 et 14. "Lancer 1D-3" signifie "lancer le dé et soustraire 3 au résultat obtenu" (un résultat négatif compte pour zéro), ce qui donne un chiffre compris entre 0 et 3.

Les dés ne seront toutefois pas les accessoires que vous utiliserez le plus. Ce sont votre crayon et votre gomme qui seront les plus sollicités. Vous aurez en effet souvent besoin d'annoter votre *Feuille d'Aventure*, que vous trouverez à la page suivante et au début de chaque livre de la série *Loup Maudit*, afin d'y ajouter les objets que vous aurez acquis, d'en effacer ceux que vous aurez perdus, d'y inscrire les renseignements que vous aurez glanés, ou encore d'y modifier vos scores (en particulier le montant de vos si précieux Points de Vie, ainsi que d'autres caractéristiques que vous allez découvrir au chapitre suivant).

Votre *Feuille d'Aventure* pourra s'avérer trop exigüe pour tout ce que vous aurez à y écrire. Par ailleurs, lors des combats, il vous faudra noter et modifier les caractéristiques de vos adversaires. Une feuille de papier supplémentaire ne vous sera donc pas inutile afin d'y coucher tout cela.



¹ Deux ou trois dés s'avéreront plus pratiques à l'usage.

² Si vous n'êtes pas passionné(e) de jeux de rôles, peut-être ne le savez-vous pas, mais un dé n'a pas forcément six faces. Néanmoins, dans *Loup Maudit*, vous n'aurez besoin que de dés à 6 faces.

³ Ou lancer 3 dés. D'où le confort qu'avoir deux ou trois dés peut apporter.

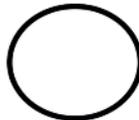
Equipement

Objets et armes : (1 dans le dos, 1 en bandoulière, 5 maximum à la ceinture dont 1 seule arme longue)
Nombre de pièces maximal :

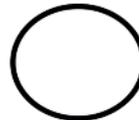
Armure :			1 maximum
Protection de l'armure :	Protection naturelle :	Protection totale : (naturelle + armure)	
total de départ :			
Malus d'habileté :			
Couvre chef (casque ou objet) :			

Bourse
(50 pièces maxi)

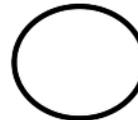
Ecus d'or



Ecus



Liards



Objets légers
(ne comptent pas dans le poids total)

Notes
Mots du Destin :
Mots du Destin Inexpugnables :
Notes :

Vous êtes Ulfir

Darug, le plus grand héros de la Deuxième Grande Guerre est mort au combat. Ses louanges sont encore chantées par les troubadours. Il a eu un fils, né peu de temps avant sa mort, sans avoir pu regagner son foyer pour le voir. Ce fils s'appelle Ulfir. À huit ans, le garçon a décidé de suivre la voie de son illustre père et de devenir lui aussi un Chevalier Mystique. Aujourd'hui, au moment où commence la saga de *Loup Maudit*, Ulfir vient d'avoir dix-sept ans, l'âge d'être adoubé chevalier. Connaîtra-t-il une destinée aussi glorieuse que son père ? Ou bien mourra-t-il comme un bleu en se battant contre le premier orque venu ? Cela, vous seul(e) pourrez le déterminer, car Ulfir, c'est VOUS.

Ulfir est le héros de la saga *Loup Maudit*. C'est le personnage que vous allez incarner dans cette série de livres dont vous êtes le héros. C'est lui le héros avec qui vous n'allez faire qu'un tout au long de quinze tomes d'aventures hors du commun.

Quand commence notre histoire (au tome 1 de la saga), Ulfir est un jeune apprenti Chevalier Mystique qui s'apprête à être adoubé. Les cheveux longs et lustrés, d'un noir corbeau, les yeux tout aussi noirs, c'est un beau ténébreux de dix-sept ans. Un guerrier accompli, aventureux, qui n'a pas froid aux yeux.

Vous verrez, c'est quelqu'un de très attachant, vous allez adorer vous glisser dans sa peau !

Voici à quoi vous ressemblez désormais :



Vous l'avez reconnu, il s'agit du bel et fier chevalier qui manie l'épée sur la couverture de cet ouvrage.

À présent, pour que votre personnage d'Ulfir prenne vie, il faut que vous le dotiez de ses caractéristiques. Pour cela, vous n'avez qu'à tourner la page.

2. Ulfir, le Héros et ses Pouvoirs

Mène ta vie plutôt que ce soit elle qui te mène.

La première chose à faire avant de commencer l'aventure va être de façonner le personnage que vous allez incarner : le chevalier Ulfir.

Dans un livre dont vous êtes le héros, votre esprit demeure intact, mais se trouve transféré dans le corps d'un héros suffisamment puissant pour affronter les dangers qui se présenteront. Dans ce chapitre, nous allons donner vie à votre nouveau corps. Lorsque cette tâche sera accomplie et que votre esprit aura pris possession de ce corps, Ulfir *existera*.

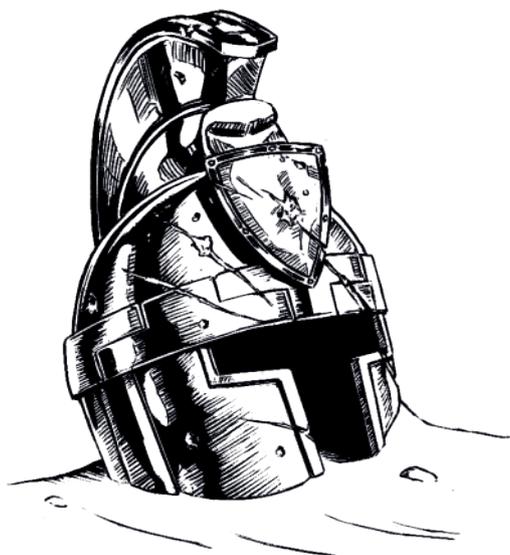
La *Feuille d'Aventure* que vous avez vue aux pages précédentes va vous servir à noter vos toutes neuves caractéristiques, ainsi que votre équipement. Il vous est conseillé de bien y écrire au crayon pour pouvoir gommer ensuite, ou bien d'en faire des photocopies pour pouvoir jouer ultérieurement. Comme nous en avons parlé, cette Feuille d'Aventure va sans doute s'avérer trop exigüe, notamment les cases "Objets Légers", "Mots du Destin", "Mots du Destin Inexpugnables" et "Notes". N'hésitez donc pas à prendre une feuille de papier supplémentaire.

Cette Feuille d'Aventure va vous servir, en quelque sorte, de journal de bord de vos pérégrinations au cours des romans que vous allez lire. Vous allez être fréquemment amené(e) à la consulter et à y effectuer des modifications.

Jetons-y un œil ensemble. Vous voyez que les caractéristiques d'Ulfir, c'est-à-dire VOUS, sont de quatre types : ses possessions (Équipement), ses Disciplines, mais avant tout ses caractéristiques propres, personnelles. Ces dernières constituent les qualités (ou les défauts) de votre nouveau corps imaginaire, celui dans lequel vous êtes destiné(e) à devenir le héros de ce roman.

C'est ici que vous vous mettez au travail : chaque poste doit être accompagné d'un nombre.





Rang & Honneur

Les Chevaliers Mystiques sont les défenseurs du bien et des valeurs de justice de la Vraie Foi. Plus ils combattent le Mal et se comportent avec humanité, plus ils en tirent de l'expérience et deviennent de meilleurs chevaliers. Le Rang indique à quel niveau d'excellence se situe un Chevalier Mystique. Chaque "Rang" représente en fait un palier sur le chemin de l'accomplissement.

En tant qu'apprenti chevalier, **vous débutez au Rang 1**, au bas de cette échelle de valeur.

Obtenir un Rang supérieur signifie que vous vous êtes amélioré(e). L'obtention d'un Rang vous octroiera donc des capacités et des pouvoirs nouveaux.

Pour monter dans cette échelle et devenir un meilleur chevalier, il va vous falloir glaner au fil de votre parcours des Points d'Honneur (PH en abrégé). Ces points vous seront octroyés à chaque exploit ou bonne action qui vous honorera.

Vous commencez vos aventures avec 10 PH⁶. Vous êtes encore un chevalier novice, mais vous avez été brillant durant votre apprentissage. Lorsque vous aurez atteint un certain nombre de PH, vous passerez au Rang supérieur, ce qui fera de vous un chevalier plus accompli, meilleur au combat et assez sage pour maîtriser une discipline supplémentaire.

Il n'y a pas de nombre de PH maximum, c'est à l'infini, car la perfection n'existe pas. A contrario, vous pouvez perdre des PH, et ce, jusqu'à zéro⁷. Vous serez alors un chevalier sans plus aucun honneur.

Comment obtenir des PH ? À combien de PH accède-t-on au Rang supérieur ? Quels sont les avantages que l'on acquiert à chaque changement de Rang ?

Nous donnerons les réponses à ces questions et y reviendrons en détail au chapitre 4 "Honneur ou Pêché".

⁶ À condition de débiter lesdites aventures au tome 1 de la saga. Si vous décidez de lire d'abord un tome ultérieur, un Rang supérieur vous sera alloué afin que vous ne soyez pas handicapé(e) par rapport à un lecteur qui aurait lu les tomes précédents et y aurait glané moult PH.

⁷ Aucun total de votre Feuille d'Aventure ne peut passer en dessous de zéro.

Noirceur

Être un Chevalier Mystique impose une exigence de perfection. Malheureusement, les chevaliers ne sont que des êtres humains, et parmi tous les chevaliers béatifiés après la Deuxième Grande Guerre, bien peu étaient vraiment des saints. La vertu et la rectitude morale sont parfois bien contraignantes et il est difficile de ne pas succomber à certaines tentations. En outre, les missions qui vous attendent vous obligeront parfois, pour les mener à bien, à recourir à des procédés peu recommandables. Mourir en héros immaculé vous tentera peut-être moins que de vivre dans le déshonneur d'une action répréhensible.

Le péché est l'ennemi de la foi, et le fréquenter pourra contaminer votre âme. Le niveau de cette contamination est représenté par ce que les Saintes Écritures appellent *le Venin de la Noirceur*. Lors de vos aventures, VOUS serez le héros, vous serez par conséquent libre de vos choix, vous serez libre d'agir bien ou mal. Plus vous commettrez d'actes peu louables ou de péchés, plus vous obtiendrez des Points de Noirceur (PN en abrégé). La Noirceur souillera votre Honneur et empêchera votre progression. Et malheur à vous si la Noirceur venait à surpasser votre Honneur ! Votre âme serait alors corrompue.

Vous commencez vos aventures avec 1 PN. Les quelques écarts que vous avez pu avoir dans votre jeunesse d'apprenti chevalier ont été absouts, il faut bien qu'adolescence se passe, mais ce PN rappelle que nul n'est complètement innocent...

Comme pour les PH, il n'y a pas de nombre maximum de PN, et ils ne peuvent descendre en dessous de zéro.

Vous saurez au chapitre 4 comment vous pourrez diminuer votre Noirceur et quels risques vous courriez si elle demeurait trop élevée.

Vie

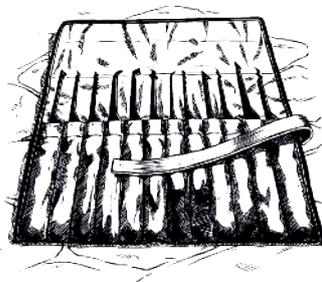
Vous vous en doutez, c'est la caractéristique la plus importante de votre personnage. C'est elle qui déterminera si Ulfir, c'est-à-dire VOUS, est encore en vie pour pouvoir continuer l'aventure.

Votre énergie vitale est exprimée en Points de Vie (PV en abrégé). **Vous débutez avec un total de départ de 50 PV.** Les PV représentent votre état de santé. Si ce total tombe à 0, cela signifie votre mort et la fin de l'aventure, le fameux "*game over*" dont nous parlions en introduction. Vous devez alors arrêter votre lecture, et la reprendre depuis le début de l'ouvrage. Vous avez perdu.

Vos PV diminuent en fonction des blessures et des dommages que vous subissez, ils augmentent si vous mangez, vous reposez ou bénéficiez de soins. La vie et la mort de votre personnage dépendent donc de la façon dont vous parviendrez à lui conserver ses PV.

Attention de bien noter 50 comme total de PV, mais aussi comme *total de départ de PV*. Le total que vous allez modifier sans cesse et qui ne doit pas descendre à zéro, c'est votre total de PV. Le *total de départ*, lui, ne diminue pas ni n'augmente⁸. Il représente votre état de santé optimal. Vos PV ne peuvent **jamais** excéder ce total.

Vous n'êtes pas le seul protagoniste de l'histoire à avoir des PV. Potentiellement tous les êtres vivants que vous serez amené(e) à rencontrer en posséderont, en particulier les ennemis que vous aurez à affronter. C'est en réduisant leurs PV à zéro que vous les tuerez.



Aptitudes

Chaque être humain⁹ naît avec les qualités (et défauts) dont la nature l'a pourvu. Les aptitudes sont innées et inhérentes à chacun. En aucun cas l'expérience ne peut vous permettre de les faire progresser. Ulfir n'échappe pas à cette règle. Quatre aptitudes permettent de le définir.

La **Force** représente votre constitution et votre robustesse. Plus vous serez fort, plus facilement vous pourrez accomplir des tâches physiques, comme soulever de lourdes charges.

L'**Habileté** représente l'agilité, la dextérité, la vivacité et la vitesse. Plus ce total est élevé, plus vous êtes souple et rapide dans vos déplacements, plus vous êtes adroit dans vos actions, plus vos réflexes sont affûtés et prompts dans l'optique d'échapper à un projectile ou à un piège.

La **Psyché** désigne vos capacités psychiques, votre perception extra-sensorielle et votre relation naturelle avec le paranormal. Dans l'univers d'Ulfir, même si elles sont parfois considérées comme de la superstition, la magie et la sorcellerie existent. Les Chevaliers Mystiques sont souvent confrontés aux puissances occultes. Plus votre Psyché est grande, plus votre esprit est sensible à ces forces qui vous entourent. Vous saurez discerner ce qui est surnaturel autour de vous et vous parviendrez même à résister aux sortilèges et autres phénomènes paranormaux (malédiction, hypnose...) qui seront dirigés contre vous. Si une sorcière veut vous changer en crapaud, une Psyché élevée vous permettra de repousser la puissance magique de son mauvais sort.

La Psyché est une qualité déterminante chez un Chevalier Mystique.

La **Séduction**, enfin, représente avant tout l'apparence et le charme. Si elle est élevée, Ulfir sera un beau parti ! Si elle est faible, il ne sera pas très attirant. Sa Séduction permettra à Ulfir, par exemple, de faire battre le cœur des personnages féminins qu'il rencontrera. Mais la Séduction ne se limite pas au sex-appeal ; elle représente aussi le charisme, la capacité de rallier les foules à sa cause et d'impressionner les gens par sa prestance.

À présent, vous devez déterminer vos totaux d'aptitudes. Pour cela, vous disposez d'un total de 42 points. À vous de les répartir comme judicieux vous semble entre les quatre aptitudes de votre personnage. De cette façon, vous allez pouvoir vous modeler un Ulfir qui vous sied. Un Ulfir qui vous ressemble, ou bien un Ulfir tel que vous voudriez être. Ou encore un Ulfir tel que vous imaginez un héros de roman. Bref, vous allez en faire un être unique, avec lequel désormais vous ne ferez plus qu'un.

⁸ Sauf lorsque vous changez de Rang ou si une indication spécifique vous est stipulée expressément lors de votre lecture.

⁹ Car, nous ne l'avons pas précisé, Ulfir est un être humain, ce qui n'est pas le cas de tout le monde dans le monde du Frenderlund.

Vos aptitudes ne devraient pas beaucoup varier au cours de vos aventures. Mais certains événements peuvent **provisoirement** influencer sur ces totaux. Si vous vous cassez un bras, vos totaux de Force et d'Habilité en seront pénalisés, le temps que vous guérissiez. Si vous êtes ivre, votre Habileté et surtout votre Psyché risquent d'être grandement diminuées, jusqu'à ce que vous dessaouliez. Si vous contractez la peste noire, avec les bubons que vous aurez sur le visage, votre Séduction devrait en prendre un coup ! A contrario, des potions magiques, par exemple, peuvent accroître temporairement vos aptitudes au-dessus de la normale.

Dans ce genre de cas, le texte pourra vous infliger **un Bonus ou un Malus d'aptitude**. Sur votre Feuille d'Aventure, notez-les sous le total d'aptitude concerné, sous forme de valeur numérique en plus ou en moins.

Exemple : Force 14 et en-dessous +2 grâce à une potion et -4 à cause d'une maladie. Vous devrez effectuer votre test d'aptitude¹⁰ avec 12 en Force tant que les bonus et malus sont en cours.

Le malus le plus courant, comme nous le verrons en abordant le sujet de l'équipement, est le malus d'Habilité dû au poids de ce que l'on transporte avec soi.

Deux situations peuvent vous amener à modifier plus fréquemment vos totaux d'aptitude :

Votre état de santé a une grande influence sur votre Force, votre Habileté et votre Psyché. Si vous êtes mal en point, vous aurez plus de mal à soulever des charges lourdes, à courir vite ou à vous concentrer pour percevoir des forces paranormales. **Si vos PV venaient à passer sous le seuil de 10, diminuez de 2 vos totaux de Force, d'Habilité et de Psyché. Si vos PV passent sous la barre des 5, diminuez ces totaux de 2 points supplémentaires.** Quand on est proche de la mort, il n'est pas étonnant que le corps lâche.

Si, par la suite, vos PV remontent à plus de 5 ou de 10, vous récupérez les 2 ou 4 points perdus dans vos aptitudes.

Ainsi, au cours de l'aventure, si votre total de PV change de façon à passer à moins de 10 ou de 5, pensez à bien modifier vos totaux d'aptitudes en conséquence.

Votre Séduction, elle, baissera si vous ne prenez pas le temps de vous laver au cours des aventures qui durent plusieurs jours ou semaines.

Vos totaux de Force, d'Habilité, de Psyché et de Séduction n'ont pas de valeur maximum. En revanche, ils ne peuvent descendre en dessous de zéro ; c'est leur valeur minimum.

Tester une Aptitude

À de fréquentes reprises, il vous sera demandé dans le texte de "tester une aptitude". Lorsque vous lirez cette directive, lancez 3D ; si le résultat obtenu est inférieur ou égal au montant de l'aptitude en question (bonus et malus compris), vous avez réussi votre test ; s'il est supérieur, vous l'avez échoué.

Exemple : vous décidez de soulever une commode ; le texte vous demande alors de "tester votre Force". Vous lancez 3D. Imaginons que vous obteniez 12, alors que votre Force est à ce moment-là de 14 (bonus et malus compris). Le résultat des dés est inférieur ou égal à votre Force, vous avez donc réussi à soulever la commode.

¹⁰ Cf. section suivante "Tester une Aptitude".

2. Ulfir, le Héros et ses Pouvoirs

S'il vous est demandé de "tester plusieurs aptitudes combinées", lancez alors 3D x le nombre d'aptitudes (si vous devez tester 2 aptitudes combinées lancez 6D, 3 aptitudes combinées lancez 9D...). Si le résultat des dés est inférieur ou égal à la somme de toutes les aptitudes concernées (bonus et malus compris), le test est réussi ; si le résultat est supérieur, vous avez échoué.

Exemple : vous décidez de soulever une commode sans faire tomber les vases qui sont dessus (pourquoi pas ?). Le texte vous demande alors de "tester votre Force et votre Habilité combinées". Vous lancez alors 6D. Imaginons que vous obteniez 29, alors que vous avez des totaux de Force et d'Habilité respectivement de 14 et 13 (bonus et malus compris). Le résultat des dés est supérieur à la somme de vos totaux de Force et d'Habilité, vous avez donc échoué et vous laissez tomber la commode en cassant tous les vases...

Lorsque vous devez tester une aptitude, il se peut que le texte vous demande de remplacer un ou deux lancers de dés par un nombre prédéfini. Cela intervient quand l'une de vos aptitudes est confrontée à une valeur adverse. Ces cas sont de 7 types :

- l'Habilité contre la vitesse d'une attaque ennemie
- la Force contre les portes verrouillées
- la Psyché contre la puissance d'un sortilège adverse
- l'Habilité à se cacher contre l'attention d'un adversaire
- l'Habilité contre la difficulté d'une paroi à escalader
- la Force contre la virulence d'un poison
- la Force contre la gravité d'une maladie infectieuse.

Ces 7 cas particuliers sont détaillés au chapitre 5 "Péripéties pour un Aventurier".

Valeurs au Combat

Les caractéristiques suivantes, contrairement à celles que nous venons de voir, sont le fruit de votre formation, de ce que vous avez (bien ou mal) appris à faire. À force d'expérience, vous pourrez les améliorer.

Le combat, vous verrez, est une activité très répandue dans le monde d'Ulfir, surtout quand on est un chevalier qui se lance dans des quêtes contre le Mal. C'est au cours des combats que vous courez le plus de risques de mourir (et de devoir recommencer l'aventure à zéro).

Les capacités combattives de votre personnage se jugent par deux facteurs.

L'**Offensive** représente votre capacité d'attaque. Plus elle sera élevée, mieux vous porterez vos coups lors d'un affrontement. **Vous commencez avec 14 en Offensive.**

Si votre Force est supérieure ou égale à 15, ajoutez 1 à ce total. Si votre Habilité est supérieure ou égale à 16, ajoutez également 1 à votre Offensive.

La **Parade** représente votre capacité à vous défendre, à parer les coups adverses. Plus elle sera grande, mieux vous saurez contrer les attaques portées contre vous. **Vous débutez avec 5 en Parade.**

Si votre Habilité est supérieure ou égale à 15, ajoutez 1 à ce total.

Si, au cours de l'aventure, vos totaux de Force et d'Habilité venaient à changer, de façon à passer à plus ou moins de 15 ou 16, pensez à bien modifier votre Offensive et votre Parade en conséquence.

Il n'y a pas de total maximum d'Offensive et de Parade. En revanche, ni l'une ni l'autre ne peuvent descendre en dessous de zéro ; c'est leur valeur minimum.

Vous verrez comment recourir à l'Offensive et à la Défense au chapitre 3 "Les Combats".

Les Disciplines du Chevalier Mystique

Maintenant que vous avez noté toutes les valeurs numériques des caractéristiques d'Ulfir, il est temps de le doter de talents particuliers.

Ulfir n'est pas un chevalier ordinaire. Il appartient à l'Ordre des Chevaliers Mystiques. Ces champions du bien ne sont inféodés à aucun monarque, ils n'obéissent qu'à Dieu et à l'Église. Ils en sont le bras armé et leur puissance est d'essence divine¹¹.

Depuis les siècles que l'Ordre existe, les Chevaliers Mystiques ont développé des talents exceptionnels. Des techniques de combat bien sûr, mais aussi des capacités spirituelles et psychiques, et d'autres talents dans des domaines variés qui permettent aux chevaliers de se sortir des épineuses situations dans lesquelles les plongent leurs périlleuses missions. Ces talents sont connus sous le nom de *Disciplines du Chevalier Mystique*.

Lors de votre apprentissage au sein de l'Ordre, on vous a enseigné l'art du combat, et les moines vous ont dispensé une solide instruction. Mais vous avez également été formé à ces disciplines particulières, qui distinguent les Chevaliers Mystiques des simples chevaliers vassaux des rois, qui ne connaissent que l'art de la guerre.

Cependant, même si vous avez été formé à toutes les disciplines, ce n'est qu'avec l'expérience que vous êtes capable de les **maîtriser**. Au début de l'aventure, vous ne pouvez en maîtriser que trois. Vous acquérez la maîtrise d'une discipline supplémentaire lorsque vous accédez au Rang supérieur. Vous disposez donc de (Rang)+2 disciplines. Si vous atteignez le Rang 5, par exemple, vous pourrez maîtriser 7 disciplines.

À vous de les choisir judicieusement, car à certains moments de votre quête, l'habile mise en pratique de l'un de ces talents pourra vous sauver la vie.

La liste et la description des 26 Disciplines du Chevalier Mystique se trouvent au chapitre 7 justement intitulé "Les Disciplines du Chevalier Mystique". Quand vous aurez choisi les 3 disciplines qui vous conviennent, inscrivez-les sur votre Feuille d'Aventure. Vous noterez chaque discipline nouvellement acquise dans cette case, **dans l'ordre d'acquisition**¹².

N'hésitez pas à noter à côté un bref descriptif des avantages que procure chaque discipline, pour mémoire.

Le choix d'une discipline vous octroie parfois un *avantage* : augmentation de l'une de vos caractéristiques ou pièce d'équipement supplémentaire. Notez-le bien sur votre Feuille d'Aventure également.

Un bref descriptif des disciplines se trouvera au début de chaque ouvrage de la série *Loup Maudit*.

¹¹ Voir les détails sur l'histoire de l'Ordre au chapitre 12 "L'Ordre des Chevaliers Mystiques".

¹² Nous verrons au chapitre 4 "Honneur ou Pêché", l'importance de bien noter vos nouvelles disciplines dans cet ordre.

L'Équipement

Votre personnage d'Ulfir est à présent pourvu de toutes ses qualités intérieures et de la maîtrise de trois Disciplines de Chevalier Mystique, il est désormais un redoutable chevalier en soi. Toutefois, il ne serait pas un aventurier complet s'il partait en quête sans se munir d'un solide équipement.

En effet, même avec toute la force, toute l'habileté, tout l'art du combat ou toutes les disciplines dont vous pouvez être nanti(e), vous risquez de vous retrouver bien démuni(e) face à des orques en cottes de mailles et armés jusqu'aux crocs.

Et puis, il faudra bien penser à vous nourrir, à vous payer une chambre d'auberge pour la nuit, etc...

C'est pour cela que tout bon aventurier avisé prend soin de transporter avec lui les armes, l'argent et les objets qui, à un moment ou l'autre, s'avéreront utiles dans sa quête.

Comme vous avez pu le voir sur votre Feuille d'Aventure, votre équipement se répartit en quatre classes : les Objets & Armes, l'Armure, le Trésor et les Objets Légers.

Vous disposez au commencement de vos aventures d'un certain nombre de pièces d'équipement, mais au cours de votre pérégrinations, vous allez être amené(e) à en acheter, à en trouver, voire à en voler de nouvelles. À l'inverse, vous risquez de devoir vous séparer de certaines de vos possessions (repas que vous consommez, argent que vous dépensez, potion que vous buvez...), de vous les faire dérober ou bien d'en abîmer. Vous devrez souvent modifier votre Feuille d'Aventure en conséquence.

Voici comment utiliser la case Équipement.

Armes :

Dans la case "Objets & Armes", vous allez inscrire vos armes, c'est-à-dire tout ce qui va vous permettre de faire du mal à vos ennemis. Chaque arme a trois caractéristiques : son **Offensive**, ses **Dommages** et le nombre de coups qu'elle peut porter à la suite. À chaque fois que vous acquerez une arme, vous noterez bien à côté de son nom ses valeurs d'Offensive (qui se note sous forme de bonus "+ x"), de Dommages (qui se notent sous forme d'un nombre de dés à lancer " $x D + y$ ") et de coups portés. Cela s'avérera très important au moment des combats.

Si vous voulez avoir un ordre d'idée, vous trouverez au chapitre 3 "Les Combats", paragraphe "Les Armes", une liste d'armes, avec pour chacune ses caractéristiques. Jetez-y un œil afin de vous habituer à la façon dont sont présentées les caractéristiques des armes. Toute arme que vous êtes amené(e) à acquérir se distingue grâce à ces caractéristiques. Si elle n'en a pas, c'est que cet objet n'est pas une arme.

Seule exception, le bouclier, qui est également considéré comme une arme, bien qu'il n'ait pas le même type de caractéristiques. Le bouclier n'en a qu'une seule, en vérité : la Parade¹³.

Les quatre armes de prédilection d'un Chevalier Mystique sont sa propre épée, le bouclier, la dague et l'arc. Vous verrez que dans la pratique, ce sont ces armes-là que vous serez amené(e) à manier le plus fréquemment.

Armure :

Vous noterez dans cette case le type d'armure que vous portez, si toutefois vous en avez revêtu une.

L'armure est le vêtement renforcé qui vous assure une protection contre les coups assésés par l'ennemi. En même temps que vous inscrivez le nom de l'armure, notez bien en dessous la valeur numérique de sa **Protection**. Cela se révélera essentiel au moment des combats.

¹³ Cf. également le chapitre 3 pour détails, section "Le bouclier".

2. Ulfir, le Héros et ses Pouvoirs

L'armure vous servira à encaisser des dommages à votre place. À chaque combat, les dommages encaissés feront s'amenuiser sa Protection, jusqu'à ce que ce total tombe à zéro et que l'armure se disloque.

Attention, plus une armure vous couvre le corps pour vous protéger, plus elle est lourde, donc plus elle vous gêne dans vos mouvements. Par conséquent, inscrivez bien au-dessous du nom de l'armure le **Malus d'Habilité** qu'elle inflige. Aussi longtemps que vous la portez¹⁴, vous devez réduire votre Habilité de la valeur de son Malus d'Habilité. Suivant l'épreuve qui réclamera votre Habilité, le texte vous demandera de tenir compte de l'Habilité avec ou sans malus. Courir vite avec une armure est plus difficile que sans, mais d'autres tâches comme pêcher à la ligne ne sont pas pénalisées par l'armure. Lorsque le texte vous demandera de "tester votre Habilité", il sera précisé s'il faut effectuer le test en tenant compte ou pas du malus.

Vous trouverez au chapitre 3 une liste d'armures, avec pour chacune la valeur de sa Protection et son Malus d'Habilité. Cela peut vous donner un ordre d'idée. Toute armure que vous pourrez acquérir se verra allouée une certaine valeur de Protection et un Malus d'Habilité. Si ce n'est pas le cas, c'est que ce vêtement n'est pas une armure.

Au passage, vous pouvez d'ores et déjà indiquer sur votre Feuille d'Aventure que votre **Protection Naturelle** s'élève pour l'instant à 0. Vous en saurez plus sur cette qualité au chapitre 3.

Couvre-chef :

Ce qui caractérise en premier un être humain, c'est son visage. Au cours de vos aventures, ce que vous porterez sur la tête (chapeau, casque, masque, capuchon...) pourra avoir une influence sur le cours de l'histoire. C'est ce qui permettra à d'autres personnages de vous reconnaître ou pas, ou bien de vous prendre pour quelqu'un d'autre.

Par ailleurs, le couvre-chef peut également être un complément de protection, au cas où des coups vous seraient portés à la tête ou au visage.

Pour toutes ces raisons, il est primordial que vous inscriviez sur votre Feuille d'Aventure la nature de votre couvre-chef, car cette précision pourra vous être demandée.

Trésor :

Votre trésor est constitué de vos possessions financières : pièces de monnaie contenues dans votre bourse, mais aussi gemmes ou bijoux.

L'unité monétaire du Frenderlund est l'écu, une petite pièce de monnaie circulaire que l'on trouve en deux métaux différents : en or et en argent. Le liard est une subdivision de l'écu ; il s'agit d'une petite pièce de cuivre. Le cours de la monnaie est fixe : 1 écu d'or vaut 10 écus d'argent et 100 liards. 1 écu d'argent vaut donc 10 liards. L'écu d'argent étant la pièce de monnaie la plus couramment usitée, on l'appelle "écu" tout simplement. Les prix dans les échoppes seront toujours affichés en écus d'argent¹⁵. Les écus peuvent être frappés par des royaumes différents, du moment que ce sont des pièces d'or, d'argent ou de cuivre, elles ont le même cours partout. Ce qui compte c'est leur métal et non l'effigie gravée dessus.

Lorsque vous empochez des pièces de monnaie, inscrivez-les dans la case Bourse, sur la ligne correspondant à leur métal. Si vous trouvez des pièces d'une autre monnaie (dans le cas où vous visiteriez d'autres pays, ou si vous retrouviez un trésor constitué de pièces antiques), ce sera le métal qui permettra de les classer (or, argent ou cuivre) et ainsi de savoir quel est le montant de votre Trésor.

¹⁴ Lorsque vous quittez l'armure, votre Habilité retrouve son total normal.

¹⁵ On a l'habitude de dire dans le monde d'Ulfir que l'écu d'or est la monnaie du riche, et que le liard est celle du pauvre. L'argent, lui, est un métal tellement courant que lorsque l'on veut savoir si quelqu'un a des pièces sur lui, on lui demande s'il "a de l'argent".

2. Ulfir, le Héros et ses Pouvoirs

Si vous entrez en possession d'une pierre précieuse, d'un bijou ou de tout autre trésor sous forme brut, sa valeur en écus sera indiquée. Si cette valeur monétaire n'est pas indiquée, c'est que vous n'êtes pas en présence d'un trésor, mais d'un simple objet. Suivant leur poids, ils seront à inscrire dans la case Objets & Armes ou Objets Légers.

Objets :

Les objets sont toutes les pièces d'équipement qui ne peuvent être notées dans les catégories d'Équipement précédentes.

Les objets se divisent en deux catégories. Les Objets Légers (OL en abrégé) sont des objets si petits, si légers ou si peu encombrants que vous pouvez en transporter autant que vous le souhaitez. Cela peut être une bague, un pendentif, un parchemin... Inscrivez-les dans leur case réservée.

Les Objets normaux, à l'instar des Armes, ont un certain poids. Vous ne pouvez en transporter qu'un nombre limité, et ce, dans un sac à dos. Si vous n'avez pas de sac à dos, vous ne pouvez pas transporter d'objets. Notez-les dans la case "Objets & Armes".

La nourriture que vous pourrez être amené(e) à transporter avec vous se divise en unités appelées "ration". Chaque ration compte pour 1 Objet.

Poids de l'Équipement

Si *Loup Maudit* est une série d'heroic fantasy, elle tend aussi vers un minimum de vraisemblance.

Vous allez devoir tenir compte du poids de l'équipement que vous allez emmener avec vous.

Le nombre maximal de pièces d'Équipement que vous pouvez transporter dépend de votre Force.

Force :	Nombre de pièces d'Équipement :
moins de 5	11
5 à 8	12
9 à 12	13
13 à 15	14
plus de 15	15

Vous ne pouvez pas porter plus de pièces d'Équipement que votre Force ne vous le permet.

Vous avez pu constater que la case Équipement de votre Feuille d'Aventure est divisée en **15 lignes** + 1 ligne Objets Légers. Vous l'avez compris, vous devrez inscrire dans chaque ligne 1 seule pièce d'Équipement. Il vous sera ainsi facile de savoir si vous êtes au maximum du poids maximum que vous pouvez transporter.

2. Ulfir, le Héros et ses Pouvoirs

Si vous avez moins de 15 en Force et ne pouvez pas transporter plus de 14 pièces d'Équipement, vous n'avez qu'à rayer la ou les cases qui ne serviront pas.

Si vous transportez l'Équipement maximal autorisé par votre Force, Vous serez chargé et donc ralenti ; vous serez frappé d'un **Malus d'Habilité de -1** à inscrire dans la case Habileté, de la même façon que le malus d'armure.

Aussi longtemps que vous resterez à ce poids maximum¹⁶, vous devez réduire votre Habileté de 1, de façon cumulée au Malus d'Habilité dû à l'armure. Suivant l'épreuve qui réclamera votre Habileté, le texte vous demandera de tenir compte de l'Habilité avec ou sans malus. Lorsque le texte vous demandera de "tester votre Habileté", il sera précisé s'il faut effectuer le test en tenant compte ou pas du malus.

Armes :

Chaque arme compte comme 1 pièce d'Équipement et, à ce titre, occupe 1 ligne. Les armes à deux mains¹⁷, plus volumineuses, occupent 2 lignes, sauf l'arc.

Les munitions des armes de jet (les flèches d'un arc, les carreaux d'une arbalète) comptent comme des Objets Légers, mais le carquois dans lequel vous les transportez occupe 1 ligne. Par commodité, inscrivez le nombre de vos traits à côté du carquois qui les contient.

Armure :

Grâce à votre entraînement intensif de chevalier, vous avez appris à vous battre et à évoluer revêtu d'une armure. Chaque armure compte donc comme 1 pièce d'Équipement, la différence de poids étant déjà prise en compte dans le Malus d'Habilité.

L'armure occupe 1 ligne, déjà pré-remplie. Si vous veniez à ne revêtir aucune armure, vous pourriez inscrire une autre pièce d'Équipement dans cette ligne.

Seule exception : la très lourde armure de plates. Les différentes pièces qui la composent équivalent à 3 pièces d'Équipement en tout ; si vous en revêtez une vous devez rayer 2 autres lignes jusqu'à ce que vous l'ôtiez. Mieux vaut ainsi ne la revêtir qu'au moment des batailles. Elle est trop encombrante pour les missions d'exploration ou d'infiltration, et trop voyante pour mener une enquête.

Couvre-chef :

Si votre couvre-chef est un casque ou un heaume, il compte comme 1 pièce d'Équipement. Le couvre-chef occupe 1 ligne, déjà pré-remplie, mais s'il s'agit d'un couvre-chef de faible poids, vous pouvez utiliser la ligne pour y inscrire 1 pièce d'Équipement supplémentaire. De même si vous n'en portez pas.

Trésor :

La bourse occupe 1 ligne déjà pré-remplie, mais si vous veniez à vous séparer de votre bourse, vous pourriez inscrire une autre pièce d'Équipement dans sa ligne.

La bourse peut contenir 50 pièces de monnaie maximum. Si vous voulez transporter davantage de pièces sur vous, vous devrez consacrer 1 ligne d'Objets & Armes à ces nouvelles pièces, pour un maximum de 50 là encore.

Exemples : si vous avez 67 pièces sur vous (quel que soit leur métal), les 50 premières, en termes de poids, sont à porter dans la ligne Bourse, alors que les 17 restantes sont à inscrire dans une autre ligne.

¹⁶ Dès que vous vous délesterez d'1 pièce d'Équipement, votre Habileté remontera de 1.

¹⁷ Cf. Chapitre 3, section "Les Armes".

Si vous avez 103 pièces sur vous, il vous faudra consacrer 2 autres lignes à leur transport : 50 dans la ligne Bourse, 50 dans une autre ligne, et les 3 dernières pièces dans une troisième ligne.

La plupart des bijoux que vous pourrez glaner au cours de vos aventures seront assez légers pour être considérés comme des Objets Légers. Si certains s'avéraient volumineux, le texte vous préciserait combien de lignes ils occuperaient.

Objets Légers :

Ces objets sont petits, légers ou peu encombrants. Vous pouvez en transporter autant que vous le voulez. Ils ne comptent pas comme pièces d'Équipement et sont à porter dans leur case à part.

Objets :

Chaque Objet autre qu'Objet Léger compte comme 1 pièce d'Équipement et occupe 1 ligne. Certaines pièces d'Équipement sont plus lourdes et font le double du poids d'un Objet normal, ou plus. Elles pourront occuper 2 lignes à elles seules, voire davantage.

Si vous avez un surplus d'équipement, ou si vous avez le simple désir de voyager léger, vous pouvez vous débarrasser de n'importe quelle pièce d'Équipement (sauf si le texte vous stipule que c'est interdit pour telle pièce spécifique), et ce, à tout moment de l'aventure, sans que le texte ne vous y invite.

Cette action vous est toutefois impossible au cours d'une scène d'action intense nécessitant l'usage de vos deux mains. Il vous est, par exemple, possible de jeter l'une de vos pièces d'Équipement lors d'un combat, mais à condition que vous n'ayez pas les mains prises par d'autres choses, et que vous consacriez du temps à cette action, un temps que votre ennemi peut utiliser pour vous frapper¹⁸.

Si vous vous débarrassez d'une pièce d'Équipement, vous ne pouvez plus la récupérer par la suite, sauf si vous l'avez jetée lors d'un combat et que vous la ramassez à son issue, ou sauf toute indication contraire du texte.

Si vous confiez une pièce d'Équipement à un ami qui vous accompagne, n'oubliez pas de l'effacer de votre Feuille d'Aventure¹⁹.

À vous de choisir judicieusement les possessions que vous souhaitez conserver.

Répartition et Encombrement de l'Équipement

Vous savez maintenant tout ce que vous allez pouvoir emmener avec vous lors de vos aventures prochaines. Voyons comment répartir votre Équipement, afin que vous puissiez le transporter le plus aisément.

En règle générale, il ne vous est pas précisé dans le texte où vous rangez la pièce d'Équipement que vous venez d'acquérir. C'est à vous qu'il appartient de choisir la façon dont vous préférez la transporter. C'est à votre guise.

¹⁸ Nous verrons cela au chapitre 3, section "L'assaut".

¹⁹ Cf. chapitre 6 "Déroulement de la Quête", section "Compagnons de route".

2. Ulfir, le Héros et ses Pouvoirs

Néanmoins, le texte tiendra compte de la situation la plus vraisemblable : arme rangée en contexte mondain, possibilité d'avoir une arme en main en situation d'exploration, rien dans les mains quand vous tenez les rênes d'un cheval, etc.

La façon de transporter votre Équipement peut avoir une influence sur le déroulement de l'histoire. Si vous possédez un collier, par exemple, vous pouvez le porter autour du cou ou le ranger dans votre poche. Dans le premier cas vous pouvez risquer d'être agressé par des détresseurs auxquels le bijou aurait fait envie ; dans le deuxième cas, le collier aurait pu être un signe de reconnaissance qui ne peut plus être vu.

Vous pouvez modifier la façon dont vous transporter votre équipement à tout moment du récit, de votre propre chef, à condition bien sûr que vous ne soyez pas entraîné dans une scène d'action (combat, chute, etc...).

Vous pouvez, par exemple, profiter d'un chemin à pied pour quitter un anneau que vous portiez au doigt et le glisser dans votre poche ou dans votre sac à dos.

Pour le réalisme du jeu et de l'histoire, pensez bien toujours à l'endroit où est rangé tel objet, et à ce que vous tenez en main.

Si le poids de votre Équipement vous empêche d'en transporter une grande quantité, son encombrement est également à prendre en compte.

Armes :

Le principe est que, en dehors des combats, vos armes doivent être rangées. On n'entre pas dans un village armes à la main, par exemple. Vous devez ne les sortir que lorsqu'un combat se profile, que si vous êtes sur un champ de bataille, etc.

Lors d'un combat, vous pouvez tenir l'arme à la main, mais certaines armes de grande envergure, comme la lance, nécessitent l'usage des deux mains (cf. chapitre 3 "Les Combats" pour le descriptif des armes). Si vous souhaitez tenir une arme de grande envergure, elle accaparera vos deux mains. **Les armes à deux mains sont toujours marquées d'un astérisque ***. Elles requièrent l'utilisation de vos deux mains et vous interdisent l'usage d'un bouclier, d'une autre arme si vous êtes ambidextre, ou encore de tenir et utiliser un objet de votre sac à dos.

Vous pouvez tenir 1 arme dans chaque main, à la seule condition que la 2^{ème} arme soit un bouclier. Sinon, il ne vous est possible de tenir 2 armes à la fois que si vous maîtrisez la discipline d'Ambidextrie (cf. chapitre 7 "Les Disciplines du Chevalier Mystique").

En dehors des combats, vous avez trois moyens de transporter vos armes : dans le dos, en bandoulière et à la ceinture.

Vous ne pouvez fixer dans votre dos qu'1 seule arme (ou 2 si ce sont des épées ou/et des glaives) et ne pouvez en porter qu'1 en bandoulière. Vous pouvez en attacher jusqu'à 5 à la ceinture, mais parmi elles seulement 1 arme longue maximum. Sont considérées comme armes longues toutes les armes autres que les armes courtes (lapalissade !) ; les armes courtes sont les poignards et couteaux, marquées "1/2 arme" quand vous les trouvez.

Le meilleur moyen de transporter avec soi une arme blanche, c'est dans un fourreau ou une gaine. Si vous avez des dagues ou des poignards, vous pouvez les glisser dans des gaines attachées à votre ceinture. Une épée ou un glaive peut se porter dans un fourreau accroché sur le flanc à la ceinture, ou

2. Ulfir, le Héros et ses Pouvoirs

bien dans le dos. Pour une épée bâtarde ou à deux mains (lame d'1m50), le fourreau ne peut se fixer que dans le dos.

En cas de manque de place, les "1/2 armes" (une dague, par exemple) peuvent être rangées dans votre sac à dos.

Une lance ou une hache se porte dans le dos.

Un gourdin se glisse à la ceinture. Un marteau de guerre peut s'accrocher dans le dos ou à la ceinture au moyen de la lanière de son manche. De même pour le fléau d'armes, cependant, si vous l'accrochez à la ceinture, il vous faudra faire un tour avec sa chaîne pour éviter qu'elle ne pende par terre ; il prend donc la place de 2 armes à la ceinture.

L'arc se porte en bandoulière. L'arbalète pourrait se suspendre à la ceinture, mais deviendrait ainsi trop encombrante ; elle s'attache donc aux lanières du sac à dos (comptée comme arme dans le dos, alors).

Les munitions des armes de jet (les flèches d'un arc, les carreaux d'une arbalète) ne peuvent être transportées que dans un carquois adapté, qui se porte en bandoulière ou à la ceinture (obligatoirement à la ceinture pour une arbalète). Il est impossible de transporter ces munitions si vous ne possédez pas de carquois. Chaque carquois a une contenance maximale, vous ne pouvez y stocker davantage de traits.

Lorsque vous n'êtes pas en situation de combat, le bouclier doit se fixer dans le dos, par-dessus le sac à dos. Cette méthode a l'avantage d'offrir une protection supplémentaire à vos arrières.

Un bâton se glisse dans les lanières du sac à dos (arme dans le dos, donc). Cependant, c'est la seule arme que vous pouvez transporter à la main lorsque vous êtes à pied. En effet, quoi de plus normal qu'un voyageur qui prend appui sur son bâton pour marcher ?

En résumé, si vous possédez 1 épée, 1 arc, 1 bouclier et souhaitez prendre une hache avec vous, ce sera impossible car vous transportez votre épée au fourreau, portez votre arc en bandoulière et votre bouclier dans le dos. Vous devrez vous séparer de votre bouclier.

Si vous souhaitez emporter beaucoup d'armes avec vous, vous aurez parfois la possibilité de les attacher au harnachement de votre cheval.

Armure :

Par définition, l'armure est ce que vous revêtez. Vous ne pouvez pas en porter plus d'une sur vous.

Couvre-chef :

Par définition également, le couvre-chef est ce dont vous êtes coiffé(e). Vous ne pouvez être coiffé que d'un seul couvre-chef à la fois. Pour transporter plus d'un couvre-chef, rangez les autres dans votre sac à dos, comme des Objets.

Attention, un capuchon fait partie intégrante de l'habit dont vous êtes vêtu ; rabattez-le en arrière si vous ne souhaitez pas en être coiffé.

Trésor :

Les pièces de monnaie se rangent idéalement dans une bourse que vous attachez à votre ceinture. Pour des raisons d'équilibre, vous ne pouvez porter qu'une seule bourse à votre ceinture. **Elle prend alors la place d'une arme courte.** Toute autre bourse ou escarcelle doit être rangée dans votre sac à dos. Vous pouvez glisser jusqu'à 5 pièces de monnaie dans chacune de vos poches, si vous portez un vêtement qui a des poches (ce que l'on considère par défaut). Vous pouvez également en glisser dans votre sac à dos, mais gare à l'impatience du marchand qui devra attendre que vous les retrouviez dans les tréfonds de votre sac avant de toucher son paiement.

Certains bijoux de petite taille (Objets Légers) que vous pourrez glaner pourront se ranger dans votre bourse. Si le texte ne vous précise rien, considérez qu'ils prennent la place de 3 pièces. Vous pourrez aussi en glisser dans vos poches. Vous pourrez également les mettre dans votre sac à dos, voire les porter sur vous s'il s'agit de bijoux.

Objets Légers :

La façon dont vous transportez vos Objets Légers dépend de la nature même de l'article. Vos vêtements mêmes (sauf l'armure et le couvre-chef), vos chaussures, votre ceinture sont des Objets Légers. Vous les portez sur vous.

Le sac à dos est un OL car il est léger en lui-même ; c'est son contenu qui a du poids.

Les OL comme les anneaux et les colliers peuvent se porter au doigt ou au cou, mais aussi être glissés dans une poche, ou dans le sac à dos.²⁰ L'endroit où ils sont rangés n'est pas anodin. Un bijou peut, par exemple, être un symbole de reconnaissance. Si vous le portez sur vous, on vous reconnaîtra, ce qui sera impossible s'il est à l'intérieur de votre sac à dos.

Il vous appartient de déterminer comment vous transporterez vos OL ; c'est une question de logique et de bon sens.

Le texte pourra également vous fournir des indications quant à la façon de transporter les OL que vous serez amené(e) à trouver.

Objets :

Tout objet se transporte **exclusivement** dans le sac à dos.

Comme vous ne pouvez emmener avec vous qu'un nombre restreint de pièces d'Équipement, il vous restera une dernière possibilité pour éviter de devoir abandonner certaines possessions au bord de la route.

Comme vous l'apprendrez dans le chapitre 11 "Le Monde d'Ulfir", votre confrérie de chevaliers dispose d'un quartier général appelé le Camp de Base. Vous y disposez d'une cellule personnelle. À la fin d'une aventure, si vous revenez au Camp de Base, il vous sera possible de laisser dans votre cellule certaines pièces de votre Équipement et partir pour une deuxième aventure sans. Si à l'issue de cette nouvelle aventure vous regagnez le Camp de Base, vous pourrez récupérer les possessions laissées dans votre chambre, et les emporter avec vous pour une troisième quête.

Évidemment, ces objets que vous laisserez derrière vous ne doivent pas être des denrées périssables, comme des repas.

²⁰ Sauf indication contraire, tout ce que vous transportez dans vos poches est considéré comme OL, y compris les 5 pièces de monnaie autorisées.

Lors de vos missions, vous aurez besoin d'aisance dans vos mouvements, quand il s'agira de réagir promptement ou de combattre, notamment. Veillez donc à ne vous encombrer que du strict nécessaire. Plutôt que de transporter de grosses quantités de repas périssables, mieux vaut avoir une bourse remplie d'écus. Pour les longs voyages, tâchez d'aller à cheval afin de laisser à votre monture les objets volumineux comme les couvertures.

Utilisation de l'Équipement

Comme nous venons de le voir, l'Équipement que vous pouvez transporter est limité. Afin de choisir judicieusement quelles sont les meilleures pièces d'Équipement à emmener avec vous, celles qui vous seront utiles le moment opportun et qui s'avéreront parfois déterminantes dans le déroulement de votre aventure, il faut que vous gardiez bien en tête certaines notions quant à leur utilisation.

Armes :

La principale fonction des armes est de vous permettre de combattre plus efficacement vos ennemis, en leur infligeant des blessures plus graves qu'avec vos simples poings.

Comme vous serez fréquemment amené(e) à en découdre lors de vos pérégrinations, il est important que vous ayez toujours une arme sur vous.

Les armes ne servent pas seulement à combattre. Une lame peut avoir de multiples utilisations, comme couper une corde, aider à forcer un coffre, etc... Une hache peut servir à couper du bois (pour se chauffer, pour confectionner un radeau,...). Quand on est un chevalier en plein milieu d'une quête mouvementée, il faut savoir faire feu de tout bois et tirer profit de tout ce que l'on peut posséder. Ce n'est pas parce qu'une pièce d'Équipement a telle fonction qu'elle ne peut pas servir à autre chose.

Armure :

L'armure sert avant tout à vous protéger des coups adverses, des projectiles et des chocs en tous genres. L'armure encaisse les Dommages à votre place²¹. Lors des combats, vous vous apercevrez vite de son utilité ; elle vous sauvera probablement la vie plus d'une fois en empêchant un ennemi de vous blesser trop gravement.

Plus l'armure est complète, mieux elle vous protège. Mais plus elle est lourde, donc encombrante (et pénalisante pour votre Habilité). Une armure de plates, par exemple, vous recouvre entièrement, donc elle vous protégera mieux des coups adverses qu'un simple plastron qui ne couvre que le thorax. Mais si vous êtes amené(e) à courir pour rattraper un fuyard, vous risquez d'être facilement distancé(e) avec tant de ferraille sur le dos. Et, si vous tombez à la mer lors d'une tempête, le poids de cette armure risque de vous entraîner par le fond, alors que sans elle, vous auriez été assez léger pour garder la tête hors de l'eau. Autrement dit, il ne faut pas croire qu'une armure qui protège très bien est forcément la meilleure en toutes circonstances.

L'armure est aussi un vêtement. Ce qui ne veut pas dire qu'elle vous protégera vraiment du froid, mais elle aura une importance lorsque vous ferez des rencontres. Si vous arrivez dans un village qui vient d'être mis à sac par une armée seigneuriale, le port de la même armure que les soldats qui les ont opprimés risque de vous attirer les foudres des villageois. Au contraire, une armure de chevalier, surtout si vous êtes à cheval, pourra susciter l'admiration d'autres villageois qui sont friands de

²¹ Cf. Chapitre 3 "Les Combats", section "Protection et Protection Naturelle".

2. Ulfir, le Héros et ses Pouvoirs

tournois, ou qui alors viendront directement quérir votre aide s'ils sont victimes de brigandage. Un chevalier a une certaine stature, qu'on se le dise !

Il vous sera parfois nécessaire de quitter votre armure au cours de vos aventures. Si un roi vous invite à un bal à sa cour, vous aurez bien du mal à danser avec grâce si vous revêtez une armure de plates ! Et imaginez la tête de votre cavalière !

Couvre-chef :

L'utilité du couvre-chef varie selon sa nature.

S'il s'agit d'un simple chapeau, il aura seulement la fonction ornementale d'un vêtement. Il pourra éventuellement aider quelqu'un à vous identifier, ou au contraire cacher votre identité.

Si c'est un casque que vous portez, il aura en plus une fonction de protection, au cas où un coup vous est porté à la tête, ou si vous recevez un projectile sur le crâne.

Le heaume, le casque du chevalier type, qui protège intégralement la tête, offre la meilleure protection. Il a aussi la particularité de masquer votre visage et d'empêcher que l'on vous reconnaisse, ce qui peut s'avérer utile. Surtout si vous vous coiffez du heaume habituellement porté par quelqu'un d'autre ; cela peut être un bon déguisement. Mais attention, c'est à double tranchant : si vous rencontrez une belle princesse, elle sera plus difficilement séduite par le côté impersonnel du heaume que par le charme juvénile et les beaux cheveux longs d'Ulfir !

Un capuchon, s'il fait nuit ou s'il fait sombre, vous permet de garder le visage dans l'ombre, ce qui peut être très utile lors de missions où la discrétion est nécessaire.

Trésor :

La fonction principale de l'argent sera bien entendu de vous permettre d'acheter des biens et services auprès des commerçants qui seront sur votre route. Vos dépenses les plus fréquentes concerneront vos frais d'hébergement et surtout de nourriture. Avec vos écus, vous pourrez en outre vous porter acquéreur d'objets primordiaux dans le déroulement de votre quête.

L'argent pourra également vous servir à miser lors des jeux de hasard. Ainsi qu'à soudoyer des personnages peu scrupuleux. Dans un combat acharné avec un monstre des marais, ou dans la solitude d'un désert mortellement brûlant, l'argent n'est d'aucune utilité, mais dès qu'on le met en contact avec la cupidité des âmes, il se pare de mille usages.

Objets et Objets Légers :

Certains objets ont une utilité évidente, comme la nourriture ou les potions curatives qui vous restituent des PV lorsque vous les ingurgitez. D'autres objets laissent supposer une future utilité, comme une corde par exemple, mais cette utilité ne se révélera qu'au cours de l'aventure. *Peut-être.*

Vous pouvez vous acheter une corde en vous disant qu'elle vous servira sûrement au cours du voyage, mais si cela se trouve, vous n'aurez à aucun moment l'occasion d'y recourir.

Enfin, d'autres objets seront d'apparence complètement inutile. C'est au cours de l'aventure que leurs propriétés se révéleront. Ou pas.

Bref, à vous de juger s'il est utile de garder un objet avec vous ou non. Certains objets seront parfois **indispensables** dans la réussite d'une quête. Un anneau magique destructeur sera peut-être, par exemple, la seule façon de vaincre un adversaire puissant ; si vous n'avez pas trouvé cet objet, il vous sera impossible de remporter ce combat capital.

C'est à vous également de juger de la meilleure utilisation d'un objet. Il vaut mieux parfois s'abstenir de recourir à un objet et le garder pour plus tard, à un moment où il s'avérera plus utile.

Vous pouvez utiliser certains objets à n'importe quel moment de l'aventure, sauf lors de scènes d'action intense comme la chute dans un ravin. Dans ce cas, c'est à vous de prendre la décision d'utiliser l'objet. C'est par exemple le cas d'une potion curative ; vous pouvez la boire à tout moment afin de regagner des PV perdus. D'autres objets, en revanche, ne pourront être utilisés que lorsque le texte vous le proposera.

Certaines pièces d'Équipement ne s'utilisent qu'un nombre limité de fois et peuvent être perdues dès le premier usage (un repas consommé, un écu remis à un marchand, etc). Pensez bien à tenir à jour votre Feuille d'Aventure en effaçant ces pièces d'Équipement. Le texte ne vous le précisera pas forcément explicitement.

Il vous appartient également de gérer vos objets avec initiative. Lorsque vous buvez une potion de guérison, par exemple, au lieu de la rayer de la liste de vos possessions sur votre Feuille d'Aventure, qu'est-ce qui vous empêche de noter à la place la bouteille vide ? Eh oui, une fiole vide peut être utile par la suite pour transporter du liquide, l'eau d'une fontaine par exemple.

L'Équipement de départ

En aventurier(ère) averti(e), vous ne commencerez pas vos missions le sac à dos vide. Au début de chaque livre vous sera donné un inventaire précis de l'Équipement avec lequel vous débuterez l'histoire. Pour que vous puissiez vous faire une idée, nous allons détailler l'Équipement de départ si vous lisez le tome 1 de la série *Loup Maudit*.

Si vous terminez avec succès cette première aventure, ne jetez pas votre Feuille d'Aventure. Conservez-la précieusement car c'est avec elle que vous entamerez le tome 2. **L'Équipement de départ d'une aventure de *Loup Maudit* est toujours celui avec lequel vous avez terminé le tome précédent de la série.** L'inventaire en début de livre vous dira quels objets vous pouvez garder et lesquels vous ne pouvez pas. Les repas, périssables, sont l'exemple type de la possession que vous ne pouvez conserver pour une nouvelle quête six mois après.

Si vous préférez lire un tome sans avoir lu le précédent, il vous sera précisé en début d'ouvrage l'Équipement avec lequel vous débutez.

Dans tous les cas, cet Équipement de départ, rappelons-le, n'est pas obligatoire. Si vous ne souhaitez pas vous munir de telle ou telle pièce d'Équipement, libre à vous. C'est vous le (la) seul(e) juge. Il vous a été expliqué dans le paragraphe "L'utilisation de l'Équipement" que certaines possessions étaient à double tranchant.

Armes :

Dans le tome 1 de la série *Loup Maudit*, intitulé *À l'Épreuve de Tout*, vous pourrez choisir de commencer l'aventure avec :

- une ou plusieurs dagues (Off +3, Dom 2D+1, 3 coups)
- un bouclier (Par +3)
- un arc* (Off +10, Dom 3D+3) avec son carquois plein (contenance maximale : 20 flèches)

- une lance* (Off +10, Dom 3D+4, 1 coup)

- Stellelda (Off +7, Dom 3D+7, 2 coups)



Stellelda est le nom qu'Ulfir a donné à son épée, celle qu'il a forgée de ses propres mains. C'est une arme un peu spéciale. Vous découvrirez ses particularités en tant qu'arme au chapitre 3 "Les Combats", et vous apprendrez son histoire au chapitre 13 "L'Histoire d'Ulfir". Comme vous l'avez peut-être deviné, il s'agit de la lame translucide qu'Ulfir tient à la main sur la couverture de cet ouvrage.

C'est avec cette épée que vous combattrez la plupart du temps. Comme tout chevalier, vous avez une relation affective avec elle. Il est dit qu'un chevalier qui perd son épée perd son âme. **Il vous est donc interdit de vous en séparer.**

Armure :

En début d'aventure, vous aurez le choix de votre Armure. Vous pourrez revêtir un plastron (Prot 2, MHab -1) qui couvre juste votre torse. Ou bien une broigne (Prot 5, MHab -3), justaucorps de cuir doublé de mailles de fer qui couvre votre torse. Ou encore d'une véritable cotte de mailles (Prot 8, MHab -4). Vous serez libre aussi de vous en passer.

Couvre-chef :

Vous entamerez l'aventure sans couvre-chef, tête nue, cheveux au vent. Et pourrez utiliser cette ligne de la Feuille d'Aventure pour transporter un objet supplémentaire.

Trésor :

Vous commencerez l'aventure sans le moindre écu, mais avec la bourse (OL) pour transporter ceux que vous obtiendrez.

Objets Légers :

Vous débuterez avec :

- Vos vêtements. Vous portez la tunique bleu nuit des Chevaliers Mystiques, ainsi qu'une cape courte de même couleur. La tunique se porte par-dessus l'armure. Votre tenue se complète de bas, d'une ceinture et d'une solide paire de bottes.

- Un sac à dos, l'Objet Léger indispensable au transport des objets. Il se porte sur le dos en fixant les lanières autour de vos épaules. Il suffit de détacher l'une des lanières pour amener le sac à vous et l'ouvrir (afin d'y prendre un objet à l'intérieur).

- Un briquet à silex, un petit accessoire qui vous permettra de faire du feu en toute circonstance, dans le but d'allumer une lanterne ou un feu de camp, par exemple. Il peut se glisser dans la poche, ou dans le sac à dos.



- Un fourreau d'épée. Il s'attache à la ceinture et vous permettra de transporter Stellelda.
- Un carquois si vous vous êtes muni(e) d'un arc.

Objets :

Vous commencerez avec :

- Une potion de soins. Si vous êtes malade ou si vous avez été blessé(e), ou si vous êtes tout simplement mal portant(e), à chaque fois que vous en boirez une dose, vous récupérerez 15 PV (augmentez votre total de PV de 15, sans dépasser votre Total de Départ). La fiole contient 3 doses, et ne pourra contenir que 3 doses d'un autre liquide si vous souhaitez la garder vide quand la potion sera finie.
- Une lanterne. Elle vous permettra de vous éclairer dans l'obscurité et est réutilisable, au contraire des torches. Elle nécessite néanmoins un briquet pour être allumée. Sans briquet, elle est inutilisable.
- Un rouleau de corde.



Vous pourrez prendre une arme à la main en début d'aventure. Si vous décidez d'emporter 5 armes (1 seule dague), l'ensemble de votre Équipement sera alors constitué de 10 pièces (5 armes, 1 carquois plein, 1 armure et 3 Objets). Vous pouvez vous rendre compte qu'un faible total de Force vous empêche de transporter beaucoup d'Équipement supplémentaire ; avec 8 en Force vous ne pouvez emmener avec vous que 2 pièces d'Équipement en plus. Dès que vous commencerez à remplir votre bourse, vous ne serez capable que de transporter 1 Objet. Il serait alors judicieux de voir si vous avez besoin des cinq Armes. D'autant plus que vous ne pourrez pas transporter votre lance et votre bouclier dans le dos : hors combat, vous aurez forcément une main prise.

Il y a plusieurs moyens de compléter votre équipement.

Vous pourrez acheter de nouvelles pièces d'Équipement dans des magasins, sur des étals ou dans une kyrielle d'autres commerces.

Lorsque vous tuerez un ennemi, vous pourrez fouiller sa dépouille et lui prendre ses armes, son argent, ses objets et même son armure, à condition qu'elle soit à votre taille.

Vous pourrez gagner de l'argent ou d'autres formes de récompenses à des jeux de hasard, en remportant un tournoi, en remplissant une mission que l'on vous avait confiée (comme un salaire, en quelque sorte), en découvrant un trésor, et dans bien d'autres endroits parfois tout à fait inattendus.

Notes

Cette case de votre Feuille d'Aventure est faite pour que vous puissiez y inscrire tout ce que vous voulez retenir. Cela peut être un indice laissé par un criminel, une parole ou un conseil donné par un allié, ou encore un code secret qui vous permettra d'ouvrir une porte ou un coffre. Bref, la case Notes est une mémoire supplémentaire.

Parfois, le texte vous obligera à y inscrire certaines indications, notamment des **Mots du Destin**.

Les Mots du Destin sont des mots-codes que vous acquérez lorsque vous accomplissez certaines actions ou que vous êtes témoin de certains événements. Ces actions et ces événements pouvant avoir des répercussions sur le cours de l'histoire, les Mots du Destin permettront de modifier le fil du récit. C'est un aspect important de l'interactivité du livre dont vous êtes le héros.

Les Mots du Destin sont de deux ordres.

Les Mots du Destin simples, de base, n'interviendront qu'au cours du tome que vous serez en train de lire. Leur effet sera limité à cet épisode-là des aventures de *Loup Maudit*. On vous demandera de les effacer à la fin du livre.

Certains Mots du Destin, plus rares, pourront avoir des conséquences sur les épisodes suivants de la saga. Il ne faudra pas les effacer de votre Feuille d'Aventure en fin de livre mais les garder pour le tome suivant ; il ne conviendra de les effacer que si le texte vous précise d'effacer *ce* Mot du Destin en mentionnant son nom. C'est pour cela qu'ils sont appelés **Mots du Destin Inexpugnables**. Ces mots, toutefois, ne sont valables que si vous lisez tous les tomes de la série à la suite, **dans l'ordre**.

Si ce n'est pas le cas, si vous lisez un livre de la série sans avoir lu le précédent mais en ayant reçu des Mots du Destin Inexpugnables dans un tome antérieur, vous ne pourrez pas les conserver, vu que vous devrez vous forger une toute nouvelle Feuille d'Aventure.

Les Mots du Destin Inexpugnables portent le qualificatif "inexpugnables" uniquement quand ils vous sont *donnés* dans le texte, pas quand ils vous sont *demandés*. Ainsi, lorsque le texte vous demandera "si vous avez tel ou tel Mot du Destin", pensez à bien regarder dans l'ensemble de vos Mots du Destin si le mot en question s'y trouve. Procédez de la même façon si le texte vous invite à "effacer tel ou tel Mot du Destin".

La Feuille d'Aventure au fil des tomes

Voilà, maintenant vous avez fini de remplir votre Feuille d'Aventure avec toutes les caractéristiques et possessions dont le personnage Ulfir avait besoin pour que vous puissiez vous glisser dans sa peau et vous lancer dans l'aventure.

Vous avez compris que vous allez souvent modifier cette Feuille d'Aventure au fil de votre lecture. Elle va vous servir tout au long du livre que vous allez lire, mais pas seulement. Comme nous avons commencé à le dire, lorsque vous aurez terminé avec succès votre premier livre dont vous êtes le héros de la série *Loup Maudit*, vous devrez conserver votre Feuille d'Aventure intacte au moment de débiter la lecture du tome suivant. De cette façon, vous garderez avec vous toute l'expérience et toutes les acquisitions que vous vous serez faites au cours de l'aventure. *Loup Maudit* est une saga, il est normal que vous gardiez le même personnage tout au long.

Au début de chaque ouvrage de la série, un petit texte spécifique vous indiquera éventuellement si vous pouvez toletter votre Feuille d'Aventure, souvent en ramenant vos PV à leur total de départ et en renflouant votre trésor si besoin.

Cette possibilité de garder votre Feuille d'Aventure d'un tome à l'autre n'est valable qu'à condition que vous lisiez tous les tomes de la série à la suite, dans l'ordre.

Mais les ouvrages de la série *Loup Maudit* peuvent très bien aussi se jouer séparément. Si vous choisissez de lire un tome de la série sans avoir lu celui qui le précédait, vous devez vous constituer une nouvelle Feuille d'Aventure.

Un texte spécifique au début de chaque livre vous donnera un Rang avec le nombre de disciplines auxquelles vous aurez droit, ainsi qu'un Équipement de départ.

La mort

Nous arrivons au terme de ce second chapitre, et on peut dire désormais que le personnage du chevalier Ulfir *vit*. Dorénavant, lui et vous n'êtes plus qu'une seule et même personne. Toutefois, un aspect du livre dont vous êtes le héros risquera de mettre fin brusquement à cette fusion charnelle et de vous renvoyer à la réalité de votre monde : *la mort*.

Si vous mourez dans le monde d'Ulfir, vous resterez en vie dans le monde réel. "Encore heureux !" me direz-vous. Mais, après tout, cet aspect n'est-il pas le plus intéressant du jeu ?

Mourir dans le monde d'Ulfir :

Le trépas peut se produire quand une blessure, une maladie, une chute ou n'importe quelle péripétie entraîne une perte de PV qui fait baisser votre total de PV à 0 ou moins. Dans ce cas-là, vous interrompez immédiatement votre lecture, car vous êtes mort.

Votre décès peut également vous être signalé directement et explicitement par le texte. Dans ce cas, il s'agira d'un paragraphe à la fin duquel il ne vous sera proposé aucun nouveau paragraphe auquel vous rendre. Votre aventure se terminera là.

2. Ulfir, le Héros et ses Pouvoirs

Parfois, vous vous retrouverez dans des situations qui ne valent pas mieux que la mort. Si, par exemple, vous aviez pour mission de rapporter un objet magique dans les sept jours dans le but de sauver une cité de la menace d'un dragon, et que vous revenez dix jours plus tard et retrouvez la cité détruite par le monstre, un paragraphe vous signalera que vous avez échoué dans votre quête et que cet échec met ainsi terme à votre aventure. Aucun nouveau choix ne vous sera proposé, vous aurez perdu.

Que ce soit la mort ou un échec comparable à la mort, quelle que soit la nature du *game over* en fait, votre aventure se termine et la lecture de l'ouvrage s'arrête là. Vous devez alors procéder comme suit :

- Recommencer la lecture de l'ouvrage au paragraphe 1, ou à partir d'un "Point de Sauvegarde" si le livre vous le propose²².

- Reconstituer la Feuille d'Aventure que vous aviez avant de commencer l'aventure, en rétablissant les totaux numériques que vous possédiez, en effaçant les pièces d'Équipement, les disciplines et les Mots du Destin que vous avez pu acquérir au cours de vos pérégrinations et en rajoutant ceux avec lesquels vous aviez éventuellement commencé.

D'où l'intérêt de faire un double de votre Feuille d'Aventure avant de commencer votre lecture. En cas d'échec, vous n'aurez pas à vous creuser la tête pour vous rappeler comment elle se présentait initialement.

- S'il s'agit de votre toute première aventure de *Loup Maudit*, vous pouvez recalculer et redéfinir les caractéristiques de votre personnage en lui affectant des taux d'Aptitudes différents, et en optant pour d'autres Disciplines de Chevalier Mystique.

Comme nous avons vu dans le paragraphe "La Feuille d'Aventure au fil des tomes", vous pouvez conserver votre Feuille d'Aventure d'un livre à l'autre. Si vous agissez ainsi, faites une copie de cette Feuille d'Aventure-là. Si vous mourez au cours de cette nouvelle aventure, c'est cette Feuille d'Aventure que vous devrez reprendre à votre nouvelle tentative. Vous ne pourrez pas recalculer vos totaux, ni changer vos disciplines.

Par exemple, si vous terminez le premier ouvrage de la série *Loup Maudit* avec 4 disciplines, vous commencerez le deuxième ouvrage avec ces quatre disciplines-là ; vous ne pourrez pas les changer ni en prendre d'autres à la place. Et si vous mourez au cours de ce deuxième tome, alors que vous aviez 6 disciplines à ce moment tragique-là, vous recommencerez au début du livre avec les 4 disciplines avec lesquelles vous aviez démarré.

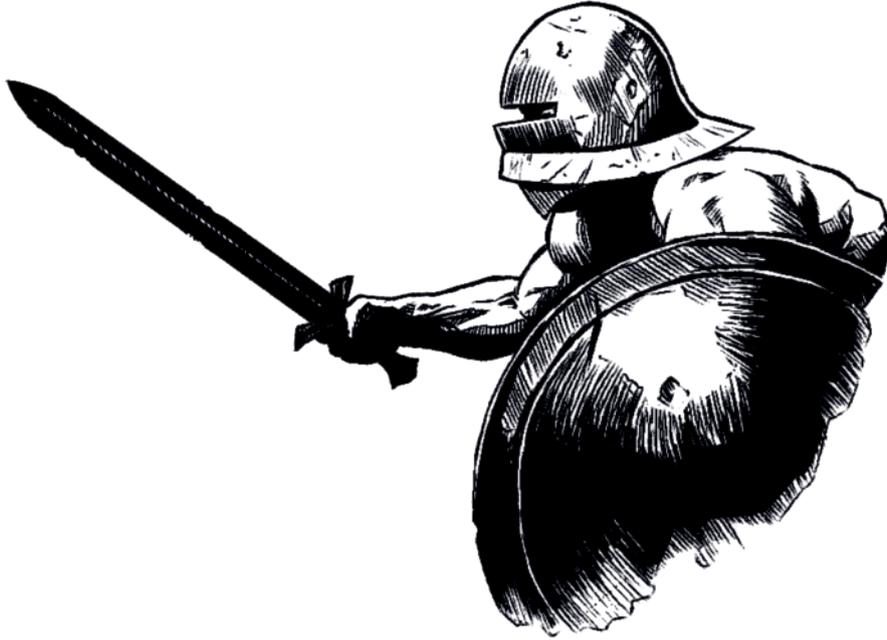
Il est toujours dommage de mourir. La Faucheuse n'est pas l'hôtesse d'accueil dont on peut rêver. Mais dans *Loup Maudit*, elle ne représente que la fin du jeu. Si dans votre monde la mort est souvent perçue comme la fin d'une bonne chose, dans celui d'Ulfir on peut dire qu'elle est un nouveau commencement.

²² Un Point de Sauvegarde est un numéro de paragraphe où vous pourrez reprendre votre lecture plutôt que de tout recommencer du n°1 (cf. chapitre 6 "Déroulement de la Quête", section "Points de Sauvegarde"). Tous les livres de la série ne proposeront pas forcément cette option.



3. Les Combats

Apprends à te battre pour vivre plus longtemps et bats-toi comme si tu devais mourir ce soir.



Lorsque vous entamerez votre première aventure en tant qu'Ulfir, vous allez vite vous rendre compte que la première cause de mortalité des preux chevaliers est le combat.

Au cours de vos quêtes, vous serez amené(e) à livrer de nombreux combats, contre des êtres belliqueux et des monstres agressifs. Pour profiter pleinement des poussées d'adrénaline des batailles, et pour éviter une issue fatale (et devoir recommencer l'aventure depuis le début, ce qui, comme nous l'avons vu en fin de chapitre précédent, est pour le moins pénible), il va falloir vous montrer un(e) combattant(e) hors pair. Vous trouverez dans ce chapitre les règles qui vous permettront de sortir victorieux(euse) (ou au moins en vie) des différentes situations de combats.

Pour vous éviter de devoir sans cesse interrompre votre combat afin de vous référer au *Guide de la Chevalerie Mystique*, il est nécessaire que vous vous familiarisiez avec les procédures de combats énoncées dans ce chapitre. Ce ne sont pas des règles évidentes à assimiler, car elles offrent au joueur-

3. Les Combats

lecteur un grand nombre de possibilités de mener l'affrontement. Lorsque, avec l'habitude, vous aurez acquis une bonne maîtrise de ces règles, vos confrontations avec l'ennemi seront bien plus vives et vous aurez vraiment l'impression de vous battre contre lui.

Un combat se déroule sous forme d'**assauts**. Chaque assaut est une action de l'un des combattants et dure entre 5 et 10 secondes dans le temps du récit. Votre adversaire et vous lancez un assaut contre l'autre, à tour de rôle. Que ce soit lui ou vous, la marche à suivre est identique. Vous lancerez les dés pour lui et pour vous.

Lorsque vous engagez le combat contre un adversaire, ses caractéristiques se présentent selon le profil suivant :

Vous êtes attaqué par un squelette au détour d'un souterrain.

Offensive : 11 + glaive (Off +5, Dom 2D+6, 3 coups)
+ mains nues (Dom 1D +infection, 1 coup)
Parade : 3 + bouclier (Par +2)
PV : 20
Protection : 0
Protection Naturelle : 0
Poison : insensible

À ce moment-là, vos caractéristiques sont les suivantes :

Offensive 15, Parade 7, PV 36 et Protection Naturelle 0.

Vous avez choisi de vous battre Stellelda à la main (Off +7, Dom 3D+7). Vous tenez un bouclier (Par +4) dans l'autre main, et vous portez une broigne (Prot 5).

Voici comment lire les caractéristiques de l'ennemi.

Le squelette de l'exemple vous attaque avec une Offensive de 11, armé d'un glaive qui a une Offensive de +5 et qui cause des Dommages qui seront évalués en lançant 2D+6. L'arme employée est toujours indiquée sur la même ligne que son Offensive.

L'arme éventuellement indiquée sur une seconde ligne n'est utilisée que si vous désarmez votre adversaire. En effet, si vous maîtrisez la discipline de Désarmement (cf. chapitre 7 "Les Disciplines du Chevalier Mystique"), vous avez la possibilité de faire lâcher son glaive au squelette. Si vous y parvenez, il est donc contraint de poursuivre la lutte à mains nues, avec les caractéristiques indiquées. Lorsqu'il vous inflige une blessure, l'ennemi peut vous inoculer un poison ou une infection²⁴. Cette précision est stipulée avec les caractéristiques de l'arme employée. Dans l'exemple, si le squelette se bat à mains nues (après que vous l'avez désarmé) et vous blesse, non seulement il vous infligera 1D de Dommages, mais il vous contaminera aussi.

Le squelette de l'exemple a une Parade de 3, renforcée par l'usage d'un bouclier de Parade 2. Quand un ennemi tient un bouclier, les caractéristiques de ce dernier sont toujours indiquées sur la même ligne que la Parade.

Les PV, la Protection et la Protection Naturelle sont des données que vous connaissez déjà.

²⁴ Cf. chapitre 5 "Péripéties Pour un Aventurier", sections "Poisons" et "Infections & maladies".

Si vous-même utilisez une arme empoisonnée, il est indiqué si l'adversaire est sensible aux poisons ou pas²⁵. Dans l'exemple, le squelette est insensible à toute forme de poison, ce qui est logique, vu que ce mort vivant n'a pas de vaisseaux sanguins. Si l'adversaire est sensible aux poisons, il est précisé s'il est de constitution robuste ou non.

Le duel

C'est la forme de combat la plus simple et la plus fréquente. Lorsque vous affrontez votre ennemi en face-à-face, au corps à corps, procédez comme suit, étape par étape.

1) Le texte vous indique qui attaque le premier. Si ce n'est pas le cas, c'est celui qui a le total d'Offensive le plus élevé qui entame le combat. Si vos totaux d'Offensive sont les mêmes, c'est vous qui, par défaut, portez le premier assaut.

Dans l'exemple du duel contre le squelette, c'est votre ennemi qui porte le premier assaut car le texte précise que c'est lui qui vous a attaqué. Si le texte ne l'avait pas précisé, c'est vous qui auriez entamé le combat car vous avez une Offensive supérieure à la sienne.

Vous vous rendrez vite compte, dans la pratique des combats, que chaque coup qui porte inflige souvent de sérieuses blessures. Prendre l'**initiative** d'attaquer le premier confère donc un avantage important.

2) Celui qui porte l'assaut, l'attaquant, a le choix de son action : soit il décide de porter un coup, soit il choisit de ne pas en porter et de se concentrer pour préparer sa garde. S'il opte pour cette seconde solution, il passe directement à l'étape 4²⁶. S'il décide de porter un coup, il effectue l'addition de son Offensive propre et de celle de l'Arme qu'il manie. Il retranche de cette somme la Parade propre de son adversaire, ainsi que celle d'un bouclier éventuel. Il lance alors 3D et doit faire un résultat inférieur ou égal à cette différence pour que son coup porte.

S'il tire un triple 6, le coup a automatiquement manqué sa cible, quelles que soient l'Offensive et la Parade des protagonistes. Tirer un triple as, au contraire, signifie que le coup porte automatiquement et transperce la Protection adverse. C'est ce que l'on appelle un **Coup Critique**. Seuls les meilleurs guerriers savent porter fréquemment des coups aussi parfaitement ajustés que les Coups Critiques.

Opération résumant cette phase 2 :

Offensive de l'attaquant + Offensive de son arme - Parade du défenseur - Parade de son bouclier = x

Somme des 3D > x : coup raté

Somme des 3D ≤ x : coup réussi

Dans l'exemple, le squelette doit faire un résultat de 5 ou moins (son Offensive 11 + l'Offensive de son glaive 5 - votre Parade 7 - la Parade de votre bouclier 4) avec 3D pour vous toucher. Alors que vous n'avez besoin que de faire 17 ou moins (votre Offensive 15 + l'Offensive de Stellelda 7 - sa Parade 3 - la Parade de son bouclier 2) pour que votre coup l'atteigne.

²⁵ Cf. chapitre 5 "Péripéties Pour un Aventurier", sections "Poisons" et "Infections & maladies", toujours.

²⁶ Ce choix vous concerne en fait vous. Lorsque c'est votre ennemi qui est l'attaquant, considérez qu'il choisit toujours de porter un coup, sauf indication contraire dûment stipulée dans le texte.

3. Les Combats

Si le coup a raté sa cible (ce qui veut dire que le défenseur l'a contré ou l'a évité), l'assaut est terminé, passez directement à l'étape 4.

Si le coup porte, continuez l'assaut à l'étape 3.

3) Quand le coup porte, l'attaquant inflige au défenseur une blessure, c'est-à-dire une perte de PV. Cette perte de PV est déterminée par un lancer de dés qu'indiquent les Dommages de l'arme avec laquelle l'attaquant a frappé. Pour calculer les Dommages infligés, effectuez le lancer de dés et retranchez le nombre obtenu des PV du défenseur.

Si le défenseur possède une Protection et/ou une Protection Naturelle, déduisez leurs valeurs du nombre de PV qu'il perd. Vous voyez ainsi l'utilité de l'Armure : elle permet d'encaisser la violence des coups et d'atténuer la gravité des blessures qu'ils causent.

Opération résumant cette phase 3 :

Dommages de l'arme de l'attaquant - Protection du Défenseur - Protection Naturelle du défenseur = nombre de PV perdus par le défenseur

Quand l'attaquant blesse le défenseur, il lui inocule alors, via cette plaie, du poison ou une infection, à condition que le poison ou l'infection soit mentionné(e) dans les caractéristiques de l'arme de votre ennemi, ou bien que votre propre lame soit enduite de poison²⁷.

Plus les dommages infligés sont élevés, plus cela signifie que le coup a été porté avec précision et a su trouver la faille dans l'armure. Et donc que la blessure infligée est grave.

A contrario, parfois, la valeur de la Protection surpasse le montant des Dommages infligés ; cela voudra dire que le coup de l'attaquant aura rebondi sur la Protection. Dans ce cas, aucune infection et aucun poison n'est administré(e) au défenseur, vu qu'il n'y a pas de blessure à infecter.

Si un *Coup Critique* a été tiré, la Protection et la Protection Naturelle du défenseur sont automatiquement transpercées, le défenseur encaisse tous les Dommages, sans pouvoir les réduire de la valeur de ses Protections, et perd ce nombre de PV.

Dans l'exemple, si le premier coup de glaive du squelette porte, vous êtes touché(e). Votre adversaire lance alors 2D+6 pour savoir le montant des Dommages qu'il vous inflige. Si son lancer de dés donne (4+2)+6, les Dommages infligés s'élèvent donc à 12 PV. Comme vous portez une broigne (Protection 5), vous perdez au total 7 PV (12 PV de Dommages - 5 de Protection - 0 de Protection Naturelle) que vous devez retirer de votre total. Il ne vous reste alors plus que 29 PV (36 - 7).

Si le mort vivant tire un Coup Critique, dans ce cas-là votre broigne est automatiquement transpercée.

Vous encaissez 12 PV de Dommages sans pouvoir les réduire de la valeur de votre Protection. Il ne vous reste plus que 24 PV (36-12).

Si vous l'avez désarmé mais que son coup de griffes porte, il doit lancer 1D. S'il tire 4, votre Protection de 5 encaisse la totalité des Dommages et vous ne perdez aucun PV. En revanche, s'il tire 6, il vous cause une perte de seulement 1 PV (6 de Dommages - 5 de Protection), mais ses phalanges crochues et crasseuses infectent votre blessure.

Si votre premier coup de Stellelda porte, vous devez lancer 3D+7 pour déterminer le montant des Dommages que vous lui infligez. Si vous tirez (4+1+5)+7, ces Dommages s'élèvent à 17PV. Comme le mort vivant n'a pas de Protection, il perd 17 PV (17 PV de Dommages - 0 de Protection - 0 de Protection Naturelle), il ne lui reste donc plus que 3 PV (20-17).

²⁷ Cf. chapitre 5 "Péripéties Pour un Aventurier", sections "Poisons" et "Infections & maladies".

3. Les Combats

Parfois, en un seul coup bien ajusté, vous pouvez tuer votre ennemi. Comme dans la réalité, celui qui touche le premier sort souvent vainqueur. Comme dans la réalité, il est rarement besoin d'asséner dix coups d'épée avant de pouvoir terrasser un adversaire.

Évidemment, votre ennemi peut vous faire subir le même sort funeste. C'est pourquoi il vaut mieux, parfois, éviter de se frotter à certains protagonistes.

Si vous et/ou votre adversaire portez une armure, pensez à bien tenir compte du nombre de points de Dommages qu'elle encaisse. **Chaque armure perd 1 point de Protection par tranche de 30 points de Dommages encaissés.**

Dans l'exemple, si votre broigne Protection 5 a essuyé lors du duel 6 coups de glaive infligeant 5 points de Dommages ou plus, elle a encaissé 30 points de Dommages à votre place. Sa Protection de 5 passe à 4.

Tant que vous ne l'aurez pas fait réparer, votre broigne ne vous assurera plus qu'une Protection de 4.

Lorsque la Protection de l'armure tombe à zéro, elle est disloquée.

Attention, cette règle ne s'applique qu'à la Protection offerte par une armure, non à la Protection Naturelle.

Si le coup a ricoché, l'assaut est alors terminé, passez à l'étape 4.

Si le coup a porté, l'attaquant a déstabilisé le défenseur et peut porter un nouveau coup, si son arme le lui permet (comme Stellelda). Retournez alors à l'étape 2 et menez une nouvelle attaque. Certaines armes ne permettent pas d'enchaîner deux coups de suite, d'autres permettent d'en enchaîner trois (comme le glaive du squelette).

4) C'est au tour du défenseur de riposter et d'entamer un nouvel assaut, en tant qu'attaquant cette fois, en reprenant la procédure du combat à partir de l'étape 2. L'attaquant, lui, passe bien sûr défenseur.

Si, lors de l'étape 2, l'attaquant a raté son coup, il est déséquilibré et ne peut pas se défendre. Il ne peut pas opposer sa Parade propre lorsqu'il devient défenseur à l'assaut qui suit. Il ne peut faire valoir que la Parade de son bouclier s'il en tient un.

Dans notre exemple, admettons que vous ratez le squelette. Lors de l'assaut suivant, vous ne pouvez pas lui opposer vos 7 points de Parade, vous ne pouvez lui opposer que les 4 de Parade de votre bouclier. Comme il dispose de 16 d'Offensive (11 d'Offensive propre + 5 de son glaive), il doit faire un résultat inférieur ou égal à 12 avec 3D pour vous toucher (16 d'Offensive totale - 0 de Parade propre - 4 de Parade du bouclier).

Cet aspect du combat est très important. Vous constatez dans cet exemple qu'il est parfois judicieux d'attendre l'attaque de votre assaillant, pour mieux le contrer alors que sa Parade est réduite à néant. Des fois, c'est même la seule façon de trouver une faille dans la garde adverse.

En outre, lorsque la Parade est ainsi réduite à 0, et si votre opposant est humanoïde²⁸, vous avez la possibilité, au lieu de porter un coup standard, de lui donner un coup de pied afin de le faire tomber²⁹. Si vous optez pour ce type d'offensive, appelée aussi **mise à terre**, livrez l'assaut normalement comme indiqué dans l'étape 2 ; s'il réussit, votre coup de pied fait choir votre ennemi : vous ne lui infligez

²⁸ Ce coup peut opérer sur certains animaux, le texte vous en informera le cas échéant.

²⁹ Sauf indication contraire dûment stipulée dans le texte, votre ennemi ne peut recourir à cette technique.

3. Les Combats

aucun Dommage mais sa Parade est réduite à 0 le temps qu'il se relève, c'est-à-dire 2 assauts sans être touché. Si l'un de vos coups est victorieux pendant ce laps de 2 assauts, il ne parvient pas à retrouver l'équilibre et reste à terre ; il doit attendre 2 assauts sans coup victorieux de votre part avant de pouvoir se relever.

Cependant, prenez garde : si votre coup de pied échoue, l'adversaire contre-attaque en bénéficiant à son tour d'une réduction de votre Parade à 0. Et si son coup de riposte porte, vous ne pourrez pas lui opposer de bouclier (ou de 2^{ème} arme si vous êtes ambidextre).

Lorsque ce nouvel assaut sera terminé, les rôles s'inverseront encore, et ainsi de suite jusqu'à la fin du combat.

Quand il est blessé, le protagoniste d'un combat est en général moins vaillant. À chaque fois que votre adversaire ou vous-même perdez 10PV, vous perdez 1 en Offensive jusqu'à la fin du combat. Certains adversaires courageux, fanatiques ou fous-furieux peuvent néanmoins rester dangereux bien que blessés, prenez garde.

Inversement, lorsque les PV d'un protagoniste passent en-dessous de 10, c'est alors **l'énergie du désespoir** qui reprend le dessus : le combattant regagne toute son Offensive et l'augmente même de 1 jusqu'à la fin du combat.

Certains adversaires fins bretteurs pourront vous infliger des blessures ciblées (aux bras ou aux jambes notamment) qui pourront vous occasionner une perte de points d'Habilité, qui influera du coup aussi sur votre Offensive. Ces points sont perdus sous forme de *malus* jusqu'à la fin de la période³⁰, sauf si vous pouvez vous soigner tout de suite après le combat en ayant recours à la discipline de Science Médicale.

Comme vous pouvez le constater, dans les livres dont vous êtes le héros de la série *Loup Maudit*, comme dans la vie, un combat est un violent échange de coups.

La fin du combat

La victoire revient à celui qui réduit les PV de son adversaire à 0, c'est-à-dire à celui qui tue l'autre.

Si c'est vous qui êtes tué(e), votre aventure est terminée, Ulfir a trépassé. Vous avez perdu ; reportez-vous au paragraphe "La Mort" du chapitre 2.

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez poursuivre votre lecture. Le texte vous indiquera alors le montant de Points d'Honneur que la victoire vous a fait gagner ; ajoutez-les à votre total.

Parfois, ces PH sont remplacés par des PN. Cela voudra dire que tuer votre adversaire a noirci votre âme ; vous devrez augmenter votre total de Noirceur de ce nombre. C'est ce qui arrivera si vous livrez un combat particulièrement odieux (si vous vous en prenez à des innocents ou des personnes sans défense, par exemple).

Dans d'autres cas encore, une victoire vous apportera à la fois des PH et des PN. En effet, certains combats sont nécessaires mais attristants...

Tout combat est normalement à mort. Parfois, cependant, le texte vous précisera que l'affrontement cessera quand l'un des protagonistes aura infligé à l'autre un certain montant de Dommages. Vous devrez alors vous rendre à un nouveau paragraphe pour découvrir la suite des événements. Cela peut

³⁰ Cf. la gestion du temps dans le Chapitre 6 "Déroulement de la Quête".

3. Les Combats

être une phrase tournée ainsi : “Si vous parvenez à infliger 30 PV de Dommages à votre adversaire, rendez-vous au 308.” Dans ce cas, les caractéristiques de l’ennemi ne comprennent pas de total de PV à faire baisser ; faites simplement la somme des Dommages que vous lui causez. Vous saurez qu’à l’issue du combat votre adversaire ne sera pas mort ; vous arrêtez juste là le duel, vous empochez les PH de la victoire et vous vous rendez au paragraphe indiqué.

Droitier ou Gaucher

C’est à vous qu’il appartient de choisir si le Ulfir que vous allez incarner est gaucher ou droitier. Il est conseillé, dans un souci d’identification et de réalisme, de vous choisir un Ulfir qui a la même main adroite que vous. Cette précision est importante, car elle pourra vous être demandée au cours de l’aventure, et elle est nécessaire à la bonne compréhension de ce qui suit.

Il ne vous est possible d’utiliser une arme à 1 main qu’avec votre main adroite. Seules exceptions : soit vous êtes ambidextre³¹, soit vous maniez un bouclier avec votre main maladroite tout en vous battant avec une autre arme dans la main adroite. Il est impossible en revanche de tenir un bouclier dans chaque main (enfin, si, mais vous allez vite mourir de cette façon...).

Les armes de jet ne s’utilisent qu’avec la main dextre (voir plus loin “Combat à distance et armes de jet”).

Les Armes

À chaque arme sont associés une Offensive, des Dommages et le nombre de coups qu’elle peut enchaîner. L’Offensive s’ajoute à celle du combattant qui manie cette arme, elle ne peut pas être négative. Les Dommages indiquent le lancer de dés qu’il faut effectuer pour déterminer la perte de PV infligée à l’adversaire. Le nombre de coups qu’elle peut enchaîner, c’est le nombre de coups que celui qui manie l’arme peut porter à la suite si ses coups infligent à chaque fois une blessure³².

En tant que Chevalier Mystique, vous vous battrez essentiellement à l’épée. Parfois complétée avec un bouclier. À distance, c’est l’arc l’arme la plus courante. La dague est l’arme de secours. Hormis ces quatre armes, vous pourrez parfois recourir à d’autres armes.

Voici la liste de toutes les armes de poing dont vous avez appris le maniement lors de votre formation de chevalier.

Épée : Off +6, Dom 3D+6, 2 coups



Stellelda : Off +7, Dom 3D+7, 2 coups



³¹ Cf. chapitre 7 “Les Disciplines de Chevalier Mystique”, Ambidextrie.

³² Comme nous l’avons vu à la fin de l’étape 3 du Duel.

3. Les Combats

Rapiere : Off +8, Dom 2D+8, 3 coups



Dague (1/2 arme) : Off +3, Dom 2D+1, 3 coups



Glaive : Off +5, Dom 3D+1, 3 coups



Fleu d'Armes : Off +7, Dom 2D+9, 3 coups



Marteau de Guerre : Off +6, Dom 2D+11, 1 coup



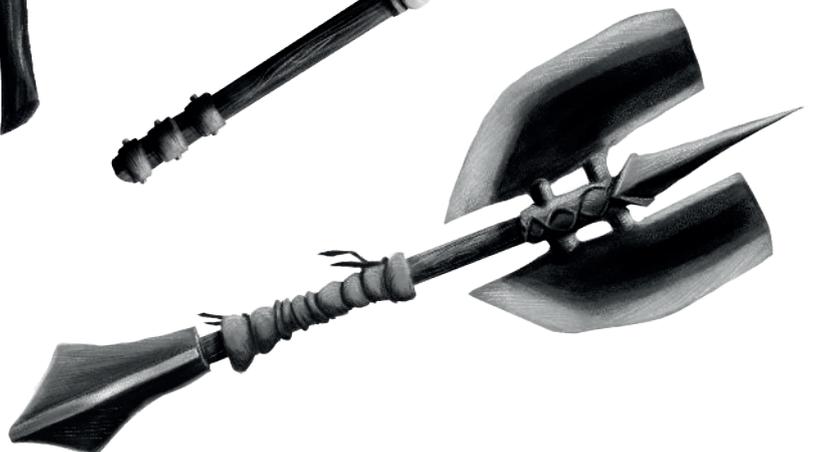
Gourdin : Off +5, Dom 2D, 2 coups



Baton * : Off +8, Dom 2D, 4 coups



Hache * : Off +8, Dom 4D+8, 1 coup



3. Les Combats

Épée Longue * : Off +9, Dom 4D+6, 1 coup



Lance * : Off +10, Dom 3D+4, 1 coup

Exemple : si vous frappez avec une hache, ajoutez 8 à votre Offensive et, si votre coup porte, lancez 4D+8 pour calculer le nombre de points de Dommages que vous infligez à votre adversaire (moins sa Protection). Si votre coup ne ricoche pas et blesse, vous ne pourrez pas enchaîner un 2^{ème} coup, cependant.

Le maniement des armes marquées d'un astérisque *, dans cette liste ou au cours du récit, requiert l'utilisation de vos deux mains et vous interdit :

- l'usage de votre main libre pour tenir un bouclier
- l'usage d'une autre arme si vous êtes ambidextre
- de tenir et utiliser un objet de votre sac à dos.

Quand vous ne vous battez pas, vous pouvez toutefois les tenir à 1 main.

La présente liste est loin d'être exhaustive. Cela ne représente qu'une partie seulement de l'arsenal auquel vous risquez d'avoir affaire. Vous verrez vite que l'imagination des êtres vivants est sans limites quand il s'agit de faire du mal à son prochain ; vous serez amené(e) à trouver sur votre chemin nombre d'autres armes qui seront à chaque fois définies par leurs caractéristiques (Offensive, Dommages et nombre de coups). Et à devoir en éviter les attaques d'un plus grand nombre encore ! Comme dit l'adage, mieux vaut toujours être du bon côté de l'arme.

Le bouclier

Le bouclier a pour particularité d'être la seule arme dédiée à la défense. C'est la seule arme qui a pour caractéristique un montant de Parade. Ce montant varie en fonction du type de bouclier (taille, résistance,...). Celui qui manie un bouclier (vous ou l'un de vos adversaires) et se trouve en position de défenseur ajoute la Parade de son bouclier à sa propre Parade.



Protection et Protection Naturelle

La Protection est déterminée par l'armure que porte le combattant. Plus l'armure est complète et recouvre le corps, plus la valeur de sa Protection est élevée, et plus elle peut encaisser de Dommages. Mais plus sa lourdeur est susceptible d'entraver vos mouvements dans certaines situations d'action, en vous infligeant un Malus d'Habilité³³.

Pour vous donner un ordre d'idée, voici une liste non exhaustive d'armures que vous aurez la possibilité de revêtir lors de vos aventures, avec pour chacune la valeur de sa Protection et le Malus d'Habilité qu'elle inflige à son porteur :

Plastron : Prot 2, MHab -1



Cuirasse : Prot 3, MHab -2



Broigne : Prot 5, MHab -3



Haubergeon : Prot 6, MHab -3



³³ Comme nous l'avons vu au chapitre 2, "L'Équipement".

3. Les Combats

Cotte de Mailles : Prot 8, MHab -4



Armure de Plates : Prot 10, MHab -5



Un combattant sans armure a une Protection réduite à 0.

L'armure encaisse les Dommages à votre place. **Lors d'un combat, sa Protection baisse de 1 chaque fois qu'elle a encaissé 30 points de Dommages cumulés.** Quand sa Protection tombe à zéro, cela signifie qu'elle est devenue trop ébréchée pour vous protéger. Elle devient inutilisable ; le plus sage est alors de la quitter.

Si vous le souhaitez, vous pouvez continuer de porter une armure endommagée (c'est-à-dire avec une Protection inférieure à sa Protection initiale). Mais attention, si la valeur de sa Protection diminue, une armure n'en est ni moins lourde ni moins encombrante, et **son Malus d'Habileté reste le même**. Si la Protection d'une armure devient plus faible que celui d'une armure plus légère, il peut être avisé de la changer avant même que sa Protection ne tombe à zéro.

Bien sûr, vous pouvez avoir l'espoir, si vous en avez le temps, de la faire réparer. Elle retrouvera alors sa valeur de Protection d'origine. Par ailleurs, si cette armure vous permet de vous déguiser, il peut être judicieux de la conserver afin de continuer de passer inaperçu(e), même si elle ne peut plus vous servir de Protection. À vous de choisir s'il vaut mieux garder votre armure endommagée ou non.

Lorsque vous voudrez vous emparer de l'armure d'un ennemi occis, elle aura été endommagée par vos coups et ne vous offrira que la Protection à laquelle vous l'aurez abaissée.

En plus de la Protection d'une armure, le combattant oppose sa **Protection Naturelle**, celle dont l'a doté la nature. Les humains qui, comme vous, ont une Protection Naturelle de 0, doivent porter une armure pour être protégés. Mais vous remarquerez au cours de vos luttes contre des monstres que certaines créatures n'en ont guère besoin. Pourquoi un dragon s'amuserait-il à se confectionner une armure à sa taille alors que les écailles qui le recouvrent sont dix fois plus résistantes que les mailles d'un haubergeon?

Carapaces, cuir épais ou écailles s'avéreront parfois aussi résistants à vos coups qu'une solide armure.

Certains adversaires vous opposeront les deux types de Protection. Un troll des marais, par exemple, dont l'épiderme élastique lui assure déjà une Protection Naturelle de 3, peut très bien avoir revêtu un plastron de Protection 2. Dans ce cas, les deux types de Protection s'ajoutent et doivent être déduits des Dommages infligés.

L'assaut

Les affrontements, comme nous l'avons vu, sont découpés en assauts d'une durée de 5 à 10 secondes dans le temps du récit. Lorsque, au cours d'un combat, vient votre tour de mener l'assaut, vous n'êtes pas obligé(e) de le consacrer à frapper votre adversaire.

Vous pouvez, pendant l'assaut que vous menez, effectuer un déplacement rapide afin de vous mettre hors de portée et ainsi effectuer une autre action, telle que :

- lâcher l'arme ou l'objet ou tout ce que vous tenez dans les mains
- dégainer une arme
- prendre ou ramasser un objet
- utiliser un objet
- passer une arme ou un objet d'une main à l'autre
- recourir à une discipline
- prendre la fuite
- ne rien faire et attendre que l'adversaire agisse

*Exemple : vous avez été blessé(e) plusieurs fois pendant le combat et voulez boire une potion de guérison. À ce moment-là, vous tenez un marteau de guerre dans votre main adroite et un bouclier dans l'autre. Pour boire votre potion, vous devrez donc consacrer un assaut à jeter votre bouclier, l'assaut suivant à prendre la fiole dans votre sac à dos, l'assaut d'après à boire la potion (le temps de lâcher la fiole est compris dans le même assaut que la boire : vous **utilisez** l'objet). C'est uniquement l'assaut qui suivra que vous pourrez de nouveau faire tâter la tête de votre adversaire de votre marteau.*

Autre exemple : vous explorez un marais la nuit en tenant un bâton dans votre main adroite (pour sonder le sol spongieux) et une lanterne dans l'autre main pour vous éclairer. Malheur à vous, votre lumière a attiré l'attention d'un troll des marais, qui vous attaque. Après avoir essuyé son 1^{er} assaut, vous consacrez votre assaut à poser votre lanterne sur le sol (car le maniement du bâton en tant qu'arme nécessite l'usage des deux mains) puis, après un nouvel assaut du monstre, vous consacrez votre assaut à changer d'arme (lâcher le bâton et dégainer une épée) car les armes tranchantes sont beaucoup plus efficaces contre l'épiderme d'un troll.

Attention : si votre adversaire vous blesse lorsque vous venez de prendre un objet, vous le lâchez et devez consacrer l'assaut suivant à le ramasser.

Comme vous le voyez en fin de liste, vous pouvez également choisir de ne rien faire et d'attendre durant votre assaut. Laisser ainsi l'initiative à votre adversaire n'est pas forcément stupide. Nous avons vu dans les règles du duel, en effet, que si l'attaquant rate son assaut, il voit sa Parade réduite à zéro pour l'assaut suivant en tant que défenseur. Vous pouvez donc laisser votre adversaire vous attaquer dans l'espoir qu'il échouera et que vous pourrez ainsi plus aisément le toucher l'assaut

d'après. Cette tactique peut être très efficace face à un adversaire qui a une faible Offensive et une Parade élevée, dans le but de trouver une faille.

Si vous n'êtes pas attaqué par surprise (voir paragraphe plus loin), considérez que vous avez le temps de dégainer votre arme avant d'entamer le combat. Vous n'avez pas à consacrer d'assaut pour le faire, même si vous n'avez pas l'initiative.

Chaque combat a ses particularités, et le texte vous proposera parfois des actions spéciales, qu'il vous sera possible d'effectuer lors du combat, à condition d'y consacrer 1 assaut. Comme par exemple, prendre la fuite.

L'abandon du combat

Normalement, tout combat doit être mené à son terme. À certaines occasions, néanmoins, le texte vous précisera que vous avez la possibilité de fuir, et dans quelles conditions. Il est parfois judicieux de rompre le combat quand son issue semble funeste. Si telle est votre décision, attendez que ce soit à vous de mener l'assaut. Vous le consacrerez à tourner les talons et fuir.

Cependant, comme y incite un précepte que vous avez maintes fois entendu dans la bouche de vos aînés chevaliers, "Que Dieu me garde d'être tenté de reculer d'un seul pas" : la fuite est un acte de prudence, mais avant tout de couardise. Par conséquent, non seulement vous ne gagnez aucun PH pour le temps que vous avez consacré à la lutte, mais en plus vous en perdez un nombre stipulé dans le texte.

Autre désagrément de l'abandon du combat : l'adversaire aura le temps de vous asséner un coup dans le dos avant que vous n'ayez pu vous mettre hors de portée. Le cas échéant, votre Parade est réduite à zéro pour ce coup.

Afin d'éviter d'être frappé dans le dos, vous devez attendre un moment favorable pour fuir. Pour cela, vous devez attendre que votre adversaire vous porte un coup et vous manque (étape 2 du duel). Au lieu de riposter, vous pourrez consacrer votre assaut à fuir, sans risque que votre ennemi ne vous porte un coup dans le dos.

En revanche, s'il dispose d'une arme de jet, il pourra toujours vous tirer dessus à distance, pour peu que vous fuyiez en terrain découvert...

Si le terrain est à couvert, vous n'êtes pas sorti(e) de l'auberge pour autant. En effet, dans votre fuite, vous ne pouvez pas toujours être concentré(e) sur vos notions d'orientation et ne pouvez pas toujours choisir la direction dans laquelle vous vous escamepez.

La pitié

Si votre ennemi ne s'enfuit pas, la plupart des combats que vous livrerez se gagneront à sa mort. Toutefois, le texte vous offrira parfois la possibilité de lui laisser la vie sauve, lorsque ses PV seront descendus sous un certain seuil. Si vous optez pour cette noble action, vous ne gagnez aucun PH pour le temps passé au combat, mais la compassion de cet acte fera sûrement baisser vos PN.

Il est parfois judicieux d'épargner un ennemi : il a peut-être des renseignements utiles à vous fournir.

Assurez-vous juste que le coup que vous portez pour abaisser les PV de votre opposant sous le seuil indiqué ne les lui ôte pas tous d'un coup...! Vous pouvez alors choisir de **retenir votre coup** pour blesser et ne pas risquer de tuer : diminuez votre Offensive de 1 pour l'assaut, ce qui aura pour effet, si le coup porte et inflige des Dommages, de diviser par deux lesdits Dommages.

Si vous maîtrisez la discipline du Désarmement³⁴, il vous suffira de faire perdre son arme à votre adversaire et à lui mettre votre épée sous la gorge pour considérer que vous avez l'ascendant sur lui et décider de l'épargner. Dans ce cas-là, nul besoin d'abaisser ses PV sous un certain niveau pour accéder à l'option de la pitié. En outre, vous gagnez l'intégralité des PH du combat.

L'effet de surprise

Dans certaines situations, votre attaque pourra surprendre votre ennemi. Le texte vous indiquera alors le bonus dont vous bénéficiez grâce à l'effet de surprise. En général, l'adversaire n'arrivera pas à se défendre et verra sa Parade réduite à 0 pendant les premiers assauts. Ce qui vous laissera le temps de lui infliger des blessures suffisamment graves pour le tuer sans qu'il n'ait eu le temps de réagir. L'effet de surprise peut vous donner un avantage décisif.

Mais, de la même façon, un agresseur peut lui aussi vous attaquer sans que vous ne vous y attendiez. Il vous sera spécifié le malus qui vous sera infligé.

Lorsque vous engagez le combat, nous l'avons vu au paragraphe "L'assaut", vous avez forcément votre arme en main. En revanche, dans le cas où vous êtes attaqué(e) par surprise, vous n'avez pas le temps de dégainer votre lame avant que votre ennemi ne soit sur vous. Vous devez consacrer votre premier assaut à dégainer et ne pouvez pas répliquer tout de suite.

C'est évidemment le combattant qui a surpris l'autre qui entame le combat et mène le 1^{er} assaut.

Combat à mains nues

Si l'un ou l'autre des protagonistes n'a pas d'arme, il doit combattre à mains nues. Bien sûr, certains monstres possèdent des armes naturelles (griffes, cornes,...) dont les caractéristiques équivalent à celles des armes que nous avons vues. Mais vos ennemis humanoïdes ont généralement besoin d'une arme pour le combat, sans laquelle il ne leur reste plus que leurs poings.

Un combattant peut se retrouver sans arme s'il n'a pas eu le temps de la dégainer, s'il est attaqué alors qu'il était occupé à autre chose³⁵, ou encore parce que vous l'avez désarmé (cf. discipline du Désarmement au chapitre 7 "Les Disciplines du Chevalier Mystique").

Chaque individu est plus ou moins performant au combat à mains nues. Comme pour les armes fabriquées, les mains nues utilisées en tant qu'armes disposent de caractéristiques. La particularité de ces dernières est que leur Offensive est toujours de zéro (dans les combats, l'Offensive des mains nues n'est donc jamais indiquée). Ce qui peut varier, ce sont les Dommages infligés et le nombre de coups

³⁴ Cf. chapitre 7 "Les Disciplines de Chevalier Mystique", Désarmement.

³⁵ Mais attention, si vous attaquez un orque par surprise alors qu'il attisait le feu, il pourra toujours saisir le premier objet venu afin de s'en servir comme arme, un tisonnier, par exemple.

qu'il est possible de porter successivement. Un humain moyen qui lutte à mains nues aura du mal à infliger des Dommages supérieurs à 1D et à enchaîner un deuxième coup. Alors que les assassins ninjas, véritables machines à tuer humaines, maîtrisent les arts martiaux et peuvent infliger 2D de Dommages, voire davantage, et porter une succession de plusieurs coups.

En ce qui vous concerne, si vous vous retrouvez dans la situation hautement périlleuse d'un combat à mains nues (surtout si l'ennemi en face est armé), votre entraînement intensif de chevalier vous a permis d'être plus performant que la moyenne dans ce type d'affrontement. **Les Dommages que vous infligez à mains nues sont de 1D+1. En revanche, vous ne pouvez pas porter un deuxième coup à la suite.** Vous pouvez le noter sur votre Feuille d'Aventure à côté de la case Armes, pour être sûr(e) de vous en souvenir.

Combat contre plusieurs adversaires

Les combats que vous aurez à mener ne seront pas tous des duels. Vous serez également amené(e) à faire face à des groupes d'adversaires. L'honneur voudrait que ceux-ci acceptent de se mesurer à vous l'un après l'autre, sous forme de duels successifs. Mais vous vous rendrez vite compte, surtout si vous avez affaire à des gobelins, qu'à la guerre les moyens les plus couards sont de mise afin de s'assurer la victoire. Si vous vous trouvez dans une situation de ce type, vous devrez procéder comme suit.

Lorsque c'est vous qui menez l'assaut, choisissez l'adversaire que vous allez frapper et procédez comme pour un duel pour déterminer si vous le blessez. Si votre arme vous laisse la possibilité de porter un deuxième coup voire un troisième, vous pouvez le ou les asséner à un autre de vos opposants. **Il vous est impossible de pouvoir enchaîner plusieurs coups à la suite sur le même, tant que ce dernier a un partenaire** qui peut vous attaquer en même temps et vous en empêcher.³⁶

Lorsque ce sont vos ennemis qui mènent l'assaut, avant qu'ils ne tentent de vous frapper, répartissez comme judicieux vous semble les points de votre total de Parade entre vos adversaires et, si vous avez un bouclier à la main, choisissez celui de vos adversaires auquel vous allez opposer ses points de Parade (le bouclier ne peut être opposé qu'à un seul ennemi à la fois). Calculez pour chacun de vos ennemis si son coup porte ou non et, le cas échéant, les blessures qu'il vous inflige. L'assaut de vos adversaires ne se termine que lorsqu'ils ont tous tenté de vous porter un coup. Vous pouvez avant chaque assaut adverse changer la valeur de Parade que vous opposez à chacun, et choisir contre lequel vous désirez opposer votre bouclier.

Exemple : vous affrontez deux squelettes qui ont les mêmes caractéristiques que celui qui a servi d'exemple pour le duel.

Lorsque c'est vous qui êtes à l'attaque, vous devez choisir lequel des deux vous frappez. Vous devez alors faire 17 ou moins avec les 3D (votre Offensive 15 + l'Offensive de Stellelda 7 – sa Parade 3 – la Parade de son bouclier 2) afin de le toucher avec votre épée.

Si votre coup porte, vous pouvez ensuite enchaîner un deuxième coup, mais sur l'autre squelette.

Lorsque vous êtes en défense, vous devez répartir les 7 points de votre Parade entre vos deux osseux adversaires. 5 pour le premier et 2 pour le second, par exemple, et vous décidez d'opposer les 4 points de Parade de votre bouclier au deuxième. Le premier squelette doit donc faire 11 ou moins (son Offensive 11 + l'Offensive de son

³⁶ Si vous affrontez deux ennemis et avez la possibilité d'enchaîner 3 coups à la suite, à l'aide d'un glaive par exemple, vous pouvez frapper le premier, puis le second, puis revenir au premier. Mais vous ne pouvez pas frapper l'un d'eux deux fois de suite.

3. Les Combats

glaive 5 – votre Parade de 5) pour vous toucher, tandis que le second squelette doit faire 10 ou moins (son Offensive 11 + l'Offensive de son glaive 5 – votre Parade de 2 – la Parade de votre bouclier 4).

Quand ils auront tous les deux essayé de vous frapper, ce sera à votre tour d'attaquer (soit le même squelette que le coup précédent, soit l'autre squelette). Puis lorsque ce sera à leur tour de vous attaquer, vous pourrez changer le total de Parade à leur opposer ; 6 contre le premier et 1 contre le second, par exemple.

La règle qui veut que l'attaquant qui a raté son coup voit sa Parade réduite momentanément à 0 s'applique toujours. Aussi bien pour vous que pour chacun de vos adversaires.

Quand l'un de vos ennemis succombe, vous n'avez plus à lui opposer un montant de Parade ; continuez le combat de la même façon, mais avec les adversaires restants. Lorsqu'il ne reste qu'un adversaire pour vous combattre, les règles redeviennent celles du duel. Vous remportez la victoire lorsque tous vos ennemis sont morts.

L'union fait la force. Il ne sera pas rare que vos ennemis essaient de vous vaincre en s'attaquant à vous à plusieurs. Vous avez pu constater dans l'exemple des squelettes que, seul, ce mort-vivant est un faible adversaire alors que, dès que vous avez affaire à deux d'entre eux, la partie se corse. Essayez toujours de lutter contre le moins d'opposants à la fois, cela augmentera vos chances de survie, vous verrez.

Bien sûr, une victoire contre plusieurs adversaires n'est que plus honorifique, et vous rapportera davantage de PH.

Combat à distance et armes de jet

Les armes de jet diffèrent des armes de poing en cela qu'elles sont lancées sur l'adversaire. Il est donc impossible de les *parer* ; ce sont des projectiles qu'il faut *esquiver*. Seule l'adresse du tireur entre en ligne de compte. S'il est muni d'un bouclier, le défenseur peut toutefois y recourir pour se protéger du projectile.

1) Afin de déterminer si l'attaquant touche sa cible, il lui faut faire avec 3D un résultat inférieur ou égal à son Offensive + celle de l'arme. Le procédé est le même que dans un combat rapproché, sinon que la Parade n'est plus prise en compte. Cependant, certaines conditions de tir peuvent gêner le tireur : la distance , une cible petite ou en mouvement, l'éclairage, etc³⁷. La somme de ces mauvaises conditions se traduira par un malus qui viendra se retrancher à l'Offensive du tireur, comme le ferait une Parade. Si le résultat des 3D est inférieur ou égal à l'Offensive du tireur + l'Offensive de son arme de jet – le malus, le tir atteint son but. Si les 3D indiquent un résultat de 3, c'est un Coup Critique, le trait atteint automatiquement sa cible. Si c'est un résultat de 18, le tir est automatiquement manqué³⁸.

Lorsque le défenseur (votre adversaire ou vous) est surpris par une attaque à distance, il lui est impossible de l'esquiver ou de la parer avec un bouclier. Passez alors directement à l'étape 3.

³⁷ Ces malus vous seront précisés par le texte.

³⁸ Ce résultat de 18, c'est l'éternel et fatal pourcentage d'erreur qui échoit à tout individu. Même le plus grand des combattants n'est pas absolument infaillible. Prenez Legolas dans le film *Les Deux Tours* : lui l'archer qui ne rate jamais sa cible ne parvient pas à ficher une flèche dans la tête de l'orque qui porte le brasero qui allumera la bombe destinée à détruire le rempart de Helm. Nul doute que notre elfe préféré a fait coup sur coup 18 avec ses 3D pour louper une cible si facile...

3. Les Combats

2) Lorsque le projectile va atteindre sa cible, si la cible en question est un individu, ce dernier a deux possibilités.

- Ou bien il tente d'*esquiver*. Dans ce cas, procédez au test de son Habileté³⁹ (cf. chapitre 5 "Péripéties pour un Aventurier", paragraphe "Esquiver"). Le texte vous précisera la Vitesse du projectile. Attention, certains projectiles (les flèches et les carreaux d'arbalète) sont souvent trop rapides pour être esquivés.

- Ou bien le défenseur tente de *se protéger derrière un bouclier* s'il en tient un. Dans ce cas, il lance 1D. S'il tire un 6, il parvient à ses fins et le projectile vient se fracasser sur le bouclier.

3) Si le tir touche sa cible et n'est pas évité ou encaissé par un bouclier, on procède au calcul des Dommages de la même manière qu'à l'étape 3 du duel, en effectuant le lancer de dés indiqué par les caractéristiques de l'arme de jet et en y retranchant les valeurs de la Protection du défenseur et de sa Protection Naturelle. Le défenseur perd alors le nombre de PV indiqué.

En cas de Coup Critique, les Protections n'entrent pas en ligne de compte. Si le tir est bien ajusté, il peut tuer sur le coup l'adversaire (une flèche en pleine tête, par exemple).

Vous avez trois façons d'être mêlé à un combat à distance :

- a) Vous êtes le tireur et cherchez à abattre un adversaire.
- b) Vous êtes la cible d'un tireur.
- c) Vous êtes tireur et affrontez un autre tireur dans un duel à distance.

Dans le cas a), suivez les étapes 1 et 3. Bien souvent l'étape 2 n'interviendra pas.

Dans le cas b), suivez les étapes 1, 2 et 3.

Dans le cas c), suivez les étapes comme en a) et en b) et changez de rôles à la fin de l'assaut (le tireur devient cible et inversement).

Tir avant un combat rapproché :

Dans certains cas, le texte vous précisera, lorsqu'un combat rapproché se profile, que vous avez le temps de vous saisir d'une arme de jet et de tirer sur votre adversaire avant qu'il ne soit sur vous. Il se peut aussi que vous ayez déjà eu le temps de prendre une arme en main. La discipline de Maître Archer⁴⁰ peut vous permettre de sortir et armer un arc assez rapidement pour tirer. En combinant les disciplines de Dague Volante et de Maître Bretteur⁴¹, vous pouvez également dégainer rapidement une dague et la lancer sur un ennemi.

Si la possibilité de tirer avant un combat rapproché vous est offerte, votre attaque à distance sera à bout portant. Dans ce cas, aucun malus ne vous sera infligé. L'adversaire ne pourra pas esquiver le tir, quelle que soit la Vitesse du trait ; il pourra juste y opposer un bouclier si celui-ci est suffisamment large. En revanche, vous serez contraint(e) de consacrer l'assaut suivant à changer d'arme, et ne pourrez pas frapper votre ennemi. Ce qui peut s'avérer mortel si vous avez raté votre cible...

Attention, l'arbalète est une arme particulière : il faut du temps pour la charger avant de pouvoir tirer. Il vous est donc impossible de l'utiliser en début de combat, à moins de l'avoir préalablement chargée.

³⁹ Si la cible est l'un de vos ennemis, la plupart du temps vous n'aurez pas à mener cette étape 2 ; l'ennemi n'aura pas eu le temps d'esquiver. Le texte vous précisera s'il a la possibilité de recourir à un bouclier.

⁴⁰ Cf. chapitre 7 "Les Disciplines de Chevalier Mystique".

⁴¹ Cf. chapitre 7 "Les Disciplines de Chevalier Mystique".

3. Les Combats

Armes de jet :

Voici la liste des armes de jet dont vous avez appris le maniement lors de votre formation de chevalier.

Arc * : Off +10, Dom 3D+3



Arbalète *² : Off +8, Dom 3D+8



Lame de lancer (dague ou autre) : Off +5, Dom variables suivant l'arme



Javelot (ou lance) : Off +3, Dom variables suivant l'arme



Vous aurez remarqué que certaines armes changeaient de caractéristiques selon qu'elles sont utilisées au corps à corps ou en combat à distance. Une dague utilisée comme lame de lancer vous octroie une meilleure Offensive qu'en combat rapproché. Alors que c'est l'inverse pour une lance utilisée comme javelot. C'est la maniabilité de l'arme dans tel type de situation qui fait ainsi fluctuer l'aide qu'elle vous procure au combat.

3. Les Combats

Vous avez besoin des deux mains pour manier une lance en combat rapproché, mais une seule main vous suffit pour l'utiliser comme javelot. C'est pourquoi il n'y a pas d'astérisque dans les caractéristiques du javelot.

L'arbalète se tient normalement à deux mains (d'où l'astérisque *). Toutefois, si elle est déjà chargée et que vous l'avez en main (votre main adroite, bien sûr), vous pouvez l'utiliser à 1 main ; dans ce cas, **diminuez votre Offensive de 2 pour ce lancer**. Avec une arbalète, on vise mieux en la tenant à deux mains.

L'arc, bien qu'il se manie à deux mains, ne compte que comme une pièce d'Équipement (cf. chapitre 2, paragraphe "Le poids de l'Équipement"). Les javelots comptent comme 2 pièces d'Équipement.

Il vous sera possible, suivant les situations, d'utiliser comme projectile un peu tout ce qui vous passe par la main : pierre, bouteille, casserole... Le texte vous indiquera alors en détails les caractéristiques de ces armes inopinées. Sinon, référez-vous à ce tableau/au tableau suivant (suivant mise en page) :

Arme	Vitesse ⁴²	Courte distance	Moyenne distance	Longue distance
Arc	Impossible à esquiver	Moins de 50 m	50 à 200 m	Plus de 200 m
Arbalète	Impossible à esquiver	Moins de 25 m	25 à 150 m	Plus de 150 m
Lame de lancer	12	Moins de 10 m	10 à 25 m	Plus de 25 m
Javelot	13	Moins de 15 m	15 à 40 m	Plus de 40 m

Comme vous pouvez le constater, la distance est un handicap en fonction de l'arme de jet utilisée. 50 mètres est une courte distance si vous utilisez un arc, mais une longue distance si vous lancez un couteau. Le texte vous indiquera à quelle distance se situe votre cible. Si, en fonction de l'arme de jet que vous utilisez, elle se trouve à moyenne ou longue distance, votre Offensive sera diminuée par un malus (étape 1 du combat à distance) :

Cible à moyenne distance -3

Cible à longue distance -7

Pour utiliser l'arc et l'arbalète, il faut les "charger" avec les munitions appropriées : flèches ou carreaux. Sans munitions, ces armes ne peuvent être utilisées.

Après un jet, l'arme lancée (ou sa munition) est perdue, sauf indication contraire dans le texte.

Exemple d'attaque à distance :

⁴² Cf. chapitre 5 "Péripéties pour un Aventurier", section "Esquiver".

3. Les Combats

Au crépuscule, vous apercevez une sentinelle postée en haut d'un poste de garde et souhaitez l'attaquer à distance dans le but de l'en faire choir. Vous décidez de lui lancer votre dague.

Votre Offensive est alors de 13. La sentinelle se tient à 15 mètres de vous. C'est une moyenne distance pour un lancer de dague, alors que cela aurait été une courte distance si vous aviez disposé d'un arc ; le malus -3 s'applique. La pénombre du crépuscule vous occasionne par ailleurs un malus de -5.

Vous devez donc faire 10 ou moins avec les 3D (votre Offensive 13 + l'Offensive de votre dague 5 - 5 à cause du faible éclairage - 3 à cause de la moyenne distance) pour atteindre votre cible. Vous lancez les 3D et faites 4+2+3. $9 \leq 10$. Le tir est donc réussi.

La lame prend la direction de la tête de la sentinelle. Si cette dernière avait vu partir votre tir, elle aurait pu tenter de l'esquiver (Vitesse 12) ou de s'en protéger avec son bouclier. Mais comme elle ne s'y attendait pas (effet de surprise), le projectile vient se fiche dans sa tête, la tuant sur le coup.

Ne pouvant pas accéder au poste de garde, vous ne pouvez pas récupérer votre dague. Vous l'effacez de votre Feuille d'Aventure.

Les règles de tir vues dans ce paragraphe ne s'appliquent pas qu'au combat à distance. Si vous participez à un tournoi de tir à l'arc, ou si vous devez pour une raison ou pour une autre atteindre une cible hors d'un combat (un objet, une corde, un levier, etc), vous devrez suivre l'étape 1 du combat à distance pour déterminer si vous la touchez ou non.



Combat à cheval

Si vous décidez de vous engager dans un combat alors que vous chevauchez un destrier, vous aurez un ascendant sur un adversaire à pied. Il aura plus de peine à vous toucher avec son arme ; **augmentez votre Parade de 5** pour la durée du combat.

Par ailleurs, si votre cheval est un destrier (cheval élevé pour être un cheval de guerre) et uniquement un destrier, il vous aidera dans le combat. Votre ennemi devra se méfier de ses ruades ; **diminuez sa Parade de 4**. Si votre cheval est un simple cheval de selle, dans un combat il aura trop peur de votre ennemi pour s'en prendre à lui ; ne modifiez pas la Parade adverse.

Revers de la médaille : si votre ennemi tire un Coup Critique, ou s'il vous porte un coup qui vous fait perdre au moins 1PV alors que vous veniez de le manquer et d'avoir votre Parade réduite à zéro, il vous **désarçonne**.

Vous chutez de votre monture. Vous perdez 15PV moins la valeur de votre Protection. Vous avez besoin de 3 assauts pour vous relever (votre ennemi peut donc vous attaquer 3 assauts de suite), et votre Parade est réduite à zéro pour ces 3 assauts.

Attention, certains ennemis retors s'en prendront directement à votre cheval, dans l'intention de vous en désarçonner. D'autres essaieront de vous agripper afin de vous faire chuter.

Si c'est vous qui êtes à pied et qui affrontez un cavalier, les conditions de combat s'inversent.

Si vous vous en prenez directement à la monture adverse, le texte vous précisera comment procéder, mais une perte de PH vous sera certainement infligée : sauf circonstances graves, il n'est pas moral de s'en prendre à une bête innocente.

Si vous êtes à mains nues et tentez d'agripper votre ennemi pour le faire choir, menez le combat normalement mais, lorsque c'est à vous de frapper l'adversaire, vous ne portez aucun coup et testez à la place votre Habileté. Si vous réussissez votre tentative, l'ennemi est désarçonné (voir plus haut les Dommages et malus qui lui sont infligés).

Si votre adversaire et vous êtes tous deux à cheval, les conditions de combat s'équilibrent ; vos Parades à tous deux ne varient pas. Toutefois, la possibilité de désarçonner l'autre s'applique de la même manière. Si l'un ou l'autre est désarçonné, les Parades changent alors.

Dans ce cas de figure, si vous désarçonnez un ennemi et décidez de le faire piétiner par votre destrier, il perdra 2D+10 PV par assaut. Mais cet acte lâche et peu chevaleresque vous occasionnera une perte de 3PH et un gain de 5PN. Enfin, notons que quelque soit le cheval, fuir un combat s'avèrera plus aisé.



4. Honneur ou Pêché

De nombreuses victoires sur des ennemis ne vaudront jamais une seule victoire sur soi-même.

Ce qui distingue un chevalier d'un autre est son allégeance. Un chevalier qui a prêté allégeance à un roi ou à un seigneur est tout simplement un guerrier vassal de celui-ci, c'est-à-dire à ses ordres. Un chevalier errant, lui, est un chevalier qui a rompu son serment d'allégeance ; il n'obéit alors plus qu'à lui-même. Le Chevalier Mystique, lui, a prêté allégeance à l'Église, il n'a de compte à rendre qu'à elle et ses actions ne sont guidées que par ce qu'il estime être le bien.

Être un Chevalier Mystique exige donc un solide sens moral, une véritable prise de conscience de la limite entre le Bien et le Mal. Et la seule chose qui peut aider le Chevalier Mystique dans ce jugement périlleux est son intime rapport à la Foi.

Pour devenir un meilleur Chevalier Mystique, il est nécessaire d'accroître son Honneur, en effectuant le bien et en combattant le mal. Si vous y parvenez, vous deviendrez un chevalier accompli et accéderez à de nouveaux pouvoirs.

Hélas, la frontière entre la lumière et l'obscurité est parfois très mince et il est facile de passer de l'autre bord. Parfois les circonstances l'exigeront, parfois c'est votre libre arbitre qui succombera à la tentation. S'éloigner de la route de la vertu peut vous mener sur celle du péché.

Lorsque vous vous laissez corrompre par le péché, votre âme est contaminée par ce que les Saintes Écritures appellent le Venin de la Noirceur.

Comme dans la vie réelle de tout être humain, mener des aventures dans le cadre d'un livre dont vous êtes le héros vous conduira à faire des choix. Ces décisions feront de vous un être plutôt bon ou plutôt mauvais, et détermineront l'équilibre de votre âme entre Honneur et Noirceur. Le risque est qu'un jour la Noirceur surpasse l'Honneur dans votre âme et vous fasse basculer du côté des ténèbres. C'est ce qui arriva jadis au roi Mordeün, qui était aussi Chevalier Mystique. La soif de pouvoir le contamina à un point tel que la Noirceur dévora son Honneur et en fit un serviteur des Puissances du Mal. Il fonda alors l'Ordre des Chevaliers de la Mort, plus communément appelés "Chevaliers Noirs", formé de chevaliers prêtant allégeance à... Satan¹.

La lutte entre le Bien et le Mal, l'infime limite qui sépare les deux, c'est l'essence même de la série *Loup Maudit*. Qu'est-on prêt à faire pour atteindre son but ? À quel point peut-on sacrifier son honneur, sa morale, sa conscience pour obtenir ce que l'on veut ? C'est une question que l'on se pose toute sa vie ; c'est une question que ces livres dont vous êtes le héros vous inviteront à vous poser à de fréquentes reprises. Peut-être les solutions que vous y trouverez vous donneront-elles quelques pistes pour votre vie réelle ?

L'Honneur du Chevalier

Votre Rang reflète votre expérience et votre maîtrise. En tant qu'apprenti chevalier, vous commencez votre première aventure au Rang 1. Vous ne devez pas pour autant vous considérer comme un

¹ Vous en apprendrez davantage sur leur compte au chapitre 12 "L'Ordre des Chevaliers Mystiques".

néophyte complet : un (presque) Chevalier Mystique de Rang 1 connaît bien le maniement des armes et est déjà capable de maîtriser 3 disciplines².

Même si vous, Ulfir, n'avez jamais été engagé dans une quête, vous avez déjà livré plusieurs batailles et participé à des opérations³. Ce qui fait de vous un humain déjà bien plus fort que la moyenne.

Plus vous vous élevez en Rang, plus cela signifie que les épreuves que vous avez passées vous ont aguerri(e) ; cet affermissement vous rend plus fort(e). À chaque fois que vous passez à un Rang supérieur, vous acquérez de meilleures valeurs, ainsi qu'une discipline supplémentaire :

Passage au Rang	=	+1 à votre total de départ de PV
supérieur		+1 en Offensive et en Parade
		+1 Discipline de Chevalier
		Mystique ⁴

Pour accéder au Rang supérieur, il vous faut accroître votre Honneur. Pour cela, vous devez accumuler un nombre suffisant de Points d'Honneur (PH). Vous gagnez des PH en triomphant d'un ennemi, comme nous l'avons vu au chapitre précédent. Vous pouvez également en glaner en résolvant une énigme, en terminant avec succès une mission ou bien en accomplissant un acte héroïque ou une prouesse susceptible de vous honorer ou de vous affermir. Le texte vous précise alors combien de PH vous avez mérités.

Nombre de PH requis...	...pour accéder au Rang
40	2
80	3
130	4
190	5
270	6
350	7
450	8
600	9
800	10

Au-delà du Rang 10, il vous faudra 200 PH supplémentaires pour atteindre le Rang supérieur.

Le Rang représente l'excellence du chevalier dans sa mission permanente : la préservation du Bien et la lutte contre le Mal. Les Chevaliers Mystiques sont soumis à un code d'honneur⁵ : ils sont tenus à la compassion, à l'abnégation et à la loyauté.

Si vous veniez à enfreindre les règles de l'Honneur ou à commettre d'autres actes de couardise, indignes d'un chevalier, vous seriez alors pénalisé(e) par une perte de PH. Si cette perte vous ramène

² Que vous trouverez au chapitre 7 "Les Disciplines du Chevalier Mystique".

³ Vous en saurez davantage au chapitre 13 "L'Histoire d'Ulfir".

⁴ Que vous trouverez au chapitre 7 "Les Disciplines du Chevalier Mystique".

⁵ Ce code d'honneur est induit par les dix commandements formant le serment du Chevalier Mystique, que vous trouverez au chapitre 12 "L'Ordre des Chevaliers Mystiques". Le Chevalier Mystique nouvellement adoubé prête serment de les suivre.

4. Honneur ou Pêché

au Rang inférieur, vous perdez les points de bonus qui ont amélioré vos caractéristiques (total de départ de PV, Offensive et Parade), ainsi que la dernière discipline acquise.

C'est là que l'on voit l'importance de bien noter, sur votre Feuille d'Aventure, les disciplines dans l'ordre d'acquisition. Si vous descendez en Rang et perdez du coup la dernière discipline gagnée, vous devez non pas effacer la discipline de votre liste, mais la rayer. Lorsque vous atteindrez de nouveau ce Rang, vous regagnerez la maîtrise de cette discipline-là ; impossible d'en choisir une autre à la place.

Exemple : Avec 132 PH, vous aviez atteint le Rang 4 et choisi à ce moment-là la discipline du Désarmement comme discipline supplémentaire. Peu de temps après, en fuyant lors d'un combat, vous êtes pénalisée de 3PH pour votre acte de lâcheté. Du coup, il ne vous reste plus que 129PH, vous êtes rabaisé(e) au Rang 3 et perdez la maîtrise du Désarmement. Plus tard, une victoire lors d'un combat vous octroie un gain de 5PH. À 134PH, vous regagnez le Rang 4. Vous ne pouvez pas, alors, choisir de maîtriser une autre discipline que le Désarmement ; vous êtes obligé(e) de reprendre la discipline que vous aviez déjà auparavant.

L'Honneur n'est pas une variable permettant de juger de l'expérience du héros. Il permet de mesurer l'excellence de sa carrière de Chevalier Mystique, en fonction des principes et des valeurs de Bien qui guident son **devoir**. Par conséquent, un combat remporté contre un ennemi très fort mais plein de bonté ne rapportera pas autant d'Honneur qu'un combat facile mais contre des êtres ignobles. En fait, plus l'être est maléfique, plus la victoire contre cet adversaire accroîtra votre Honneur.

Au cas où vous liriez les tomes de la série *Loup Maudit* dans le désordre, pour vous éviter le handicap de débiter une aventure du milieu de la saga au Rang 1 (donc avec de faibles capacités), au début de chaque livre un Rang vous sera alloué, avec une certaine somme de PH et de PN. Le nombre de disciplines que vous pourrez maîtriser sera du coup indiqué.

Le Venin de la Noirceur

Dans les livres dont vous êtes le héros, la personnalité du héros n'est pas déterminée par l'auteur, c'est tout simplement la VÔTRE. Vous gardez votre libre arbitre le plus total, vous êtes libre de vos choix, y compris de choisir de faire le mal. Si vous décidez de commettre des actes de vilénie ou bien de vivre dans le péché, le mal en profitera pour s'insinuer dans votre âme sous forme de Noirceur. Si l'acte est suffisamment odieux ou le péché suffisamment grave, le texte vous infligera des Points de Noirceur (PN).

C'est un choix qui vous appartient, cela ne regarde que votre conscience et vous. Vous êtes seul(e) décisionnaire de vos actions. Si vous estimez qu'accomplir un acte crapuleux, égoïste ou indécent est important pour la suite de votre aventure, ou si vous en avez juste envie, libre à vous de le faire et d'en assumer les conséquences (en termes de PH et de PN).

Parfois, effectivement, vous serez obligé(e) de mettre votre Honneur de côté, pour la réussite d'une mission. Nous avons parlé dans le chapitre 2 de la façon de se procurer des objets. Un vol crapuleux peut parfois être la seule façon de s'emparer d'un objet essentiel. La perte de PH ou le gain de PN occasionnés et la honte qui en découle sont donc le prix à payer pour la bonne continuation de votre quête. Un être maléfique peut être trop fort pour vous, par exemple, et ne peut être tué que dans son sommeil. Il s'agit alors d'un assassinat odieux, mais si cet ennemi s'était réveillé, il vous aurait peut-être tué sans que vous n'ayez pu faire le poids...

4. Honneur ou Péch 

La lecture d'un livre dont vous  tes le h ros est avant tout un moment de plaisir, et peut- tre que vous n'avez pas envie de jouer les guind (e)s, les saintes-nitouches. Si vous avez envie de vous faire un petit plaisir en vous laissant aller   un peu de d bauche, vous n' tes pas oblig (e) de vous g ner. Apr s tout, *nice boys don't play rock'n roll*⁶.

  vous de prendre la voie qui vous convient. Cependant, gardez   l'esprit que la Noirceur souille l'Honneur du chevalier. Si vous laissez votre  me  tre contamin e par une trop grande dose de Noirceur, les effets peuvent s'av rer n fastes. Si trop de mal irradie de votre personne, vous risquez d' tre mal vu(e) par les forces du Bien, qui pourraient vous prendre pour un agent du Mal.

Si vos PN viennent   d passer vos PH, votre  me est alors **corrompue**⁷. La pratique des disciplines bas es sur la force de la Foi (les disciplines dites "mystiques"⁸) vous est alors interdite. En outre, une  me corrompue est bien moins r sistante   la puissance du Mal. Vous risquez d' tre une proie facile face   certains sortil ges d moniaques.

Toutefois,  tre hautement contamin  par la Noirceur n'a pas que des d savantages. Le Mal sait se rendre attrayant. Si vos PN exc dent vos PH, un certain nombre de nouvelles disciplines s'offre alors   vous : les Disciplines Noires⁹, celles des Chevaliers Noirs, ennemis jur s de votre Ordre. Il peut s'av rer essentiel,   un moment ou   un autre de votre aventure, si vous le jugez comme tel, de savoir utiliser les armes de l'ennemi contre lui.

Dans le m me ordre d'id e, certaines de vos missions vous conduiront au c ur des forces du mal, et une  me trop pure risquerait de vite vous faire rep rer. Votre Noirceur peut alors masquer votre nature aux esprits sataniques.

De ce fait, vous risquez d' tre amen (e), au cours de vos p r grinations,   flirter avec la limite entre le Bien et le Mal, entre l'Honneur et le P ch . Si vous faites de la peinture, vous savez que vous devez ajouter beaucoup de blanc   une couleur pour l' claircir, alors qu'il suffit de peu de noir pour l'assombrir. Dans la vie, c'est un peu la m me chose : la corruption est si facile, alors que la vertu semble un chemin bien ardu. C'est tout le courage d'un  tre que de demeurer fid le   un id al noble.   trop flirter avec la Noirceur, vous risquez la d r liction et d'oublier d finitivement les principes du Bien.

Heureusement, si l'Honneur n'est pas fig  et peut baisser, il en va de m me pour la Noirceur. Il vous est possible de faire refluer la Noirceur qui pollue votre  me gr ce   certaines actions : la pri re¹⁰, la confession (aupr s d'un eccl siastique ou d'une autre personne) ou encore un acte de compassion comme celui d' pargner la vie d'un ennemi. Les pr tres ont le pouvoir de faire diminuer votre Noirceur en vous absolvant de vos p ch s.

Attention, votre Rang est exclusivement d termin  par votre Honneur, par vos PH. Il est ind pendant de votre total de Noirceur. La Noirceur ne peut pas faire monter ou baisser votre Rang ; la Noirceur n'est qu'une perversion de l'Honneur.



⁶ Rose Tattoo forever !

⁷ Dans des civilisations d'une autre  re, on appelle  a le "basculement du c t  obscur"...

⁸ Cf. chapitre 7, disciplines num rot es de 19   26.

⁹ La liste se trouve  galement au chapitre 7.

¹⁰ Cf. chapitre 6, section "La pri re" pour en savoir les modalit s.

5. Péripéties pour un Aventurier

*Ce n'est pas parce que les choses sont difficiles que nous n'osons pas,
c'est parce que nous n'osons pas qu'elles sont dures.*

En tant qu'Ulfir, une destinée héroïque vous est promise. Au long des quinze tomes de la saga *Loup Maudit*, vous allez vivre des aventures uniques et hors du commun des mortels. Vous devrez livrer des combats formidables, vous aurez à percer de terrifiants mystères, vous serez secoué(e) par des événements inattendus et incroyables... C'est ce que le Destin réserve aux héros.

Mais d'autres péripéties vous attendent, plus triviales. Ce ne sont pas en surmontant ces dangers ou ces épreuves que vous bâtirez votre légende, mais c'est en ne les surmontant pas que vous échouerez pitoyablement dans votre quête.

Préparez-vous-y dès à présent pour que, lors de vos expéditions, vous puissiez vous concentrer sur les problèmes plus graves.



L'obscurité

Vos pérégrinations vous amèneront forcément à explorer des grottes, des caves ou des souterrains plongés dans l'obscurité. Sans moyen d'éclairage, vous aurez de la peine à progresser dans ces lieux-là, surtout s'ils sont habités par des créatures nyctalopes. Comment ferez-vous pour vaincre un groupe de trolls des cavernes si vous passez votre temps à tâtonner les murs afin de ne pas vous cogner dedans ?

Les deux principaux moyens d'éclairage sont la lanterne et la torche. Pour les allumer, il vous faut un moyen de produire du feu (un briquet, par exemple), sans quoi elles sont inutilisables. La lumière d'un briquet est insuffisante pour vous repérer correctement dans un lieu obscur.

La torche est l'objet le moins pratique. Lorsqu'elle est consumée (c'est-à-dire quand l'exploration est finie et qu'on l'éteint), elle n'est pas réutilisable ; elle est bonne à jeter. La clarté de sa flamme ne peut être masquée, sous peine de se brûler ou de mettre le feu à quelque chose. Vous la tenez d'une main et pouvez tenir une arme (à 1 main) dans l'autre. Si vous rencontrez un ennemi, vous devez la poser sur

le sol. Hélas, sa clarté est alors insuffisante pour combattre efficacement ; un malus vous pénalisera. De plus, le risque est grand qu'elle s'éteigne et que vous vous retrouviez dans le noir. Idem si un violent courant d'air venait à la souffler. Dans ce cas, vous devrez consacrer du temps à allumer une nouvelle torche ou poursuivre votre exploration dans l'obscurité. Si l'exploration venait à se prolonger, la torche risque également d'être consommée trop tôt.

La lanterne, elle, ne présente pas ces défauts. Quand l'exploration est terminée, il suffit de l'éteindre et de la ranger dans votre sac à dos pour pouvoir l'utiliser ultérieurement. Sa clarté peut être masquée. Vous la tenez d'une main et gardez une main libre, comme pour la torche. Si vous rencontrez un ennemi, il vous suffit de la poser par terre (en 1 assaut) et d'engager le combat ; sa lueur vous permettra de vous battre normalement. Elle s'avère cependant plus chère à l'achat qu'une torche.

Il existe un autre moyen d'éclairage encore plus pratique : le cristal-lanterne. Découvert par les mineurs nains, le cristal-lumière est une roche d'une phosphorescence enchantée qui éclaire dans le noir. Experts dans l'art de faire fructifier leur argent, les nains vivent dans le commerce de cette roche un moyen lucratif de rentabiliser leurs mines non aurifères. Beaucoup de palais s'éclairent avec des ornements taillés dans ce minerai, et de plus en plus d'aventuriers s'équipent de cristaux-lanternes, qui ont l'avantage de ne pas se casser quand ils tombent, de ne pas s'abîmer sous l'eau, et de ne pas avoir besoin d'être allumés. C'est un objet qu'il est conseillé de se procurer.

Comme vu au chapitre 3, vous pouvez utiliser une arme de jet à 1 main au premier assaut d'un combat tout en tenant une torche ou une lanterne. Mais vous devrez consacrer 1 assaut à la poser pour entamer le corps à corps.

Une torche peut faire office d'arme. Si vous en avez une en main quand on vous attaque, et souhaitez ne pas la lâcher et vous battre avec, vous pouvez en décider ainsi. Avec le risque accru qu'elle s'éteigne dans l'entreprise. Contre un humain, une torche utilisée comme arme a les caractéristiques suivantes : Off +5, Dom 3D-3, 1 coup.¹¹ À l'issue du combat, la torche est devenue inutilisable ; vous devrez en allumer une autre.

Si vous vous retrouviez dans l'obscurité et aviez à combattre, vous seriez sérieusement pénalisé(e), surtout si votre adversaire est nyctalope. Les ténèbres peuvent s'avérer mortelles.

Esquiver

Si, au cours de vos pérégrinations, vous êtes menacé(e) par un projectile qui vous oblige, pour l'éviter, à un déplacement prompt et rapide, votre chance de salut réside dans votre capacité à réagir physiquement, autrement dit, dans vos réflexes et votre vivacité. Le projectile peut être une stalactite qui s'est détachée du plafond ou encore, comme nous l'avons vu au chapitre 3, le javelot ou le poignard lancé sur vous par un ennemi. Vous devez alors *tester votre Habileté*.

Toutefois, la façon de tester cette aptitude dans ce cas particulier est différente de ce que nous avons vu au chapitre 2. Au lieu de lancer 3D, vous devez lancer 1D et y ajouter un nombre correspondant à la **Vitesse du Projectile**, donnée dans le texte. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre Habileté

¹¹ Les caractéristiques d'une torche en tant qu'arme peuvent varier. Le feu ne cause pas les mêmes dommages en fonction de l'adversaire. Contre un squelette (qui ne craint pas le feu), une torche sera moins efficace qu'un gourdin : Off +3, Dom 1D, 1 coup. Dans ce genre de cas, le texte vous précisera quelles caractéristiques retenir.

5. Péripéties pour un Aventurier

(bonus et malus compris), votre test est réussi et vous esquiverez le projectile. S'il est supérieur, vous échouez et êtes frappé(e) de plein fouet.

Exemple : Vous avez 16 en Habileté, avec un malus dû à l'armure de 2. Vous progressez dans des catacombes quand vous voyez avec effroi un bloc de pierre se détacher du plafond et vous tomber dessus ! Testez votre Esquive. Vitesse du bloc : 6. Vous lancez 1D + la Vitesse du Projectile et obtenez $3+6 = 9$. $9 \leq$ vos 14 d'Habileté malus compris, vous réussissez et évitez le bloc d'un prompt roulé-boulé. Si vous aviez échoué, vous auriez été percuté(e) et auriez perdu des PV.

Bien entendu, ce mode de calcul s'applique dans l'autre sens, lorsque c'est vous qui êtes à l'origine de l'attaque et que c'est à votre adversaire d'esquiver. Dans ce cas, c'est lui qui doit opposer son total d'Habileté (donné dans le texte) à la Vitesse de votre attaque. Procédez au même calcul pour savoir s'il réussit ou pas à esquiver. Néanmoins, ce cas se présentera rarement.

Il se peut que la situation dans laquelle vous vous trouvez au moment d'effectuer votre test d'Habileté vous soit défavorable. Si vous êtes coincé(e) au fond d'un puits, vous aurez davantage de difficulté à esquiver un bloc de pierre que dans un large couloir, haut de plafond ! Dans ces cas précis, le texte vous indiquera un malus d'Habileté.

Certains traits tels les flèches ou les carreaux d'arbalète ne peuvent être esquivés : ils sont trop rapides.

Dans le cas d'un tir à bout portant, l'individu pris pour cible ne peut esquiver. C'est d'ailleurs pour cette raison que l'Habileté n'est pas indiquée dans les caractéristiques de l'ennemi vues au chapitre 3.





Portes verrouillées

La porte fermée est l'obstacle rageant par excellence. Si vous n'en possédez pas la clef, vous pouvez, en fonction des choix qui vous sont proposés, essayer de la défoncer. Pour cela, il vous faut avoir une épaule solide, et *tester votre Force*.

Mais, comme dans le cas de l'esquive, vous devrez ne lancer qu'1D et y ajouter le nombre correspondant à la **Résistance de la Porte**, donné dans le texte. Si le résultat est inférieur ou égal à votre Force (bonus et malus compris), votre test est réussi et vous avez forcé l'huis, vous pouvez le franchir. S'il est supérieur, vous avez échoué, la porte reste fermée. Vous pouvez alors, suivant la situation indiquée par le texte, effectuer une nouvelle tentative pour défoncer la porte ou abandonner.

Exemple : Vous avez une Force de 12 (bonus et malus compris). Vous souhaitez défoncer une porte en bois renforcée de barres de fer. Testez votre Force (Porte Verrouillée). Résistance de la Porte : 9. Vous lancez 1D + la Résistance de la Porte et obtenez $4+9 = 13$. $13 >$ vos 12 de Force, vous échouez et vous vous fracassez l'épaule contre la porte, ce qui vous coûte 2PV.

Chaque tentative, réussie ou non, vous coûte au minimum 1PV ; le texte vous le mentionnera. Certaines portes, malgré toute votre force, demeurent inviolables et ne peuvent être défoncées ; il vous en faut la clef¹².

Si vous possédez une hache, et si la Résistance de la Porte est comprise entre 1 et 7, vous pouvez en détruire les panneaux sans concéder aucun PV dans la fracassante entreprise.

¹² La "clef" d'une porte n'est pas toujours forcément l'objet de serrurerie auquel on pense ; cela peut être un code d'ouverture, une formule magique, ...

Escalade et chutes

Si certains obstacles comme les portes verrouillées se défoncent, d'autres ne peuvent être franchis qu'en étant escaladés. Au cours de vos aventures, les occasions de grimper ne manqueront pas. Pour savoir si vous réussissez votre ascension, il vous faudra *tester votre Habilité*, mais en ne lançant qu'1D et en y ajoutant un nombre correspondant à la *Difficulté d'Escalade*, que présente l'obstacle (elle sera donnée dans le texte). Cette difficulté varie suivant l'escarpement de l'obstacle escaladé ; il est plus facile de grimper à un arbre avec des branches basses que d'escalader une falaise abrupte.

Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre Habilité (bonus et malus compris), votre test est concluant, vous avez réussi votre escalade. S'il est supérieur, vous échouez et chutez.

Si vous possédez un grappin, vous pouvez retrancher 6 au lancer du dé.

Si vous êtes trop lourdement chargé, l'ascension sera plus malaisée. Ajoutez 1 au résultat du dé par pièce d'Équipement possédée au-delà de 10 (hors OL et hors grappin en cours d'utilisation). Vous pouvez bien sûr abandonner des pièces d'Équipement avant d'entamer l'escalade.

Exemple : Vous avez 14 en Habilité (bonus et malus compris) et possédez 12 pièces d'Équipement hors OL. Vous souhaitez escalader le mur d'un château jusqu'à une fenêtre. Testez votre Habilité (Escalade). Difficulté d'Escalade de la paroi : 10. Vous lancez 1D + la Difficulté d'Escalade + 2 pièces d'Équipement au-delà de 10 et obtenez $5+10+2=17$. $17 > vos\ 14\ d'Habilité$, vous échouez et chutez d'une hauteur de 8 mètres.

Vous pouvez sans dommages faire une chute de 2 mètres. Mais au-delà de cette hauteur, vous subissez des blessures de gravité croissante (selon que vous chutez de haut et/ou que le sol sur lequel vous atterrissez est dur et accidenté). Le texte vous indiquera les Dommages causés par la chute. Si vous êtes revêtu(e) d'une armure, cette dernière amortit le choc. Sa Protection vient se déduire des Dommages infligés, ainsi que votre Protection Naturelle.

Suite de l'exemple : vous chutez donc de 8 mètres sur un sol herbeux, ce qui vous vaut 1D+2 de Dommages. Vous portez une Cuirasse (de Protection 3). Pour calculer les PV perdus dans la chute, lancez 1D+2 et retranchez 3 du résultat.

À certaines hauteurs vertigineuses, il n'y aura pas de lancer de dés, car aucun humain ne peut espérer survivre à une chute pareille. Il en va de même si vous tombez sur des pieux acérés.

Chuter n'est pas uniquement la conséquence d'une escalade ratée. Cela peut vous arriver aussi si vous posez le pied sur une chausse-trappe, si vous êtes désarçonné(e) de cheval, si un escalier vermoulu



Résister à la magie

En tant que chevalier, vous ne savez pas lancer de sorts. Vous verrez au chapitre 7 que les Disciplines de Chevalier Mystique sont une bonne compensation. Vous pourrez également trouver au cours de votre aventure des parchemins et objets magiques aux pouvoirs équivalant à certains sortilèges. En revanche, vous pourrez malheureusement affronter des ennemis férus en thaumaturgie, des créatures aux pouvoirs magiques, des pièges ensorcelés ou des êtres de nature paranormale.

Il existe 2 sortes de sortilèges pouvant être lancés sur vous.

Les sorts d'attaque directe sont dotés d'une Vitesse, à laquelle vous opposez votre Habilité afin de les éviter. Ce peut être, par exemple, un rayon d'énergie mortelle surgi du doigt d'un sorcier. Si vous êtes victime de ce type de sorts, cela se passera comme expliqué à la section "Esquiver" quelques pages plus tôt.

L'autre catégorie de sortilèges est celle des sorts aux effets surnaturels, impossibles à esquiver. Si une sorcière vous lance un sort dans le but de vous changer en crapaud, vous pourrez courir où vous voudrez, vous n'échapperez pas à la magie. Ces sortilèges sont dotés d'une *Puissance Magique*.

Lorsqu'un sortilège ou un phénomène surnaturel similaire affecte un être vivant, il est possible à celui-ci de résister à l'agression paranormale s'il a une Psyché suffisamment forte. C'est elle que vous opposerez si vous êtes la cible d'un sortilège de la deuxième catégorie.

Pour tenter de résister à une forme agressive de sorcellerie, vous devez *tester votre Psyché*. Comme précédemment, ne lancez qu'1D et ajoutez-y le nombre correspondant à la *Puissance Magique du Sortilège*, donnée dans le texte. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre Psyché (bonus et malus compris), votre test est réussi et vous résistez au sort. S'il est supérieur, vous échouez et la magie a un effet sur vous.

Exemple : Vous avez 8 en Psyché (bonus et malus compris). Vous engagez le combat avec un gnome furieux que vous ayez osé pénétrer dans sa forêt. Il vous lance un sort. Testez votre Résistance à la Magie. Puissance Magique du Sort : 7. Vous lancez 1D + la Puissance Magique du Sortilège et obtenez $1+7 = 8$. $8 \leq$ vos 8 de Psyché, vous réussissez à résister à l'attaque magique du gnome. Si vous aviez échoué, vous auriez pu être changé(e) en céleri !

Les sorciers les plus redoutables lancent des sorts d'une telle force magique qu'il est inutile de lancer les dés : ils sont trop puissants pour votre résistance. Il est conseillé de ne pas se froter à ce genre d'individus. Ou d'avoir sur soi une amulette protectrice. Ou de s'en faire des amis.

Bien entendu, la résistance à la magie ne s'applique que lorsque le sort vous est néfaste. Si on lance sur vous un sort de guérison, il serait bien bête de vouloir le repousser !



L'art de la Dissimulation

Les missions qui vous seront confiées ne consisteront pas toujours à tuer tout ce qui bouge. Surtout quand tout ce qui bouge est une armée entière, contre laquelle vous ne feriez guère le poids. Vous aurez parfois à accomplir des missions d'infiltration ou d'espionnage, où la discrétion sera exigée. Vous aurez alors certainement besoin de vous cacher à de nombreuses reprises, en espérant ne pas être découvert(e). C'est dans ces moments-là que vous devrez faire preuve de votre Habilité à vous dissimuler.

Pour passer inaperçu(e) aux yeux d'autrui, vous devez *tester votre Habilité*, mais en ne lançant qu'1D et en y ajoutant un nombre correspondant à *l'Attention de l'Adversaire*, donnée dans le texte. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre Habilité (bonus et malus compris), votre test est réussi, vous n'avez pas été repéré(e). S'il est supérieur, vous échouez et êtes découvert(e).

Le meilleur moyen de réussir à rester inaperçu est de trouver une bonne cachette (recoin, colonne, tenture,...) ou d'évoluer dans la pénombre, et de toujours agir avec précautions. Différents facteurs et conditions peuvent influencer sur votre test d'Habilité, suivant la façon dont vous êtes caché(e) ou/et encombré(e) par votre équipement. La somme de ces bonnes ou mauvaises conditions se traduira par un bonus ou un malus qui viendra se retrancher ou s'ajouter au lancer de dé.

Le texte vous précisera, suivant votre cachette (et la situation), quel est votre bonus ou (bien souvent) votre malus. Vous aurez ensuite à le modifier en fonction des facteurs suivants :

Si vous transportez + d'1 arme	+1 aux dés par arme supplémentaire
	+2 par arme à 2 mains *
Si vous transportez + de 5 pièces	+1 par pièce d'Équipement d'Équipement ¹³ hors armes (et hors armes supplémentaire hors OL)
Si vous êtes atteint(e) d'une maladie qui vous cause un tremblement (variole, malaria, grippe, rhume...) ¹⁴	+5

Exemple : Vous avez 14 en Habilité (bonus et malus habituels compris) et transportez 4 armes sur vous. Hormis ces 4 armes, vous n'avez que 5 autres pièces d'Équipement avec vous. Vous entendez un garde accourir et décidez de vous cacher derrière un pilier. C'est une cachette convenable, mais pas infaillible. Vous vous tenez immobile, mais le garde passe à trois mètres de vous, ce qui vous inflige un malus de -2. Testez votre Dissimulation. Attention du Garde : 4. Pour ce jet de dés, votre Habilité est donc de 14 - 2 (le malus indiqué par le texte) - 3 (à cause de vos 4 armes) = 9. Vous lancez 1D + l'Attention de l'Adversaire et obtenez 6+4 = 10. 10 > vos 9 d'Habilité, vous échouez. Malgré votre bonne cachette et votre grande Habilité, le garde vous repère en passant à côté de vous et se jette à l'attaque. Vous remarquez ainsi que trop vouloir accumuler d'équipement n'a pas que des avantages : si vous n'aviez pas transporté tant d'armes, vous auriez pu tromper la vigilance du garde.

Le recours au test d'Habilité pour vous dissimuler n'est pas toujours de mise. Dans certaines situations, votre cachette est infaillible. Ou bien vous ne pouvez pas vous cacher convenablement et vous vous faites repérer au premier coup d'œil.

¹³ Cf. Chapitre 2, section "Poids de l'Équipement".

¹⁴ Cf. la section "Infections et maladies", plus loin dans ce chapitre.

Poisons

La façon la plus classique d'empoisonner quelqu'un, c'est de verser le poison dans sa boisson ou de le mélanger à sa nourriture. Certains de vos ennemis ne manqueront pas de le faire, soyez-en sûr(e). Cependant, ce cas ne devrait pas être si fréquent ; vous serez certainement plus souvent confronté(e) aux poisons lors de vos pérégrinations en milieu naturel. La faune et la flore des contrées que vous traverserez peuvent sécréter un venin qui rend d'autant plus dangereuses les blessures qu'elles vous infligent. Un cobra ne serait guère effrayant si sa morsure n'était pas mortellement venimeuse et foudroyante.

Lors d'un combat, il est indiqué au niveau des caractéristiques de l'arme de votre adversaire si, en vous blessant, il vous inocule un poison¹⁵. Le cas échéant, en plus des Dommages causés par la plaie infligée par les crocs ou les mandibules de l'ennemi, vous perdrez un certain nombre de PV supplémentaires à cause de l'empoisonnement.

Tous les poisons n'ont pas la même *virulence*. En fonction de votre constitution, vous résistez plus ou moins bien aux effets d'un poison. Si, au cours d'un combat ou à une autre occasion, vous êtes empoisonné(e), vous devez *tester votre Force*. Mais en ne lançant qu'1D et en y ajoutant le nombre correspondant à la **Virulence du Poison**, donnée dans le texte.

Si le résultat est inférieur ou égal à votre Force (bonus et malus compris), votre test est réussi : vous résistez bien au poison et **ne perdez qu'un nombre de PV égal au double de sa Virulence**.

Si le résultat obtenu est supérieur, votre test est un échec : vous résistez mal au poison et **perdez un nombre de PV égal au triple de sa Virulence**.

Exemple : Vous avez une Force de 12 (bonus et malus compris). Vous affrontez un serpent géant qui vous mord. Ses crocs vous infligent des PV de Dommages et vous inoculent un poison de Virulence 9. Testez votre Force (Poison). Vous lancez 1D + la Virulence du Poison et obtenez $1+9 = 10$. $10 \leq$ vos 12 de Force, vous réussissez votre test. Vous résistez au poison et ne perdez que $9 \times 2 = 18$ PV.

Nous pouvons voir que le poison change la façon de combattre un ennemi. Il faut à tout prix éviter que le coup adverse porte. Face au serpent de l'exemple, il peut être judicieux d'attendre son attaque pour pouvoir parer et riposter avec certitude. Ou alors d'attaquer le premier si l'on est sûr de faire mouche.

Si votre arme est tranchante, vous pouvez l'enduire de poison (sauf pendant un combat). Dans ce cas, lorsque vous blessez un ennemi avec cette arme, vous lui inoculez le poison.

Quand vous vous battez contre un ennemi, il est précisé dans ses caractéristiques (vues au chapitre 3) d'une part s'il est sensible aux poisons ou non, et d'autre part, en cas de sensibilité, s'il est de constitution robuste ou non.

Si l'ennemi est insensible aux poisons, les blessures que vous lui infligez avec une arme empoisonnée sont les mêmes qu'une arme normale.

Si l'adversaire craint le poison, calculez les dommages causés par l'empoisonnement en fonction de sa constitution : s'il est *robuste*, c'est comme s'il réussissait son test de Force ; s'il est *peu robuste*, c'est comme s'il l'échouait.

Comme nous l'avons vu dans l'exemple du chapitre 3, tous vos ennemis ne craindront pas le poison : bien malin celui qui empoisonnera un mort-vivant ou un golem ! Certains adversaires, comme les assassins, sont entraînés à résister aux poisons.

¹⁵ Rappelez-vous, au chapitre 3, l'étape 3 du duel.

5. Péripéties pour un Aventurier

Par ailleurs, le poison étant une arme vile et lâche, un combat gagné avec utilisation d'une arme empoisonnée ne vous rapporte que la moitié des PH de la victoire (arrondie au chiffre inférieur) ; vous empochez l'autre moitié (arrondie au chiffre supérieur) sous forme de PN.

Si vous décidez d'empoisonner un ennemi hors d'un combat, en versant du poison dans sa boisson par exemple, votre Noirceur augmentera également.

À la fin du combat, la dose de poison que vous avez utilisée est évaporée ; il faudra enduire votre lame avec une nouvelle dose de poison pour le prochain affrontement. En fait, **lorsque vous enduisez une arme de poison, il faut l'utiliser sans attendre car le poison s'évapore tout de suite, sauf si vous conservez l'arme dans un fourreau (épée ou glaive), une gaine (dague) ou un carquois (flèches et carreaux)**. Par conséquent, une hache, par exemple, doit être immédiatement utilisée au combat pour que le poison agisse. Et bien souvent, vous n'avez pas le temps de préparer votre arme quand un ennemi vous attaque.

On voit qu'il serait inutile et même dangereux d'enduire une arme de poison et de la glisser à la ceinture : non seulement le poison s'évaporerait, mais vous risqueriez de vous empoisonner vous-même si la lame venait à érafler votre cuisse. À l'abri dans un fourreau, une gaine ou un carquois, le poison reste efficace jusqu'au combat qui suit.

Si vous menez un combat avec une arme empoisonnée contre un ennemi qui y est insensible, le poison s'est quand même évaporé au terme de la lutte.

N'oubliez pas que certains de vos adversaires sans scrupules (les assassins entre autres) n'hésiteront pas à avoir recours à cette méthode.

Attention ! Nous avons vu le cas des poisons les plus courants, les poisons universels. Il existe maintes variétés de poisons et venins. Certains s'avéreront invariablement mortels, vous ne pourrez rien faire contre. D'autres ne vous feront pas perdre de PV, mais auront des effets soporifiques, hallucinogènes, paralysants... Leurs effets vous seront précisés au cours de l'aventure.





Infections et Maladies

Il existe de nombreuses façons d'être victime d'une infection ou d'une maladie : en vous faisant blesser par un adversaire contaminé, en vous faisant piquer ou mordre par un animal porteur, en visitant un lieu décimé, en pataugeant dans des marécages, en séjournant dans un souterrain humide et infesté de rats,... ou tout simplement en voyageant sous la pluie ou en dormant dehors sans moyen de vous réchauffer.

Le principe est que, tant que vous n'avez pas guéri, vous perdez régulièrement des PV, et des malus d'aptitude vous sont infligés. Malade, il est difficile de rester aussi lucide qu'en pleine santé, notamment.

Blessure infectée :

Lorsque, lors d'un combat, un adversaire vous inflige une blessure dont les Dommages comportent la mention "infection"¹⁶, *testez votre Force*. Si vous réussissez, votre constitution vous permet de résister à la contamination de votre plaie. Si vous échouez, votre blessure s'infecte et risque de se gangrener. **Vous perdez 5PV supplémentaires, et recevez des malus de -1 en Force et -1 en Habilité.**

¹⁶ Comme nous l'avons vu au chapitre 3, étape 3 du duel.

5. Péripéties pour un Aventurier

Maladies :

Lorsque le texte vous indique que vous contractez une maladie, *testez votre Force* afin de savoir si votre constitution vous permet de repousser le mal. Mais pour cela, ne lancez qu'1D et ajoutez-y le nombre correspondant à son **Degré de Gravité**, variable suivant le type de maladie. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre Force (bonus et malus compris), votre test est réussi, votre constitution vous permet de repousser la maladie. S'il est supérieur, vous subissez les effets du mal.

Exemple : Vous avez 12 en Force (bonus et malus compris). Vous traversez un village infesté par la peste et contractez cette maladie. Testez votre Force (Maladie). Degré de Gravité : 10. Vous lancez 1D + la Gravité de la Peste et obtenez 3+10 = 13. 13 > vos 12 de Force, vous échouez et contractez la peste. Vous allez en subir les terribles effets.

Lorsque vous contracterez une maladie, le texte vous précisera quel est son Degré de Gravité, ses symptômes et les effets subis à chaque fin de période. Pour exemple, voici les descriptifs de la peste et de la grippe :

	Degré de Gravité :	Symptômes :	Effets subis :
Peste	10	dépigmentation, apparition de bubons sur la peau	-15PV, malus de -2 en Force, Habilité et Séduction, blessures aggravées de 3

	Degré de Gravité :	Symptômes :	Effets subis :
Grippe	2	Fièvre, grelottements	-3PV, malus de -1 en Habileté, blessures aggravées de 1, malus de Dissimulation

Si vous êtes déjà atteint(e) par une maladie et en contractez une nouvelle, seule subsiste celle dont le Degré de Gravité est le plus élevé, que ce soit celle que vous aviez ou celle que vous venez d'attraper (entre les deux maladies présentées, ce serait la peste). Si vous contractez une maladie que vous avez déjà, ses effets ne viennent pas s'aggraver.

Nous verrons dans le chapitre 6 que chaque journée dans le temps du récit se divise en 3 périodes : le matin, l'après-midi et la nuit. Lorsque vous êtes frappé(e) par la maladie, ses premiers effets ne se font sentir qu'à la fin de la période. Si vous attrapez la grippe la nuit parce que vous avez dormi dans le froid, par exemple, vous en subissez les effets néfastes (perte de PV et malus d'Habilité) uniquement en fin de période, c'est-à-dire au lever du soleil.

Si le descriptif de la maladie porte la mention "blessures aggravées de" suivie d'un nombre, cela signifie que la maladie vous affaiblit tellement que votre corps est beaucoup plus fragile lorsqu'il encaisse un coup. Chacune des blessures que vous subirez vous infligera une perte de PV supplémentaire égale au nombre stipulé (3, dans l'exemple de la peste).

Si le descriptif de la maladie contient la mention “malus de Dissimulation”, comme la grippe, cela signifie que vous êtes agité de tremblements qui vous handicapent dans vos tests de Dissimulation¹⁷. Votre Habilité est pénalisée d’un malus de -5 pour ce lancer de dés.

Un autre effet néfaste que vous vaudront les maladies : vous serez contagieux. Vous risquez de faire fuir les gens sur votre passage.

Guérison :

Il vous est possible de guérir de vous-même, de par votre constitution aguerrie de chevalier. À la fin de chaque période de la journée¹⁸, *testez votre Force* avec 3D (de façon classique) si vous avez une blessure infectée, ou avec 1D et le *Degré de Gravité* de la Maladie en cas de maladie (comme la première fois où vous avez tenté de la repousser). Si vous réussissez le test, vous guérissez : les malus sont levés. Si vous l’échouez, votre blessure se gangrène (de nouveau -5PV, les malus de -1 en Force et en Habilité sont maintenus) ou vous subissez une nouvelle fois les effets de la maladie (nouvelle perte de PV, différents malus maintenus), et devrez tenter un nouveau test de Force à la fin de la prochaine période. Lorsqu’on est malade, le sommeil devient un moment capital. Vous devez prendre du repos. Les nuits blanches vous fatiguent davantage et retardent votre guérison. **Vous ne pouvez pas tester votre Force à l’aube qui suit une nuit blanche et subissez automatiquement les effets de la maladie ou de l’infection.**

De même, vous devrez vous alimenter correctement pour ne pas perdre plus de forces. **Vous ne pouvez pas tester votre Force à midi ou le soir si vous n’avez pas pris un repas et subissez automatiquement les effets de la maladie ou de l’infection.**

Évidemment, vous avez le droit de vous soigner avant ! Des guérisseurs et des magiciens peuvent vous prodiguer des soins, voire vous guérir. Il existe également des médicaments et traitements élaborés par des apothicaires ou des herboristes.

Si vous passez à un Rang supérieur¹⁹ et choisissez la Science Médicale comme nouvelle discipline acquise²⁰ alors que vous êtes souffrant, vous guérissez automatiquement à la prochaine fin de période.



¹⁷ Souvenez-vous, plus haut, section “L’art de la dissimulation”.

¹⁸ Cf. chapitre 6, donc.

¹⁹ Rappelez-vous, le chapitre 4.

²⁰ Cf. chapitre 7 “Les Disciplines de Chevalier Mystique”.

Événements mystiques

Le dernier type de périπέtie présenté dans ce chapitre est un peu moins commun. Il ne concerne que certains aventuriers seulement, ceux qui mènent leurs quêtes sur les terrains aussi bien physiques que psychiques, comme les prêtres, les magiciens, ou... les Chevaliers Mystiques.

Les Chevaliers Mystiques sont plus que des chevaliers. Ils savent manier les armes, monter à cheval et séduire les demoiselles, certes, mais leur engagement religieux en fait également des aventuriers de l'esprit. Peu d'êtres sont capables de cerner la nature mystique de certains phénomènes. Des âmes sensibles au surnaturel arrivent parfois à deviner que quelque chose d'anormal se passe, sans vraiment savoir quoi. Le Chevalier Mystique, lui, est capable de le déterminer, et de donner un sens à ces forces extraordinaires qui déchirent le voile entre rêve et réalité.

Cette capacité exceptionnelle des Chevaliers Mystiques provient de leur Psyché plus développée que la moyenne, car fortement entraînée lors de leur formation, ainsi que de leur foi. En effet, celui qui croit sans voir vu est plus à même de voir ce que les gens refusent de croire.

La Noirceur, dont nous avons parlé au chapitre 4, est l'une de ces forces surnaturelles : la force du Mal à corrompre l'âme. En tant que Chevalier Mystique, vous pouvez sentir lorsqu'une force démoniaque est en train d'agir, et ainsi intervenir avant qu'il ne soit trop tard, que ce soit dans les cas de possession, de malédiction ou encore de maléfices.

Le Chevalier Mystique, en tant que serviteur de Dieu, sait appréhender la vie après la mort. Il sait porter son âme aux frontières séparant le monde des vivants de celui des trépassés, ce qui le dispose au contact avec les fantômes et avec les autres forces paranormales qui jalonnent ces frontières.

Avec le temps, avec l'expérience et une âme emplie d'Honneur, vous pourrez même provoquer des événements mystiques, en influant sur l'équilibre des forces surnaturelles.

Le moyen le plus commun de le faire est la prière, dans laquelle vous vous adressez à Dieu ou aux Saints. Cet acte de piété peut déjà influencer sur votre Noirceur²¹, mais aussi déclencher des événements comme une guérison ou, pourquoi pas, un miracle.

Mais attention, vouloir jouer sur les équilibres surnaturels ou manipuler les forces mystiques est à double tranchant. Les effets causés peuvent s'avérer l'inverse de ce qui était désiré, et vous pourriez fort bien vous retrouver à devoir combattre une troupe de morts-vivants que vous auriez malencontreusement attirée...



²¹ Cf. chapitre 6 “Déroutement de la Quête”, section “La Prière”.

6. Déroulement de la Quête

*Ce n'est pas que nous disposions de très peu de temps,
c'est plutôt que nous en perdons beaucoup.*

Les différentes aventures que vous vivrez en lisant les romans de la série *Loup Maudit* ne se dérouleront pas sur le même nombre de jours. Certaines ne dureront pas plus de quelques jours, d'autres s'étaleront peut-être sur plusieurs semaines. La durée d'une quête a une forte incidence sur son déroulement.

Le temps

Dans le monde du Frenderlund, le temps s'écoule de la même façon que dans votre monde : il n'y a qu'un soleil, qu'une seule lune, les jours se succèdent aux nuits et inversement. Cependant, il convient de faire la différence entre **le temps du récit et le temps réel**. En effet, le temps qu'il vous faut pour lire un paragraphe du récit (temps réel) ne correspond pas au temps que met l'action décrite dans ledit paragraphe pour se dérouler (temps du récit).

Par exemple, pour lire "*Vous passez une nuit agréable et vous vous réveillez frais et dispos*", il vous suffit de deux secondes, il ne vous faut pas les plusieurs heures que dure une nuit entière. De la même façon, pour effectuer tous les lancers de dés et les calculs lors d'un combat, il vous faut davantage de temps à vous lecteur ou lectrice que le chevalier Ulfir en met pour asséner des coups aux ennemis qu'il affronte.

Afin de tenir compte du temps qui passe au fur et à mesure que vous accomplissez vos actions dans le temps du récit, et de le rendre aussi crédible que le temps réel, les journées que vous passerez dans le temps du récit seront divisées en **3 périodes : le matin, l'après-midi et la nuit**. Le matin se termine à midi, l'après-midi (ou le soir) se termine au crépuscule, et la nuit se termine quand point l'aube.

Lorsque vous commencez une aventure, on vous indique à quel moment de la journée vous êtes. Dans le récit, lorsqu'une période de temps s'achève, cela vous est précisé ; si vous avez bien tenu le compte des périodes écoulées, vous savez si c'est midi, le crépuscule ou l'aube.

Vous n'aurez pas toujours à vous soucier du moment de la journée auquel vous êtes ; le texte peut le faire pour vous. Si l'aventure ne dure qu'un jour ou guère plus, il vous suffira de noter les périodes écoulées dans la case "Notes" de votre Feuille d'Aventure. Mais dans certaines aventures, vous aurez à mener de longues expéditions ou campagnes qui s'étaleront sur plusieurs jours, plusieurs semaines.

Dans ce cas-là, **un calendrier** vous sera donné en début de livre afin que vous puissiez y noter quel jour vous êtes dans le temps du récit (voir plus loin). Il est capital que vous teniez le compte des périodes écoulées, en particulier pour savoir quand manger et quand dormir.

Repas et Repos

Pour entretenir votre solide constitution de chevalier, vous devez prendre 2 repas par jour (un à midi et un le soir²²), sous peine de perdre des PV pour cause de sous-alimentation. C'est pourquoi, lorsque vient la fin du matin ou de l'après-midi, il vous faut manger.

Pour cela, vous pouvez puiser dans les provisions que vous transportez dans votre sac à dos²³. Mais vous pouvez aussi, quand l'occasion se présente, chasser, vous restaurer dans une auberge, ou demander le couvert chez un seigneur, un fermier ou dans un monastère.

Un repas chaud rapporte plus de PV qu'un repas froid.

Il faut vous alimenter, mais vous devez également prendre du repos. Lorsque la nuit tombe, vous aurez souvent le choix entre dormir ou poursuivre votre route jusqu'à l'aube. Passer une nuit blanche n'est pas le mieux indiqué pour votre santé (vous risquez de perdre des PV) mais parfois le temps vous est compté. Le sommeil vous permet de reprendre des forces, mais il faut trouver un endroit où dormir. Camper à la belle étoile est plus économique que de louer une chambre dans une hostellerie, mais c'est aussi plus dangereux : Dieu seul sait quelle créature se cache dans la futaie ! Et comme c'est VOUS le héros, ce sera à vous de choisir ce qui vous semble, dans votre situation, le plus judicieux.

Que vous dormiez dans l'herbe ou dans un lit, vous pourrez toujours choisir si vous souhaitez dormir avec votre armure ou pas. Dormir en armure a l'avantage de vous offrir une protection en cas d'attaque. Mais il est plus difficile de bien dormir ainsi engoncé : **une période de repos en armure vous rapporte 2PV de moins** que si vous aviez dormi sans. Un sommeil qui vous rapporterait 0 ou 1 seul PV, si passé en armure, vous ferait ainsi perdre 2 ou 1 PV. Le texte ne vous donnera pas d'indication au sujet de l'armure ; vous devrez choisir si vous la quittez avant de dormir. Si vous ne pensez pas à faire ce choix, vous pouvez considérer que vous quittez l'armure quand vous dormez dans un lit, et que vous la gardez si vous dormez dehors.

La prière

Lorsqu'arrivera l'heure de dormir, il vous sera souvent proposé de consacrer le temps de votre repos à une activité importante dans la vie d'un croyant : la prière.

Cette action consiste à confier vos espoirs, vos doutes, vos remords ou vos suppliques à Dieu ou à un Saint. Cet acte de recueillement vous permet d'évacuer les mauvaises ondes et de retrouver la sérénité. Il est d'autant plus utile à votre âme lorsque vous avez commis des actes vils susceptibles de la contaminer²⁴.

La prière se pratique la nuit, en n'importe quel lieu suffisamment calme pour vous permettre de vous recueillir, ou alors à n'importe quel moment de la journée, à condition de vous trouver dans un lieu consacré, comme une église. Les lieux de culte dédiés à des croyances sataniques ou aux anciens

²² Le repas du midi s'appelle le "dîner" et celui du soir le "souper". Rien de bien étonnant : c'est comme cela que ces repas sont désignés dans la langue française. Au fil des années, certaines élites aristocratiques puis bourgeoises ont modifié ces noms en France (Belgique, Suisse et Québec ont su résister) et ont cherché à les imposer au reste de la population, notamment via l'école. La désignation retenue dans la série *Loup Maudit* est bien sûr la désignation traditionnelle française, d'autant plus dans le contexte médiéval dans lequel vous serez plongé(e).

²³ Appellées "Rations", rappelez-vous du chapitre 2, section "Répartition et Encombrement de l'Équipement".

²⁴ Comme vu au chapitre 4.

dieux²⁵ ne peuvent remplir ce rôle, en raison de l'aura qu'ils dégagent, nullement en phase avec votre foi.

Pour être efficace, une vraie prière doit inclure une part de sacrifice. Le temps consacré à la faire en est un. Si vous décidez de prier la nuit au lieu de dormir, le manque de sommeil vous pénalisera en PV, et vous ne pourrez pas bouger de l'endroit où vous serez. Si vous vous trouvez dans un lieu consacré muni d'un autel, un moyen simple de faire pénitence consiste à verser quelques gouttes de votre sang sur l'autel. Tel est le prix à payer pour prouver la sincérité de ses intentions.

Bien sûr, pour prier, il faut que vous ne soyez pas engagé(e) dans une phase d'action intense, comme un combat. Il vous faut du calme et de la tranquillité.

Si le repos et le repas sont des moments obligés dans la vie matérielle, prier est tout aussi important dans la vie spirituelle. Négliger la vigueur de sa foi peut conduire un Chevalier Mystique à sa perte s'il affronte des forces par trop démoniaques.

La prière permet avant tout de faire baisser la Noirceur de votre âme. Lorsque cette dernière est trop haute, prier est le moyen le plus simple et accessible pour sauver votre âme de cette menace.

Se confier à Dieu ou à un Saint lors de vos prières peut aussi avoir un impact plus surnaturel. Vous pouvez déclencher un événement mystique, qui peut être l'exaucement de votre prière. Il se peut aussi que l'interlocuteur que vous avez choisi vous réponde...

La toilette

Les aventuriers sont des gens qui traversent toutes sortes d'épreuves à travers des terrains hostiles et peu propices au maintien de leur propreté. Pourtant, l'hygiène joue un rôle important sur la santé, et conserver une bonne présentation peut s'avérer essentiel auprès des personnes que vous serez amené(e) à croiser en cours de route. Vous devrez trouver le moment et l'endroit pour vous laver le plus régulièrement possible.

Cette activité d'apparence anodine n'est toutefois pas sans poser problème. L'accès à une salle de bain privative a un coût que vous ne pourrez pas toujours vous permettre. Et prendre un bain dans une rivière suppose de laisser votre équipement sur le bord ; vous vous retrouverez nu et désarmé, ce qui peut devenir particulièrement périlleux en certaines contrées.

Le rasage ne sera pas un souci dans vos premières aventures car vous interpréterez un Ulfir jeune ; vous n'aurez pas en tenir compte.

Au fur et à mesure que vous avancerez dans la saga, la pilosité de l'âge adulte sera à gérer. Si vous avez le temps de bivouaquer ou de dormir sans être victime d'une attaque, vous pourrez vous raser, à condition de posséder une dague (ou l'équivalent) et un miroir. Si vous logez dans une hostellerie, le tenancier vous mettra sans doute tout le nécessaire à disposition.

Ne pas se raser n'est pas forcément un inconvénient : une barbe modifie votre apparence et peut ainsi dissimuler votre identité.

Pour la toilette du corps, vous devrez trouver des points d'eau, des salles de bain ou d'autres endroits propices. À chaque fois, ce sera le texte qui vous offrira la "possibilité de vous laver".

²⁵ Cf. chapitre 10 "Jusqu'au Jour où l'on a Dit qu'il n'y avait qu'un Seul Dieu".

6. Déroulement de la Quête

Si vous vous retrouvez projeté(e) à l'eau, lors d'un combat par exemple, vous pourrez considérer que vous vous êtes lavé(e), sans que le texte ne vous l'indique. Attention, cela ne fonctionne qu'avec de l'eau douce et salubre (rivière, lac, mare). Un bain dans de l'eau de mer ou dans les eaux saumâtres d'un marécage ne vous donneront pas cet avantage. Au contraire !

En cas de pluie, si vous vous prenez une radée, vous pourrez là aussi considérer que vous vous êtes lavé(e), sans que le texte ne vous l'indique.

Votre total de Séduction se voit grever d'un Malus de 1 après 3 jours sans bain, et d'un nouveau Malus de 1 tous les 3 jours suivants sans bain. Le texte ne vous le rappellera pas, vous devrez le noter sur le calendrier (cf. paragraphe suivant). Dès que vous vous laverez, tous ces Malus dus à votre crasse seront à effacer (pas les malus reçus pour d'autres raisons, telle que la maladie).

Votre hygiène aura un impact si, justement, vous cherchez à vous rétablir d'une maladie : **si vous vous êtes lavé(e) le jour où vous tentez de guérir²⁶, ôtez 1 au lancer des dés à votre test de Force.**

Pour se laver les dents dans le monde d'Ulfir, la méthode est simple : tout le monde a recours à des tiges de réglisse avec lesquelles il suffit de se frictionner les dents. Elles sont peu encombrantes et durent longtemps. Ce sont des Objets Légers que vous aurez toujours sur vous. Comme le texte n'en fera pas mention, vous considérerez que vous vous en servez après chaque repas, lorsque vous vous retrouverez seul(e).



²⁶ Comme vu au chapitre 5.

Le calendrier

Dans le monde d’Ulfir, chaque jour se divise en vingt-quatre heures. Le meilleur moyen de connaître l’heure est de regarder le ciel. Mais nous avons vu qu’il était plus simple de diviser chaque jour en 3 périodes, délimitées par la course du soleil : son coucher, son lever, et midi, le moment où il est le plus haut dans le ciel.

Le **jour**, c’est lorsque le soleil brille. Une **année**, en revanche, est déterminée par le cycle des quatre saisons. L’année dans le monde d’Ulfir commence avec le printemps, passe par l’été et l’automne, et expire en hiver. Ces deux repères temporels, le jour et l’année, viennent immédiatement à l’entendement car ils reposent sur le rythme de la nature.

Lorsque la Vraie Foi s’imposa comme la seule religion sur le continent, une nouvelle ère commença, et un Pape nommé Époste décida de mettre au point un calendrier commun à tous les pays. Deux nouveaux repères temporels furent inventés : le **mois** et la **semaine**. Ces divisions étaient nécessaires au développement des échanges économiques entre les différentes provinces (pour les rendez-vous, les livraisons,...).

Il y a douze mois dans une année. Chaque mois dure trente jours, de façon à épouser le cycle des saisons.

Les mois de printemps sont nasquir, arir, florir. Ils évoquent le retour à la vie de la nature, celui des cultures et celui des floraisons.

Les mois d’été, semidar, candar et messidar, évoquent le temps des semences, celui des grandes chaleurs et celui des moissons.

Les mois d’automne pluvial, vental et estinal font référence au temps des pluies, à celui des vents froids et au temps où s’endort la nature.

Enfin, les mois d’hiver frimtür, nivür et eintermür évoquent le temps des grands froids, celui des neiges et le dernier mois, eintermür, se rapporte à Einteramend, la grande fête religieuse de fin d’année au cours de laquelle les hommes invitent Dieu à venir mettre un terme à l’année et à faire naître la suivante²⁹.

Les ans se comptent à partir de l’année de la mort du Sauveur³⁰. Sachez que sur cette base, vos aventures dans la peau d’Ulfir débiteront en l’an 987 de ce monde de légende.

Chaque semaine dure sept jours, dont voici les noms : soldi (1^{er} jour de la semaine), karisdi, naïdi, kabadi, fialboldi, këntardi et lunedì. À part soldi qui se rapporte au soleil, et lunedì à la lune, les autres jours font référence à d’anciens dieux symbolisant la terre, l’eau, l’air, le feu et le temps⁷⁶ (rare concession d’Époste aux anciennes pratiques). Les sept jours évoquent ainsi les sept pouvoirs élémentaires.

En général, savoir le nom du jour que l’on est vous importera peu ; le texte vous l’indiquera. Toutefois, certaines missions qui vous échoueront devront être réussies avant une certaine échéance. Dans ce cas, en même temps que vous noterez les périodes écoulées pour savoir quel est le moment de la journée,

²⁹ En réalité, cette fête était une fête païenne, en l’honneur des anciens dieux. Lorsque Époste mit au point son calendrier, il voulut parachever l’évincement des anciens cultes en remplaçant les anciennes fêtes païennes par des fêtes en relation avec la vie du Sauveur. La Nuit du Culte du dieu de la Mort fut remplacée par la Fête des Morts où l’on prie pour les défunts de sa famille. Et l’ancienne fête de fin d’année, où l’on invoquait le dieu du Temps pour faire expirer l’année écoulée et faire naître la suivante, fut remplacée par Einteramend, où il est demandé à Dieu la même chose. Voir le chapitre 10 pour savoir ce qu’il est advenu d’autre le “Jour où On a Dit Qu’il n’y Avait qu’un Seul Dieu”.

³⁰ Cf. chapitre 10 également.

6. Déroulement de la Quête

vous noterez à chaque aube nouvelle combien de jours sont passés depuis le début de la mission, afin de savoir quel jour vous êtes.

Dans chaque aventure où il faudra tenir compte des jours écoulés, un calendrier sera fourni en début d'ouvrage, avec la Feuille d'Aventure, pour y noter les jours passés et les périodes de temps écoulées. Un calendrier selon ce modèle :

Jour	Nasquir	Maladie (effets), Séduction perdue sans bain et malus provisoires
Soldi	Matin	
	Après-midi	
	Nuit	
Karisdi	Matin	
	Après-midi	
	Nuit	
Naïdi	Matin	
	Après-midi	
	Nuit	
Kabadi	Matin	
	Après-midi	
	Nuit	
Fialboldi	Matin	
	Après-midi	
	Nuit	
Këntardi	Matin	
	Après-midi	
	Nuit	
Lunédi	Matin	
	Après-midi	
	Nuit	

Il suffit de barrer, dans la colonne du milieu, la case de la période écoulée, pour savoir à quel jour et à quel moment de cette journée vous en êtes.

En cas d'aventure ne durant qu'une seule journée, vous pourrez noter la nature de vos malus provisoires, dus à une maladie par exemple, dans la case Notes de votre Feuille d'Aventure, ou à côté du Malus en question, dans la case Aptitudes.

Dès que l'aventure se déroulera sur plusieurs jours, c'est la colonne de droite du calendrier qui vous permettra de vous y retrouver. Vous pourrez y gérer les Malus en cas de maladie³¹, les points de Séduction perdus par trois jours passés sans bain, ou tout autre malus provisoire. Un malus provisoire, ce peut être une période à dessaouler après avoir trop bu, par exemple. Le texte vous stipulera combien de temps ils sont effectifs ; notez-le alors dans la case correspondant à cette échéance. Le calendrier vous permettra de ne pas oublier la gestion de ces malus sans que vous ayez à y penser de vous-même.

³¹ Comme vu au chapitre 5.

Compagnons de route

Il se peut que, lors de vos aventures, vous choisissiez (ou que les événements vous contraignent) de prendre avec vous un ou plusieurs compagnon(s) d'aventure.

Le texte vous indiquera alors quelles sont leurs caractéristiques au combat (Offensive, Parade et PV) et quel est leur équipement. Si ce sont des Chevaliers Mystiques comme vous, leurs disciplines maîtrisées seront également précisées. Vous devrez donc tenir une Feuille d'Aventure sommaire pour chacun d'entre eux.

Suivant les indications du texte, vous pourrez vous échanger vos pièces d'Équipement. Si vous en transportez déjà le nombre maximum autorisé, cela vous permettra d'en confier à vos amis, et ainsi d'emmener davantage de choses à vous tous. Bien entendu, avant de confier quoi que ce soit à un compagnon de route, mieux vaut être certain de sa fiabilité.

Une expédition en groupe implique certains devoirs. Au moment des repas, vous devrez partager les rations. Si vous êtes avec des compagnons peu prévoyants, gare à ne pas trop vous faire friponner. La nuit, à la belle étoile, vous ne pourrez pas dormir comme vous le souhaitez car vous aurez certainement des tours de garde à assurer.

Si avoir des compagnons n'est pas sans contraintes, cela vous confère un avantage énorme lors des combats.

Si vous affrontez à plusieurs un même adversaire, vous combattez ensemble selon les règles du combat à plusieurs vues au chapitre 3. On suppose alors que l'adversaire oppose la moitié de sa Parade à chacun d'entre vous, ou le tiers si vous êtes à trois contre un, etc (à vous de décider comment arrondir). En cas de victoire, le nombre de PH que vous gagnez est également divisé par le nombre que vous étiez à combattre (arrondi au chiffre inférieur).

C'est vous qui dirigez le combat de vos compagnons, lancez les dés pour eux et choisissez leur tactique, comme vous le feriez pour vous-même.

Si vous êtes plusieurs à affronter plusieurs adversaires, vous vous les répartirez entre vous (le texte vous précisera comment). Si un compagnon tue son (ou ses) ennemi(s), il pourra venir vous prêter main forte en apportant le surnombre contre un ennemi resté seul, ou en attaquant l'un de vos ennemis si vous en aviez encore plusieurs sur le dos. Si vous êtes plus de deux dans l'équipe, il ira aider celui ou celle d'entre vous qui aura le plus faible total de PV.

Si votre compagnon est tué, l'ennemi qui l'a tué vient se joindre à son ou ses compère(s) contre vous. Ou contre celui ou celle de votre équipe qui a le plus de PV (ou, s'il s'agit d'un ennemi lâche, celui ou celle qui en a le moins³², le texte précisera).

Quand un compagnon meurt, vous pouvez lui prendre son Équipement et compléter le vôtre avec. Prenez garde aux circonstances, tout de même : dépouiller un mort peut vous valoir une perte de PH. Si la situation le permet, vous devez donner une sépulture à votre ami et prier pour son âme, sous peine de perte de PH là également.

³² Vous pensez aux gobelins...? Tout juste !

Points de Sauvegarde

La lecture d'un livre dont vous êtes le héros est souvent très vive en raison de l'interactivité. Cependant, elle peut être aussi longue qu'un roman classique, surtout avec le temps passé à modifier sa Feuille d'Aventure et à mener les combats. Et on ne dispose pas toujours du temps nécessaire pour tout lire d'une traite.

Si vous souhaitez interrompre votre lecture en vue de la reprendre plus tard, nous vous conseillons de vous arrêter à un moment où vous changez de lieu ou de scène. Ou bien, en cas d'aventure s'étalant sur plusieurs jours, de vous arrêter quand la nuit tombe. Quand vous décidez de dormir ou de prier.

De cette manière, vous serez dans les mêmes conditions que votre personnage ; l'identification sera plus simple et vous pourrez reprendre le fil de l'histoire plus aisément.

Vous pouvez aussi vous interrompre en cas de décès de votre personnage. Vous reprendrez ainsi votre lecture depuis le commencement la tête reposée. Cependant, lorsqu'on a lu le livre pendant plusieurs jours, qu'on est arrivé près de la fin et qu'on meurt, il peut être rageant de devoir tout reprendre depuis le début. C'est pourquoi certaines aventures, dont l'histoire est découpée en scènes marquées, vous proposeront des *Points de Sauvegarde*.

Il s'agit de paragraphes en cours d'aventure que le texte vous autorisera à retenir. En cas de trépas, vous pourrez reprendre à ce paragraphe au lieu de tout recommencer du paragraphe n°1. Ils vous éviteront de tout relire depuis le début à chaque fois, ce qui est assez confortable quand on a échoué à plusieurs reprises.

Lorsque le texte vous indiquera que vous avez atteint un Point de Sauvegarde, vous devrez faire une copie de votre Feuille d'Aventure en cours. Lorsque vous reprendrez votre lecture à partir du Point de Sauvegarde, c'est cette Feuille d'Aventure "sauvegardée" que vous aurez à reprendre en même temps.

Le Point de Sauvegarde vous assure que vous pouvez recommencer l'aventure à compter de lui sans crainte d'échec automatique. Si, par exemple, un objet à trouver en début d'aventure devait s'avérer indispensable par la suite au succès de votre mission, aucun Point de Sauvegarde ne vous sera proposé sans que vous n'ayez trouvé cet objet.

Libre à vous de recourir aux Points de Sauvegarde, de bénéficier de cet avantage, ou d'augmenter la difficulté en y renonçant. Si vous préférez reprendre à chaque fois votre lecture depuis le paragraphe 1, c'est votre choix. C'est une possibilité qui vous est offerte et qui peut s'avérer agréable à la lecture si vous veniez à échouer plusieurs fois de suite.

Tous les livres de la série ne proposeront pas forcément cette option.

Vous pouvez également créer vous-même des Points de Sauvegarde, en cas de changement de lieux ou de scène, comme nous avons vu. Toutefois, si vous aviez manqué auparavant un objet ou un passage essentiel à la réussite de votre mission, vous risqueriez d'échouer à tout coup. Utilisez donc cette possibilité avec parcimonie. L'expérience des livres dont vous êtes le héros vous permettra d'y recourir sans dommages.

7. Les Disciplines du Chevalier Mystique

L'homme ordinaire ne se préoccupe que de passer le temps, l'homme de talent que de l'employer.

Nous l'avons déjà évoqué plus haut, il existe dans le monde d'Ulфир plusieurs types de chevalerie.

Dans **la chevalerie féodale**, le chevalier obéit à son suzerain³³. Il le défend et défend ses concitoyens de leurs ennemis. Il part à la guerre quand son suzerain l'ordonne. Il occupe le reste de son temps généralement en défiant ses pairs, en chassant ou en participant à des tournois.

Dans **la chevalerie religieuse**, le chevalier n'obéit qu'à son dieu et à ses représentants sur Terre. Il ne combat pas pour la gloire ou pour l'argent des récompenses, mais pour un idéal tracé par sa foi.

Le **chevalier errant** n'obéit plus qu'à ses propres principes. Il peut dériver vers **l'amour courtois**. Le chevalier, pour l'amour d'une dame, est prêt à toutes les prouesses et à tous les excès.

Ces trois modèles de chevalerie sont les modèles principaux. Il existe des chevaliers qui n'appartiennent à aucune de ces catégories, d'autres qui mêlent les caractéristiques de deux ou trois catégories. Qui n'a pas vu un chevalier servir à la fois son roi et une belle châtelaine dont il était épris³⁴ ? Le seul point commun entre tous les chevaliers, c'est le respect et la loyauté qu'ils doivent normalement à leur mentor, leur maître, c'est-à-dire le chevalier plus âgé qui les a formés.

Dans le monde d'Ulфир, la chevalerie féodale est la plus importante (en nombre) car les suzerains sont légion : rois, barons, seigneurs,... Il est difficile de quantifier les tenants de l'amour courtois car nombre de ses amours ne sont pas légitimes. Enfin, la chevalerie religieuse est essentiellement représentée par deux ordres : les Chevaliers Mystiques, au service de Dieu, et les Chevaliers de la Mort, à la solde de Satan. L'idéal des Chevaliers Noirs est la guerre et le chaos. L'idéal de votre Ordre est la paix et la justice. En tant que Chevalier Mystique, vous faites donc partie de la chevalerie religieuse et vous lutterez pour cet idéal au cours de vos aventures. Aucun roi ou baron n'aura à vous donner d'ordre. Vous n'obéirez qu'à vos mentors et au Pape. Peut-être même directement à ceux de Dieu, si Celui-ci venait à se manifester à vous.

Ce qui différencie un chevalier religieux des autres types de chevaliers, c'est la formation qu'il a reçue de son ordre et qui inclut **les disciplines**.

Alors que l'apprentissage d'un chevalier féodal se résume au maniement des armes et à quelques rudiments d'instructions dispensés par des moines, ce qui s'avère amplement suffisant à la défense du territoire et à la vie à la cour, les chevaliers religieux, eux, sont formés aux quêtes les plus dangereuses, qui peuvent les conduire aux confins du monde, pour affronter des forces extraordinaires. Leur instruction est plus complète car donnée par les moines de l'Ordre. Et leur esprit est dès le plus jeune âge sensibilisé aux forces occultes. Ce qui leur permet d'être éveillés très tôt à des pratiques étrangères au commun des mortels, aussi bien dans le domaine du combat que dans le domaine du mystique.

Ces talents particuliers portent le nom de *disciplines*. Elles font des Chevaliers Mystiques tels que vous des héros complets, parés aux dangers les plus fous.

³³ Le suzerain du chevalier peut être son roi, ou bien un simple seigneur. C'est lui qui adoube le chevalier lors d'un cérémonial consistant en un serment d'allégeance du chevalier au suzerain et l'adoubement proprement dit où le suzerain pose le plat de son épée sur chaque épaule du nouveau chevalier.

³⁴ L'exemple d'un certain Lancelot du Lac devrait immédiatement vous faire saisir l'idée.

Liste des Disciplines

Vous allez découvrir ci-après la liste des 26 disciplines qui vous ont été enseignées lors de votre apprentissage de Chevalier Mystique. Vous avez été formé à toutes ces disciplines. Mais un chevalier de Rang 1 tel que vous n'a pas acquis assez d'expérience pour en maîtriser plus de 3 avant sa première aventure. À chaque fois que vous accédez au Rang supérieur³⁵, vous vous êtes suffisamment affermi(e) pour maîtriser une discipline supplémentaire. En outre, plus votre Rang sera élevé, plus vous maîtriserez vos disciplines et saurez les mettre en œuvre avec efficacité.

Si vous ne lisez pas les livres de la série *Loup Maudit* à partir du tome 1, le texte vous précisera à combien de disciplines vous aurez droit au départ de l'aventure.

Vous allez constater en découvrant le détail de chacune des disciplines qu'elles couvrent des domaines variés. Les premières disciplines de la liste sont des **techniques de combat** qui vous permettront de sortir plus aisément vainqueur des affrontements qui vous attendent. Suivent les **arts de l'exploration**, des disciplines qui vous seront d'un secours non négligeable lorsque vos missions vous entraîneront dans des voyages en milieu naturel ou dans la fouille de souterrains. Les **talents d'espion**, eux, vous garantiront des infiltrations réussies et vous aideront dans vos enquêtes. Les **connaissances approfondies** vous feront mettre en œuvre l'enseignement des moines, parce que la science et le savoir peuvent s'avérer des atouts précieux dans vos aventures. Enfin, les **disciplines mystiques** sont les plus difficiles à maîtriser, mais elles vous ouvriront les portes des mondes occultes, là où le pouvoir est le plus menaçant. Car la puissance de l'esprit et de la foi seront souvent vos seuls atouts contre les forces du mal.

Un *avantage* peut vous être alloué si vous prenez telle ou telle discipline avant de commencer une aventure. Si vous gagnez une discipline en cours d'aventure, vous en gagnez également l'avantage, sauf si cet avantage est une pièce d'Équipement. Choisissez vos disciplines dans la liste suivante.

1. Maître Bretteur

Cette discipline ne peut être mise en pratique que lorsque vous ferraillez armé d'une épée (normale, longue, rapière, magique, Stellelda, ...). Si vous n'en avez pas en main, vous ne pouvez pas mettre en œuvre les talents de Maître Bretteur.

Des heures de simulation de combats avec votre mentor et avec vos camarades ont affiné votre technique d'escrime. Vous êtes devenu une fine lame. L'épée et vous ne faites plus qu'un. Au point que dans vos combats à l'épée, vous devinez intuitivement la faille de votre adversaire. Et le frappez plus mortellement.

Vous doublez vos chances de Coup Critique : un résultat de 3 ou 4 avec les 3D vous suffit désormais pour obtenir un Coup Critique (étape 2 du duel).

À partir du Rang 5, vos chances de Coup Critique augmentent et passent à un résultat de 3 à 5 avec les 3D. De 3 à 6 à partir du Rang 10, de 3 à 7 à partir du Rang 15 et ainsi de suite tous les cinq Rangs.

Par ailleurs, quand vous ripostez après que l'adversaire a raté un coup (toujours étape 2 du duel), si votre coup porte, c'est automatiquement un Coup Critique.

³⁵ Rappelez-vous, le chapitre 4.

7. Les Disciplines du Chevalier Mystique

Comme vous le verrez au chapitre 13, Ulfir a forgé Stellelda de ses mains et a toujours combattu avec elle. C'est pour cette raison que l'Offensive et les Dommages de cette épée sont 1 point supérieurs à ceux d'une épée classique. Si vous êtes Maître Bretteur et combattez avec Stellelda ou une autre épée, votre maîtrise est telle que l'Offensive et les Dommages de cette arme sont alors majorés de 2.

Une qualité essentielle pour un chevalier est de toujours être prêt au combat. Or, votre épée est souvent au fourreau. Être Maître Bretteur vous octroie une rapidité hors du commun pour sortir une lame et la prendre en main. Cette technique s'appelle le *Dégainage Rapide*.

Lorsque votre adversaire a l'initiative du 1^{er} assaut³⁶, vous sortez si vite votre épée que c'est vous qui attaquez en premier (si tel est votre souhait, bien sûr). Avoir l'initiative du premier coup peut s'avérer Déterminant.

Si vous êtes attaqué(e) par surprise³⁷, vous ne bénéficiez pas de cet avantage, mais, au lieu de passer votre 1^{er} assaut à juste dégainer, vous pouvez riposter au cours de ce même assaut.

Le Dégainage Rapide est également efficient en cours de combat. D'ordinaire, dégainer une lame requiert 1 assaut entier³⁸. Grâce à cette discipline, vous tirez la lame du fourreau et frappez avec dans le même assaut.

L'arme bénéficie de l'effet de la vitesse déployée pour la dégainer. Le coup que vous assénez immédiatement après avoir dégainé est décuplé : ajoutez encore 1 à l'Offensive et aux Dommages de l'arme, pour cet assaut seulement. Ajoutez 2 si c'est une épée longue que vous tirez.

Le Dégainage Rapide d'une épée longue n'est possible que si vous la transportez dans un fourreau adéquat, attaché dans votre dos³⁹.

Face à un adversaire, le Maître Bretteur peut tenter une *Feinte*. Cette technique ne marche qu'une fois par combat, sauf si le texte vous précise que vous pouvez la tenter plus d'une fois (si l'ennemi est benêt) ou au contraire pas du tout (face à un escrimeur confirmé). Si vous décidez de tenter une Feinte lors du combat, vous faites mine de porter votre coup, l'adversaire mord et laisse une faille dans sa défense : diminuez alors sa Parade de moitié pour cette attaque seulement. Vous augmentez ainsi votre chance de le blesser et peut être d'amorcer un enchaînement de coups. Cependant, prenez garde : si vous ratez votre coup consécutif à une Feinte, vous vous retrouvez avec une Parade à zéro pendant les 2 assauts suivants.

Lors d'un combat contre plus d'un adversaire⁴⁰, vous serez capable d'en frapper un deux fois de suite, si votre arme le permet (et à condition que votre première attaque ait porté, comme vu au chapitre 3).

³⁶ Cf. chapitre 3 "Les Combats", étape 1 du duel.

³⁷ Cf. chapitre 3, section "L'effet de surprise".

³⁸ Cf. chapitre 3, section "L'Assaut".

³⁹ Si, si, c'est possible (et destructeur) !

⁴⁰ Cf. chapitre 3, section "Combat contre plusieurs adversaires".

Lorsque vous atteindrez le Rang 5, votre maîtrise du combat sera telle que, toujours contre plusieurs opposants, vous deviendrez apte à une nouvelle botte : *l'Épée Tournoyante*. Si au moins deux de vos assaillants vous manquent, vous pouvez exécuter un tour sur vous-même, lame tendue. Cette botte vous permettra ainsi de frapper tous vos adversaires d'un seul coup. Et éventuellement, d'enchaîner par une attaque sur l'un d'eux... ou une fuite. Cette possibilité peut vous sauver la vie car le surnombre de vos ennemis est souvent synonyme de mort.

Lorsque vous aurez atteint le Rang 10, votre maîtrise de l'épée vous autorisera une nouvelle technique : *la Botte de la Tête Tranchée*. Elle consiste à profiter de la défaillance d'un ennemi pour lui trancher la tête d'un seul coup d'épée. Afin de réaliser ce coup très impressionnant, vous devez réussir un Coup Critique infligeant au moins 15PV de Dommages sur un adversaire humanoïde. Dans ce cas, le Coup Critique se transforme en Botte de la Tête Tranchée : votre coup d'épée fait sauter la tête des épaules de votre ennemi, il meurt sur le coup et vous remportez le combat.

Être Maître Bretteur confère l'avantage d'abréger les combats, et vous verrez vite à quel point les victoires rapides s'avèrent précieuses. Cette discipline est d'autant plus efficace contre un adversaire qui bénéficie d'une Protection élevée.

Avantage : +1 à votre total d'Offensive.

2. Parade Experte

Lors de vos séances d'entraînement, l'accent était parfois mis sur l'attaque (voir discipline précédente), parfois sur la défense. L'art de parer un coup s'avère aussi précieux que celui d'en porter : contre certains bretteurs chevronnés ou certains monstres de taille imposante, il vous faudra d'abord éviter leurs attaques avant de pouvoir espérer riposter.

Grâce à la Parade Experte, lors d'un combat, lorsque vous ratez un coup⁴¹, votre Parade ne passe plus à zéro pendant la riposte de votre ennemi. Vous conservez une Parade égale à votre Rang. Si vous êtes un chevalier de Rang 3, votre Parade passe à 3 au lieu de 0 en cas d'attaque manquée.

En outre, lorsque vous décidez de laisser l'adversaire attaquer⁴², majorez votre Parade de 1 pour le lancer de dés qui s'ensuit.

Contre des bretteurs chevronnés capables d'infliger des blessures occasionnant des baisses d'Habilité, vous savez dévier leurs coups de façon à ne plus perdre aucun point d'Habilité.

En outre, comme vous savez parfaitement vous défendre et éviter ce type de blessures, vous ne perdez plus de points d'Offensive par tranche de 10PV perdus.⁴³

Vous savez particulièrement bien faire usage du bouclier et ainsi parer les coups les mieux ajustés. Majorez de 3 la Parade du bouclier que vous maniez. Et, tant que vous l'avez en main, votre ennemi est dans l'impossibilité de vous infliger un Coup Critique. S'il tire un triple as avec les dés, considérez son coup comme un coup normal.

⁴¹ Cf. chapitre 3, étape 4 du duel.

⁴² Cf. chapitre 3, étape 2 du duel.

⁴³ Comme vu dans le chapitre 3, à la fin de la section "Le duel".

7. Les Disciplines du Chevalier Mystique

Votre maîtrise du bouclier est telle que vous savez plonger en tenant votre bouclier pour vous protéger lors des tests d'Esquive⁴⁴, ce qui diminuera les Dommages que l'on pourrait vous causer à ces occasions.

Contre plusieurs adversaires, vous savez mieux parer leurs attaques combinées. Vous pouvez doubler le montant de Parade⁴⁵ que vous avez à répartir entre chacun, en veillant à ne pas dépasser votre total réel de Parade. Si vous affrontez deux ennemis, cela revient à opposer votre total réel de Parade à chacun d'eux, sans plus avoir à le diviser entre eux.

Si vous vous mesurez à trois adversaires, par exemple, et que votre total actuel de Parade est de 9, au lieu d'opposer 3 de Parade à chacun, vous pourrez leur opposer 6 ($3 \times 6 = 18$, double de 9). Vous pourrez aussi opposer 9 à l'un, 6 à l'autre et 3 au dernier ($9+6+3 = 18$, double de 9). Mais vous ne pourrez à aucun moment opposer plus de 9 de Parade à l'un d'eux, car 9 est votre total réel de Parade.

Comme vous pouvez le voir sur la couverture de cet ouvrage, Ulfir tient son épée Stellelda à l'envers, pointe en bas. Cette garde s'appelle *Technique de l'Épée Retournée*. Elle consiste à changer rapidement la garde de son épée en début d'assaut. Elle n'est possible qu'avec une épée à une main, et à condition que votre autre main soit restée libre. À partir du Rang 3, vous pourrez recourir à cette botte défensive qui vous permettra, lorsque vous raterez une attaque⁴⁶, de contrer le coup adverse qui suit en lui opposant votre total de Parade intact. Attention, si vous veniez à échouer à parer ledit coup, vous lâcheriez votre arme et vous vous retrouveriez à combattre à mains nues, alors soyez sûr(e) de vous avant de mettre en pratique la Technique de l'Épée Retournée.

La Parade Experte est une discipline qui vous sauvera certainement plusieurs fois la vie contre les ennemis dotés d'une grande Offensive.

Avantage : +2 à votre total de Parade.

3. Désarmement

Cette discipline est une botte spéciale qu'affectionnent les Chevaliers Mystiques. Elle consiste à profiter d'un coup raté par l'adversaire pour lui faire lâcher son arme en le touchant à la main. Comme un ennemi armé en vaut deux, un ennemi désarmé sera théoriquement plus facile à vaincre.

Cette technique de combat ne s'effectue qu'avec une arme, quelle qu'elle soit, du moment que ce n'est pas une $\frac{1}{2}$ arme. Si vous n'avez pas une arme en main, vous ne pouvez pas mettre en œuvre cette discipline.

Le Désarmement n'est possible que face à un adversaire humanoïde et maniant une arme ; les griffes d'un loup ne peuvent pas lui être ôtées, par exemple.

Voici comment procéder : lors d'un combat, si votre opposant vous porte un coup qui vous manque⁴⁷, vous pouvez tenter de le désarmer en le frappant à la main qui tient l'arme. Pour cela, livrez un assaut mais **en n'abaissant pas la Parade adverse à zéro**. Si votre coup porte, ne passez pas à l'étape 3 du

⁴⁴ Vus au chapitre 5, section "Esquiver".

⁴⁵ Cf. chapitre 3, section "Combat contre plusieurs adversaires".

⁴⁶ Cf. chapitre 3, étapes 2 et 4 du duel.

⁴⁷ Cf. chapitre 3, étapes 2 et 4 du duel.

combat : vous n'infligez qu'1 PV de Dommages à l'ennemi mais il lâche son arme et doit continuer de se battre à mains nues (les caractéristiques des mains nues ennemies sont toujours indiquées dans le profil de l'adversaire quand il peut être désarmé).

Un ennemi seul n'a jamais la possibilité de ramasser son arme. On suppose que vous l'avez envoyée glisser au loin d'un coup de pied lorsqu'elle a touché le sol. En revanche, en cas de combat contre plusieurs adversaires, l'adversaire désarmé cesse le combat et prend 2 assauts entiers pour récupérer son arme et revenir à la charge. Pendant ce temps, son ou ses compagnon(s) vous combattent à un de moins.

Si vous êtes à cheval, on suppose que votre cheval a effectué un mouvement qui empêche votre adversaire d'accéder à son arme. Si vous faites face à plusieurs adversaires, celui que vous avez désarmé met 4 assauts pour récupérer son arme et pouvoir de nouveau s'en prendre à vous.

Dans le cas d'un combat où vous souhaiteriez épargner votre adversaire⁴⁸, plus besoin d'abaisser ses PV à un certain niveau ; si vous le désarmez, il vous suffit de lui mettre votre arme sous la gorge pour considérer que vous l'avez soumis.

Cette botte se porte à une main adverse tenant une arme offensive, qui, par définition, est dirigée contre vous. Tant que vous n'avez pas atteint le Rang 7, il vous est impossible de faire perdre son bouclier à un opposant. À partir du Rang 7, vous en acquerez l'adresse nécessaire ; il vous suffira alors de réduire la Parade adverse de la valeur du bouclier que vous aurez fait lâcher.

Cette discipline a l'immense avantage de neutraliser le niveau de Dommages causés par l'adversaire, rendant ainsi inoffensifs des ennemis qui, armés, sont redoutables. Ce qui vous assurera de nombreuses victoires.

Elle est d'autant plus efficace si vous avez un haut total d'Offensive ou affrontez des adversaires de faible Parade.

Avantage : +1 à votre total d'Offensive.

4. Ambidextrie

De longues heures d'entraînement durant, vous avez amélioré la dextérité de votre main malhabile par des exercices manuels. Grâce à cette discipline, vous pouvez utiliser votre main maladroite⁴⁹ pour effectuer toute tâche que vous effectuez normalement avec l'autre main, y compris utiliser une arme de jet⁵⁰. En outre, ce talent vous permet de combattre avec deux armes à la fois.

À vous de choisir comment faire usage de votre deuxième arme. Si vous l'utilisez comme garde quand votre ennemi mène l'assaut, vous gagnez 2 points de Parade pour cet assaut mais ne pourrez frapper qu'avec 1 arme lors de l'assaut suivant. Si vous décidez de frapper avec les deux armes au cours d'un même assaut (que vous menez), lancez 2 fois les 3D pour déterminer si vos deux coups portent. L'opération est la même que si vous meniez deux assauts consécutifs, et elle est cumulable avec la possibilité de porter plusieurs coups suivant le type d'arme. Si, par exemple, vous combattez avec

⁴⁸ Cf. chapitre 3, section "La pitié".

⁴⁹ Que vous avez déterminée au chapitre 3, section "Droitier ou Gaucher".

⁵⁰ Imaginons par exemple que vous exploriez un souterrain une dague à la main et une épée de l'autre. Vous tombez sur un orque. Vous pouvez lui lancer votre dague et vous ruer sur lui avec votre épée sans prendre le temps de dégainer (1 assaut).

7. Les Disciplines du Chevalier Mystique

Stellelda (2 coups) et une dague (3 coups), vous pouvez porter jusqu'à 5 coups de suite à l'adversaire. Cependant, si vous décidez d'attaquer avec les deux armes, vous ne pourrez pas utiliser une arme comme garde à l'assaut suivant.

Si vous affrontez plusieurs adversaires, vous pouvez diriger cette double attaque contre deux ennemis différents (un coup chacun). Cette possibilité est cumulable avec celle que procure la discipline de Maître Bretteur, ce qui peut vous permettre de toucher quatre ennemis en tout, ou bien deux ennemis deux fois, ou encore trois ennemis dont un deux fois.

Le recours à l'Ambidextrie au combat interdit, bien sûr, l'usage d'un bouclier ou d'armes à 2 mains.

Combinée à la discipline de Dague Volante, l'Ambidextrie est redoutable (voir plus loin, à la discipline n°6).

Non seulement l'Ambidextrie s'avère très utile et fort spectaculaire lors des combats, mais elle pourra également vous être précieuse en dehors, quand vous aurez à accomplir des actions nécessitant l'usage des deux mains.

Avantage : +2 définitivement à votre total d'Habilité.

5. Maître Archer

Les armes de poing ne sont pas les seules armes dont on vous a enseigné le maniement. Par sa praticité et son efficacité, l'arme de jet préférée du Chevalier Mystique est l'arc, plus simple à manipuler qu'une lourde arbalète. Être Maître Archer, c'est tirer à l'arc avec une précision à en faire pâlir les demi-elfes.

À l'instar de ces derniers, vous pouvez décocher des flèches dans des positions incroyables, inattendues, comme si tirer à l'arc vous était aussi naturel que de vous gratter l'oreille⁵¹.

Vous visez avec tellement de précision que les Dommages infligés par vos flèches sont majorés de 2, passant ainsi à Dom 3D+5 (pour des flèches standard). Votre Offensive, elle, est majorée de 3 points à chacun de vos tirs à l'arc.

Au début d'un combat, si vous ne tenez pas votre arc, vous êtes assez agile pour lâcher ce que vous avez en main, charger votre arc et décocher une flèche (à bout portant, donc⁵²).

Dans bien des situations, vous aurez la possibilité de décocher plusieurs flèches à la suite. Ce qui serait chose impossible si vous n'étiez pas Maître Archer.

Lorsque vous atteindrez le Rang 10, vous saurez tirer à l'arc avec deux flèches à la fois. Vous pourrez les tirer dans la même direction, ou dans deux directions différentes. Ce qui vous permettra, en cas de tir avant combat rapproché contre plusieurs adversaires, de toucher deux ennemis⁵³ à la fois. Attention, vous ne pouvez pas tirer de troisième flèche à la suite.

Cette discipline ne concerne que l'arc, pas l'arbalète. Si vous n'avez pas d'arc, ni au moins une flèche, vous ne pouvez pas la mettre en œuvre.

Si vous aimez l'arc comme arme, la discipline de Maître Archer est faite pour vous !

⁵¹ Même si pour les demi-elfes cette action est plus facile.

⁵² Et lorsque le texte vous y autorise. Cf. chapitre 3, section "Combat à distance et armes de jet".

⁵³ Au choix s'il y en a plus de deux.

6. Dague Volante

Outre l'épée, le bouclier et l'arc, la quatrième arme de prédilection des Chevaliers Mystiques est la dague. C'est une arme de secours pratique lorsque l'on se retrouve sans épée, mais c'est aussi une arme de poing qui peut instantanément faire office d'arme de jet.

Formé par un mentor originaire de Jada⁵⁴, où l'on dit que les nourrissons y apprennent à lancer des couteaux avant de savoir marcher, vous avez appris à viser juste et à toucher de très petites cibles avec une dague ou un poignard. Vous pouvez lancer votre lame plus vite et dans des positions pourtant peu favorables, tout droit ou en leur faisant décrire de mortels arcs de cercle dans les airs, d'où le nom de "Dague Volante" donné à cette technique.

Vos lancers deviennent si mortels que les Dommages infligés par votre lame sont majorés de 3, passant à $2D+4$ dans l'exemple d'une dague. Votre Offensive est majorée de 4 points à chacun de vos lancers. Enfin, vos lames vont si vite qu'il devient désormais impossible de les esquiver. Souvent, la précision de vos tirs vous permettra de tuer net votre ennemi.

Cette discipline concerne toutes les lames de lancers, quelles qu'elles soient : dagues, couteaux, poignards, coutelas, navajas, saïs, etc... Si vous n'avez pas de lame de lancer à la main, vous ne pouvez pas la mettre en œuvre.

Cette discipline se combine bien avec le Dégainage Rapide (voir discipline n°1). Avant un combat, lorsque le texte vous autorise à effectuer un tir à bout portant⁵⁵, si vous n'avez pas de lame à la main, vous êtes assez prompt pour lâcher ce que vous avez en main, dégainer en un éclair votre lame et la lancer sur l'ennemi.

La technique de la Dague Volante se marie également fort bien avec celle d'Ambidextrie. Vous serez capable de lancer deux lames à la fois. Vous pouvez les tirer dans la même direction, ou dans deux directions différentes. Ce qui vous permettra, avant combat rapproché contre plusieurs adversaires, de toucher deux ennemis⁵⁶ à la fois.

Le couteau est l'arme de lancer par excellence, car c'est celle qui tombe le plus souvent sous la main. La Dague Volante fait donc de vous un adversaire redoutable en toute situation.

7. Arts Martiaux

Depuis votre plus jeune âge, on vous a initié au maniement des armes, mais aussi à la lutte à mains nues. Il se peut en effet que les circonstances de votre aventure fassent que vous vous retrouviez désarmé(e) et ayez à combattre. Le cas échéant, vous aurez sans doute du mal à venir à bout d'un adversaire bien protégé avec seulement $1D+1$ de Dommages à mains nues. Un assassin ninja reconverti à la Vraie Foi vous enseigna les arts martiaux, notamment comment rendre vos poings et vos jambes durs comme le fer. En apprenant à maîtriser cette technique de lutte à mains nues, vous restez un combattant dangereux même privé(e) d'armes.

⁵⁴ Cf. chapitre 11, section "Géographie".

⁵⁵ Cf. chapitre 3, section "Combat à distance et armes de jet".

⁵⁶ Au choix s'il y en a plus de deux.

7. Les Disciplines du Chevalier Mystique

En optant pour cette discipline, vos coups de poing et vos coups de pied sont plus puissants, mieux portés. À mains nues, les Dommages que vous infligez passent désormais à 2D. Vous pouvez également enchaîner un deuxième coup à la suite.

À partir du Rang 10, vous pouvez même porter 3 coups à la suite, 4 coups à partir du Rang 20, 5 coups au Rang 30, etc. tous les dix Rangs.

Par ailleurs, votre maîtrise des arts martiaux vous permettra d'exécuter quelques prises spéciales, grâce auxquelles vous pourrez parfois éviter l'affrontement, en assommant directement votre ennemi. Pendant le combat, si vous affrontez un adversaire humanoïde unique au corps à corps et devez combattre sans armes, vous pouvez tenter une *Projection*. Attendez que l'adversaire vous manque⁵⁷ et testez votre *Force* et votre *Habilité* combinées. Si vous réussissez, vous empoignez votre adversaire, le soulevez de terre et le projetez au sol. Il perd 8PV (moins la valeur de sa Protection) et il doit mettre 3 assauts à se relever. Sa Parade est réduite à 0 durant ces 3 assauts, lors desquels il ne doit pas être touché.⁵⁸ Si vous portez un coup victorieux lors de ce laps de 3 assauts, il ne garde pas l'équilibre et se retrouve à nouveau à terre.

Si vous venez, vous, à être mis à terre⁵⁹, les Arts Martiaux vous permettent de vous relever en 1 assaut au lieu de 2 ou 3.

Si, lorsqu'un adversaire vous manque, vous souhaitez lui donner un coup de pied pour le faire tomber⁶⁰, augmentez votre Offensive de la valeur de votre Rang+2 pour ce coup de pied (augmentez-la de 5 si vous êtes de Rang 3).

Autre avantage de la maîtrise des Arts Martiaux : vous vous dégagez plus facilement lorsqu'un ennemi vous ceinture, et vous échappez plus facilement à des groupes d'individus qui voudraient vous attraper, même une foule.

Vous savez vous déboîter les os et donner à votre corps la plus grande souplesse, de manière à vous faufiler dans des espaces très réduits (même en portant une armure) et à vous glisser hors de liens pourtant serrés.

Si cette discipline semble inutile quand on a une arme à la main, elle s'avérera décisive à votre survie si vous venez à vous retrouver les mains vides.⁶¹

Avantage : +2 définitivement à votre total de Force.

8. Pattes de Chat

Souvent, l'image du chevalier est celle d'un grand gaillard vêtu d'une lourde armure qui distribue les coups d'épée sur les champs de bataille. Les missions qui sont confiées aux Chevaliers Mystiques ne correspondent que rarement à ce stéréotype. Les infiltrations de places fortes ou les explorations de

⁵⁷ Cf. chapitre 3, étapes 2 et 4 du duel.

⁵⁸ Mêmes effets que lorsque vous donnez un coup de pied à votre adversaire (étape 4 du duel vue au chapitre 3, *Mise à terre*).

⁵⁹ Si vous êtes désarçonné de cheval, par exemple.

⁶⁰ Cf. chapitre 3, étape 4 du duel, *Mise à terre*.

⁶¹ À noter qu'elle peut être pratique aussi lorsque vous changez d'arme lors d'un combat : vous pouvez alors consacrer 1 assaut à une attaque à mains nues en infligeant des Dommages raisonnables.

7. Les Disciplines du Chevalier Mystique

terrains ennemis exigeront de vous que vous vous déplaçiez avec rapidité et agilité, en flirtant bien souvent avec le vide.

L'un des exercices les plus éprouvants que votre mentor personnel⁶² vous faisait pratiquer était la gymnastique, car vous deviez vous mouvoir revêtu d'une armure aux pans recouverts de plomb. Vous en avez acquis la légèreté et la souplesse d'un félin.

Avoir la poussée que confèrent les Pattes de Chat vous permet, même en portant une armure, d'effectuer des sauts périlleux, des bonds par-dessus un obstacle avec appui de la main et bien d'autres figures... acrobatiques ! Deux pas d'élan vous suffisent, par exemple, pour franchir d'un bond un obstacle de deux mètres de haut.

En cas de projectile lancé sur vous, vos réflexes hors du commun vous permettront de l'éviter avec facilité. Lors de vos tentatives d'Esquive⁶³, vous n'aurez plus à *tester votre Habileté* ; votre test sera automatiquement réussi.

À partir du Rang 10, votre capacité à effectuer des bonds prodigieux vous autorisera une figure acrobatique et meurtrière : *l'Étoile de la Mort*. Cette attaque se pratique avec une épée à 1 main et sans autre arme en main ; elle consiste en un salto avant en tenant votre lame en avant. Les ennemis se trouvant sur votre chemin se font ainsi découper par votre fer. Cette botte s'effectue lors d'un assaut du combat, lorsque c'est à vous d'attaquer ; calculez si le coup porte de la façon habituelle.⁶⁴ Si votre Étoile de la Mort porte, les Dommages infligés équivalent à 2 coups d'épée à la suite sur chaque adversaire. Mais si votre attaque rate, votre réception au sol vous rend vulnérable : le coup suivant de l'ennemi porte automatiquement et c'est un Coup Critique.

En cas de chute, comme nous l'avons vu au Chapitre 5⁶⁵, une mauvaise réception peut avoir de graves conséquences pour votre santé, voire compromettre la suite d'une aventure, en faisant avorter votre fuite, par exemple. Avoir les Pattes de Chat vous donne un sens de l'équilibre hors du commun et vous permet de retomber sur vos pattes, tel le félin. Si vous n'êtes pas en position de vous réceptionner correctement (si un ennemi vous pousse dans le vide, par exemple), vous effectuez un roulé-boulé aérien et retombez lestement sur vos pieds.

De ce fait, vous pouvez vous réceptionner sans dommages de toute chute de 5 mètres ou moins, sans aucune perte de PV. Au-delà de cette hauteur, vous subirez toujours des dommages, mais atténués. Et plus votre Rang est élevé, moindres ils seront. Cependant, la hauteur maximale de chute que vous pouvez supporter est de 20 mètres, ce qui est déjà phénoménal.

Cette faculté est pleinement efficace lorsque vous disposez de suffisamment d'espace pour effectuer la cabriole aérienne nécessaire à votre féline réception. Si vous chutez dans un espace réduit (puits, trappes...), il vous sera plus difficile de vous réceptionner correctement.

Savoir tomber comme un chat peut aussi s'avérer un bon moyen de gagner du temps, de fuir rapidement, et d'atteindre des endroits inaccessibles, situés en contrebas.

De plus, le sens de l'équilibre conféré par les Pattes de Chat s'avérera bien utile lorsque vous vous trouverez sur une corniche, sur un toit en pente ou tout autre endroit propice aux chutes.

⁶² Vous verrez au chapitre 13, "L'Histoire d'Ulfir", que vous eûtes droit à un mentor personnel pendant votre apprentissage de chevalier, ce qui n'était pas le cas de tous vos camarades.

⁶³ Cf. chapitre 5, section "Esquiver".

⁶⁴ Cf. chapitre 3, étape 2 du duel.

⁶⁵ Section "Escalade et chutes".

7. Les Disciplines du Chevalier Mystique

Enfin, grâce aux muscles de vos jambes, vous courrez plus vite et pourrez ainsi plus facilement rattraper un fuyard ou au contraire vous escamper.

Si vous êtes du genre fonceur casse-cou, à vous jeter tête la première du premier balcon venu, cette discipline est faite pour vous !

Avantage : +2 définitivement à votre total d'Habilité.

9. Maître Monte-en-l'air

Sauter ne suffira pas à franchir de hauts obstacles, vous devrez les escalader. Un maître d'escalade vous a appris à exploiter la moindre prise lors d'une ascension, y compris des parois les plus lisses.

Si vous choisissez cette discipline, les escalades deviennent des formalités. Par conséquent, vous réussissez toutes vos ascensions sans avoir à *tester votre Habileté*⁶⁶ (votre test est automatiquement considéré comme réussi), et ce, sans l'aide d'un grappin. Vous supprimez ainsi tout risque de chute.

Le Maître Monte-en-l'air sait très bien manier le grappin également. Cet accessoire devient entre ses mains le sésame pour des ascensions et des descentes en rappel de haute voltige. On vous a enseigné comment atteindre les niches les plus hautes perchées et à vous hisser dans des endroits des plus inaccessibles.

Cette discipline n'est pas seulement utile pour éviter les lancers de dés lors des escalades. Vos aventures vous plongeront dans des situations périlleuses où les talents d'escaladeur vous seront bien utiles. À vous mouvoir en déséquilibre, par exemple. Ou encore à rester accroché au dos d'un dragon en vol.

Avantage : +1 définitivement à votre total d'Habilité ; ajoutez dans votre case Équipement 1 grappin (Objet).

10. Maître Chasseur

Certaines de vos missions vous amèneront à voyager sur de longues distances, ce qui suppose des repas réguliers⁶⁷. Mais vous ne trouverez pas toujours d'endroits où l'on vous offrira le vivre ou le couvert, surtout si vous devez (ou préférez) évoluer en pleine nature. En outre, les rations transportées dans votre sac à dos prennent de la place et ne sont pas illimitées (et sont rarement gratuites). C'est pour cela que vos maîtres vous enseignèrent l'art de la chasse et de la pêche, ainsi qu'une grande connaissance de la nature. L'art de vous débrouiller pour trouver votre nourriture vous-même.

Grâce à cette discipline, vous êtes capables de poser des pièges, de pêcher à la ligne ou encore de reconnaître les plantes, racines et champignons comestibles, vous assurant ainsi de ne pas mourir de faim, même dans un environnement hostile. Vous pouvez nourrir d'autres personnes avec le produit de votre chasse, de votre pêche ou de votre cueillette.

⁶⁶ Cf. chapitre 5, section "Escalade et chutes", toujours.

⁶⁷ Cf. chapitre 6, section "Repas et repos".

7. Les Disciplines du Chevalier Mystique

Lorsqu'une période de journée s'achève⁶⁸, si vous ne disposez d'aucun repas ou ne souhaitez pas en consommer un, cette discipline vous permet de vous procurer de la nourriture en quantité suffisante pour vous alimenter et ne perdre aucun PV. En revanche, vous ne gagnez pas les PV donnés par un vrai repas.

Toutefois, vos talents de chasseur ne sont pas efficaces en ville ou dans les souterrains.

En tant que Maître Chasseur, vous savez poser des pièges pour capturer des animaux, mais également des ennemis ; de la même façon vous savez détecter et neutraliser des pièges qui auraient été posés sur votre chemin.

Attention, pour mettre en pratique vos talents de chasseur, vous aurez besoin de certains objets, comme de la corde pour fabriquer des pièges ou un arc pour tirer des animaux. Cette discipline se combine donc parfaitement avec celle de Maître Archer.

La pratique de la chasse vous a appris à traquer une proie. Grâce à cette discipline, vous savez interpréter chaque trace de pas, chaque empreinte et en remonter la piste. Vous êtes capable de repérer le passage d'un fuyard ou d'un animal et, ainsi, de le suivre à la trace.

Certains facteurs peuvent altérer vos facultés de pistage : orages, chutes de neige ou pluie. Et la mise en œuvre de cette discipline se complique quand le passage date de trop longtemps. Cependant, plus votre Rang sera élevé, plus vous améliorerez vos compétences de pisteur en cas de conditions climatiques difficiles, et vous parviendrez à suivre des pistes qui remontent à plusieurs jours.

Si c'est en milieu naturel que vos talents de pistage s'avèrent le plus efficace, ils vous aideront également en ville à mener des filatures.

Plus votre Rang augmentera, plus cette discipline accroîtra également votre sens de l'orientation. En forêt vous saurez vous repérer et retrouver votre chemin, même en coupant à travers bois. Sur de longues distances, lorsque vous n'aurez pas de carte précise pour vous retrouver, vos facultés de Maître Chasseur vous aideront à faire le bon choix. Certaines forêts s'avèrent de véritables labyrinthes végétaux, s'y égarer peut vous faire perdre un temps précieux.

Cette discipline s'avérera particulièrement appréciable lorsque vous aurez à effectuer de longs voyages en milieu naturel. Ou si vous devez traquer des ennemis.

Avantage : ajoutez dans votre case Équipement 1 rouleau de corde (Objet).

11. Endurance

Les aventures que vous aurez à mener pourront se dérouler dans des conditions des plus difficiles. Vos missions ne consisteront pas qu'à pourfendre trois brigands dans des décors champêtres et bucoliques. Vous aurez à traverser des montagnes enneigées, des déserts brûlants, des steppes sans eau ni nourriture à des lieues à la ronde... Votre organisme sera mis à rude épreuve. Vous pourrez également vous retrouver dans des situations aux conditions particulièrement éprouvantes : travaux physiques de forçat, captivité,... Sans parler de ce que peuvent vous faire subir vos ennemis s'ils ont besoin de vous faire parler, ou s'ils ont tout simplement l'imagination sanguinaire des elfes d'ombre...!

⁶⁸ Vu également au chapitre 6, section "Le Temps".

7. Les Disciplines du Chevalier Mystique

À la suite de multiples exercices visant à éprouver et améliorer votre résistance physique, vos maîtres ont appris à votre corps à mieux supporter l'effort et la douleur. Grâce à cette discipline, vous avez atteint un niveau de maîtrise de vous-même tel que vous êtes capable d'endurer la torture, le feu, la chaleur et les froids extrêmes. Attention, cela ne signifie pas que vous ne perdez aucun PV !

L'Endurance vous permet également de retenir beaucoup plus longtemps votre respiration sous l'eau. Enfin, si vous maîtrisez cette discipline, vous ne perdez plus de PV quand vous avez à passer une nuit blanche⁶⁹ (mais vous ne gagnez pas ceux qu'une nuit de repos vous aurait accordés). Cet avantage n'est pas valable si vous êtes affaibli(e) par la maladie.⁷⁰

Plus votre Rang augmentera, plus votre résistance s'accroîtra, et moins vous perdrez de PV lorsque votre endurance sera mise à l'épreuve.

En cas d'empoisonnement, vous savez retarder l'effet de la substance venimeuse, le temps de trouver un antidote. Si le texte vous demande de *tester votre Force par rapport à la Virulence d'un poison*⁷¹, vous n'avez pas à lancer de dé ; vous vous contentez de perdre un nombre de PV égal à la Virulence indiquée, moins la valeur de votre Rang. Par exemple, si on vous inocule un poison de Virulence 9 et que vous êtes à ce moment-là de Rang 1, vous perdez 8PV.

Si vous n'êtes pas du genre prudent mais plutôt à vous fourrer dans les pires situations, la discipline d'Endurance vous permettra de survivre un peu plus longtemps.

Avantage : +1 en Protection Naturelle car même votre peau s'est endurcie ; +1 à votre Total de Départ de PV.

12. Œil de Lynx

Depuis votre plus jeune âge, vos sens ont été entraînés au-delà de ce dont est capable un être humain normal. Votre acuité visuelle, en particulier, s'est développée à un point tel que vous avez acquis la vue perçante d'un lynx. La maîtrise de cette discipline vous permet, en vous concentrant suffisamment, de voir à distance avec la précision d'une petite longue-vue et de distinguer des détails avec une netteté hors du commun.

Cette acuité s'avère un atout de poids pour les combats à distance⁷². Vous n'avez plus à comptabiliser le malus de moyenne distance et, à partir du Rang 5, ne comptabilisez plus non plus le malus de longue distance. Couplé à la discipline de Maître Archer, l'Œil de Lynx fait de vous un sagittaire redoutable.

En outre, cette discipline vous confère la vision nocturne du félin. Vous voyez quasiment normalement les nuits de pleine lune ou sous un ciel clairsemé d'étoiles. Dans l'obscurité d'une caverne ou d'une nuit couverte, exploitant la moindre source de luminosité, même lointaine, vous distinguez les formes, les obstacles, les fosses et les êtres animés situés à proche distance, même dans le noir complet.

⁶⁹ Ce qui, comme nous l'avons vu au chapitre 6, est un avantage non négligeable dans la façon dont vous progresserez dans vos aventures, surtout si ces dernières sont limitées dans le temps.

⁷⁰ Cf. chapitre 5, section "Infections et maladies".

⁷¹ Cf. chapitre 5, section "Poisons".

⁷² Cf. chapitre 3, section "Combat à distance et armes de jet".

Vous n'avez plus besoin d'éclairage dans la pénombre⁷³. Votre lumière ne risque plus de vous faire repérer de loin dans les corridors plongés dans le noir et, lors des combats, vous avez désormais une chance de repérer les coups qui vous sont portés et de survivre.

Un éclairage ne vous reste utile que dans un seul cas : l'Œil de Lynx ne vous permet pas de lire quoi que ce soit dans l'obscurité.

Cette discipline vous octroie un avantage déterminant quand vous menez votre aventure de nuit, ou quand vous explorez des souterrains dépourvus d'éclairage. Elle vous laisse les deux mains libres, puisque vous n'avez plus besoin de tenir une lanterne ou une torche ; vous ne perdez plus du temps à devoir changer d'objets.

13. Maître de l'Ombre

Les Chevaliers Mystiques peuvent être envoyés en mission secrète. Il est alors essentiel que vos ennemis ignorent votre simple existence. Cette discipline vous permet de vous fondre dans le paysage, même en terrain exposé, en utilisant votre grande connaissance des milieux naturels. Vous savez masquer la chaleur et l'odeur de votre corps et effacer vos traces afin d'échapper à une meute de chiens lancée à vos trousses. Vous savez prendre des positions incroyables et ainsi trouver des cachettes impensables. La nuit ou dans les souterrains, vous vous mêlez aux ombres pour échapper aux regards.

Même avec un équipement volumineux, vous savez vous déplacer sans bruit et passer inaperçu tout près de gens, sans qu'ils ne vous aperçoivent ou ne vous entendent. Lors de vos tentatives de Dissimulation⁷⁴, vous n'avez plus à *tester votre Habileté* ; votre test est automatiquement réussi.

Il vous est ainsi possible de vous approcher furtivement d'un ennemi ou d'un animal pour le prendre par surprise. L'art de la dissimulation du Maître de l'Ombre se marie donc bien avec la discipline de Maître Chasseur.

Grâce à votre art de rester invisible, vous savez escamoter en douce de petits objets sous les yeux mêmes de leurs propriétaires, tel un prestidigitateur.

Vous savez enfin vous déguiser rapidement avec les moyens du bord.

Cette discipline vous évitera bon nombre de combats ou vous permettra de les remporter plus facilement grâce à l'effet de surprise. Les Maîtres de l'Ombre sont ceux qui mènent avec le plus d'efficacité les missions d'espionnage ou d'infiltration.

14. Maître Mécanicien

Si la magie occupe une place importante dans le monde d'Ulfir, c'est une force sur le déclin. Peu à peu, les hommes et les nains la remplacent par la science. L'art de la mécanique a donné naissance à nombre d'appareils et engins nouveaux qui ont révolutionné le quotidien, comme le train⁷⁵. Un artisan nain vous a appris l'art de son peuple : dompter les rouages et les mécanismes. Vous pouvez ainsi faire

⁷³ Cf. chapitre 5, section "L'obscurité".

⁷⁴ Cf. chapitre 5, section "L'art de la dissimulation".

⁷⁵ Ce que vous verrez au chapitre 11 "Le Monde d'Ulfir".

7. Les Disciplines du Chevalier Mystique

marcher et réparer des machines, mais aussi comprendre tous les types de mécanismes, comme ceux de certains pièges.

Vous savez également crocheter les serrures des portes et des cadenas qui pourraient vous retenir. Vous pourrez non seulement vous évader, mais aussi vous introduire dans les lieux que vos missions vous amèneront à visiter mais dont l'accès vous est interdit. Les serrures des coffres contenant richesses, objets magiques ou documents importants ne vous résisteront plus.

Quand vous tenterez de forcer une porte verrouillée⁷⁶, au lieu de constamment vous endolorir l'épaule, il vous suffira d'en crocheter la serrure. Ainsi, vous n'aurez pas à *tester votre Force* et ne perdez plus aucun PV dans l'opération.

Cependant, ce talent de crochetage nécessite l'usage d'un Jeu de Crochets, à glisser dans les trous de serrures. Si vous en êtes démun(e), vous ne pourrez le mettre en œuvre, et devrez vous en remettre à la bonne vieille méthode du coup d'épaule et *tester votre Force*. Attention, le crochetage des serrures ne fonctionne pas sur tous les modèles de serrure. Certaines sont inviolables.

Si vous aimez les machines, cette discipline vous permettra d'en manipuler lors de vos aventures. Si vous devez agir à la limite de la légalité, être Maître Mécanicien fera de vous un roi de l'effraction. Si vous êtes fait prisonnier, ce talent vous sauvera tout simplement de la potence !

Avantage : ajouter 1 Jeu de Crochets (OL) à votre liste de possessions.

15. Maître Érudit

Les combats et les épreuves physiques ne sont pas les seuls dangers auxquels vos mentors vous ont préparé(e) lors de votre apprentissage. Les moines vous ont dispensé une solide instruction et vous ont fait faire de nombreuses recherches en bibliothèque. Être Maître Érudit, c'est la maîtrise de ces savoirs et de ces méthodes.⁷⁷

Lorsque, pendant certaines missions, vous aurez à mener l'enquête afin de résoudre des mystères, vous n'aurez aucune difficulté à parcourir et analyser en un temps record des piles de documents, dans le but de déterminer lesquels sont utiles et d'en extraire les informations dont vous avez besoin. En bibliothèque, vous saurez rapidement trouver les ouvrages dignes d'intérêt. En feuilletant un livre, vous pourrez très vite en comprendre la teneur.

Vous aurez de nettes facilités à lire et traduire des textes écrits dans des langues étrangères, mêmes des langues mortes. Vous saurez également décrypter les symboles magiques tels les runes. Cette discipline est donc votre seul moyen de lire les arcanes⁷⁸ et de déclencher les sorts contenus dans les parchemins magiques que vous pourriez trouver sur votre route.

⁷⁶ Comme vu au chapitre 5, section "Portes verrouillées".

⁷⁷ Dans un livre dont vous êtes le héros, votre esprit (et donc votre culture et votre intelligence) reste le même que dans le monde réel. Cette discipline n'a pas pour but de s'y substituer. En fait, vous allez incarner un Ulfir déjà âgé de 17 ans au début de la saga *Loup Maudit* : votre personnage a des connaissances sur le monde du Frenderlund et sur les mécanismes sociologiques de ses habitants que vous, vous ne connaissez pas encore. Si par exemple vous arrivez dans une ville, vous pourrez vous rappeler certaines coutumes locales. La discipline de Maître Érudit vous octroiera une culture et une instruction qui s'ajoutent à celle que vous possédez déjà.

⁷⁸ La langue des magiciens (cf. chapitre 11, section "Les langues").

7. Les Disciplines du Chevalier Mystique

Cette discipline vous offre un éventail de connaissances complémentaires qui vous sera très utile, voire déterminant, lorsque vos missions seront des enquêtes policières, des voyages dans des pays lointains ou des batailles face à des forces magiques.

L'information, vous le verrez, est une donnée importante pour le succès de vos missions. Être Maître Érudit vous garantira un accès rapide à quantité de cette précieuse denrée.

16. Science Médicale

Lorsque vous serez blessé(e) ou souffrant(e), il vous sera parfois possible de vous faire prodiguer des soins par un médecin ou un magicien. Cependant, lors de vos voyages, vous n'aurez pas toujours de guérisseurs ou de médicaments sous la main. Grâce à la Science médicale, vous maîtrisez suffisamment de connaissances en médecine et en pharmacie pour vous soigner vous-même.

Vous savez panser vos blessures de manière efficace. Si vous êtes blessé(e) lors d'un combat, et si vous avez le temps devant vous (le texte vous le précisera), vous pourrez bander vos plaies et les refermer, de telle manière que vous récupérerez la moitié des PV perdus au cours de l'affrontement (arrondie au chiffre supérieur). À la fin de la période⁷⁹ où s'est déroulé le combat, et si la situation vous le permet (si vous n'êtes pas prisonnier, par exemple), vous pourrez changer vos pansements et regagner un nombre de PV équivalent à votre Rang (sans jamais dépasser votre Total de Départ, bien entendu).

Évidemment, vous pouvez faire bénéficier qui vous voulez de vos soins, notamment vos compagnons de route si vous en avez. Dans ce cas, le texte vous précisera le temps dont vous disposez pour le faire et le nombre de PV rendus. Votre foi vous octroie des talents de magnétiseur grâce auxquels vous pouvez calmer la douleur d'autrui par imposition des mains.

La Science Médicale, c'est aussi la connaissance des propriétés médicinales de certaines plantes. Vous savez reconnaître et identifier les produits et potions susceptibles de vous restituer des PV. À partir du Rang 5, vous pourrez même en confectionner.

Enfin, cette discipline vous permet de ne contracter aucune maladie⁸⁰. Plus besoin de *tester votre Force* afin de déterminer si vous repoussez le mal ; votre test sera automatiquement considéré comme réussi. En cas de blessure infectée, vous savez stopper immédiatement la gangrène et n'avez pas à *tester votre Force* là non plus.

Vos PV sont ce qui vous sépare de la mort. La Science Médicale est le meilleur moyen de les conserver et de prolonger votre aventure le plus longtemps possible. C'est une discipline conseillée quand on débute dans les livres dont vous êtes le héros.

17. Maître Barde

Être chevalier, ce n'est pas seulement être un guerrier ou un militaire. C'est aussi connaître les arts et la vie en société. Ce peut être dans le but de mieux y mener vos missions (en société), mais aussi de faire la cour aux damoiselles ! La musique, dans le monde du Frenderlund, est considérée comme un art

⁷⁹ Comme vu au chapitre 6.

⁸⁰ Cf. chapitre 5, section "Infections et maladies".

7. Les Disciplines du Chevalier Mystique

suprême car, du temps des elfes⁸¹, elle était le véhicule de la magie. Votre instruction comprit donc une solide initiation à la musique et à l'art des troubadours.

Si vous choisissez de maîtriser cet art, vous saurez chanter des chansons et déclamer des poèmes d'une voix magnifique et émouvante, jouer de la plupart des instruments de musique avec virtuosité, et conter des fresques épiques avec une telle éloquence que vous saurez susciter des émotions fortes au sein de votre audience.

Vos talents d'orateur vous permettront d'emporter l'adhésion des auditoires, de marchander avec efficacité dans les commerces ou de séduire les dames.

Le Maître Barde a une facilité pour les langues étrangères, du moment qu'elles sont parlées. Vous pourrez ainsi vous faire comprendre de tout être doué d'intelligence. En milieu urbain, vous saurez également imiter les accents des habitants du cru (faculté qui se couple bien avec l'art du déguisement du Maître de l'Ombre).

Enfin, votre oreille affinée vous permettra d'entendre, de loin ou derrière une porte, des conversations qui ne vous étaient pas destinées. Durant votre sommeil, vous vous réveillerez si quelqu'un s'approche et fait le moindre bruit.

Être Maître Barde n'est pas la discipline la plus utile pour vous sauver la vie ou même vous tirer d'un mauvais pas. Elle donne plutôt à votre personnage une sensibilité. Si vous êtes vous-même mélomane ou romantique dans l'âme, cette discipline vous permettra de modeler un Ulfir à votre image.

Avantage : +1 définitivement à votre total de Séduction.

18. Communication Animale

Comme l'enseigne le Sauveur⁸², la nature est un cadeau du ciel aux hommes, une merveille sacrée qu'il faut préserver. Depuis votre enfance, vous avez appris à vivre en harmonie avec la faune et à la respecter. Vous avez su comprendre les animaux et développer un lien avec eux.

En maîtrisant la Communication Animale, vous saurez parler avec certains animaux, voire susciter leur sympathie, y compris chez les animaux sauvages. Ils pourront ainsi vous servir de guides ou d'informateurs. Vous ne pourrez pas parler aux animaux trop petits comme les insectes, mais vous serez en mesure de comprendre leurs buts collectifs. Cette discipline est d'autant plus efficace si votre Noirceur est faible ; les animaux sentent la nature maléfique des humains et la craignent.

La Communication Animale n'est pas incompatible avec la discipline de Maître Chasseur. Dans la nature, la chaîne alimentaire est connue et admise de toutes les créatures. En revanche, sous peine de perdre ce lien particulier avec la faune, vous n'avez pas le droit d'user de la Communication Animale dans le but d'attirer une proie puis la tuer. Vous rompriez le lien de confiance. La pratique de cette discipline doit être vue comme une trêve à respecter. Vous pourrez vous faire Maître Chasseur à un moment différent.

Plus généralement, la Communication avec les animaux n'est possible que lorsque votre Noirceur est plus faible que votre Honneur. Autrement, les bêtes ont le don de sentir les êtres maléfiques et les fuient.

⁸¹ Cf. chapitre 11 "Le Monde d'Ulfir".

⁸² Cf. chapitre 10 "Jusqu'au Jour où l'on a Dit qu'il n'y avait qu'un Seul Dieu".

7. Les Disciplines du Chevalier Mystique

L'animal avec lequel vous avez naturellement le plus d'affinités, comme l'origine du mot "chevalier" le laisse deviner, c'est celui qui vous servira de monture : le cheval. La première chose que l'on apprend à un chevalier novice, après tenir une arme, c'est de monter à cheval. Lors des aventures qui vous attendent, vous serez fréquemment amené(e) à parcourir de plus ou moins longues distances à cheval, et donc affronterez de nombreux dangers non pas sur vos pieds mais à dos d'animal.

Depuis tout petit vous avez monté des chevaux de toutes tailles et de toutes races, et savez conduire votre monture avec autorité. La Communication Animale fait de vous un cavalier hors pair. Elle vous confère une telle maîtrise de votre monture que celle-ci, même si elle n'est pas un destrier entraîné à faire la guerre, continue de vous obéir dans les situations les plus rudes et les plus périlleuses. Pendant un combat à cheval⁸³, votre Parade est désormais de 6 au lieu de 5.

En outre, votre habileté de cavalier accompli vous permet de toujours rester en selle⁸⁴. Lors d'un combat, vous savez faire à votre monture les mouvements qu'il faut ; ainsi, vous ne pouvez plus être victime de désarçonnement. Quels que soient les résultats des dés, vous restez forcément en selle.

Enfin, votre symbiose avec l'animal permet à vos montures de se fatiguer moins vite lors des longs trajets, ou bien de galoper plus vite si vous devez faire la course. Bref, vous pouvez en tirer beaucoup plus et les faire aller dans leurs derniers retranchements.

À partir du Rang 10, vous saurez convaincre des animaux de monter la garde pour vous et de vous prévenir en cas de danger.

À partir du Rang 20, la Communication Animale vous autorisera à appeler à l'aide les animaux qui vous entourent pour vous aider dans un combat. Attention, tous les animaux ne sont pas prêts à se sacrifier pour un humain.

La Communication Animale peut s'avérer très intéressante dès que vous avez à voyager ; elle peut vous faire gagner un temps précieux. En outre, elle vous octroie un net avantage dès que vous devez combattre à cheval. Idéale si vous participez à un tournoi.

Telle la discipline de Maître Barde, la Communication Animale donne un trait de personnalité au héros que vous allez incarner. Si vous êtes un(e) ami(e) de la nature, cette discipline vous correspondra.

19. Sixième Sens

Suite à l'entraînement approfondi de vos cinq sens, vous avez pu développer votre Sixième Sens, celui de l'intuition. Vous avez le pressentiment de ce qui va se passer. Efficace à tout moment, il vous permet de sentir les dangers imminents qui vous menacent.

Si des ennemis vous épient cachés ou recourent à un sortilège d'invisibilité, vous détectez immédiatement leur présence. Vous repérez les embuscades et ne pouvez plus être attaqué(e) par surprise ; le malus infligé par l'attaque surprise d'un ennemi est annulé⁸⁵.

En cas d'attaque pendant votre sommeil, votre Sixième Sens sent immédiatement le péril et vous réveille sur le champ.

Le Sixième Sens n'est pas seulement l'art de deviner des choses, c'est aussi l'expression de la sensibilité exacerbée que la nature mystique de son engagement accorde au Chevalier Mystique. Cette discipline

⁸³ Comme vu au chapitre 3, section "Combat à cheval".

⁸⁴ Cette faculté s'applique à tous les animaux, pas seulement au cheval.

⁸⁵ Cf. chapitre 3, section "L'effet de surprise".

7. Les Disciplines du Chevalier Mystique

vous permet donc, dans une certaine mesure, de deviner la nature magique ou maléfique d'un objet, ou les véritables intentions de quelqu'un. Vous sentez lorsque l'on vous ment.

Cette faculté s'applique avant tout aux humains. Il vous est moins aisé de deviner ce que pensent les individus d'autres races comme les demi-elfes, les nains ou les énigmatiques slanns.

Et ne comptez pas sur cette discipline pour déterminer les sentiments qu'une personne nourrit à votre égard ; le Sixième Sens sonde les esprits, pas les cœurs.

À partir du Rang 10, le Sixième Sens pourra évoluer vers une forme de divination. Vous serez capable d'entrevoir l'avenir et de pressentir les événements.

Vous aurez alors le droit, quand vous arrivez à la fin d'un paragraphe, d'en retenir le numéro et de jeter un œil aux différents paragraphes suivants qui vous sont proposés, afin de voir celui qui vous semble le mieux vous convenir. Vous saurez donc faire le bon choix.

Les Maîtres de l'Ordre de la Chevalerie Mystique ont atteint une maîtrise telle de leur Sixième Sens qu'ils sont connus pour faire des rêves prémonitoires.

Cette discipline est un atout majeur si vous avez à démasquer un coupable. Si vous êtes du genre paranoïaque, grâce à elle vous n'aurez plus à craindre les traîtres.

Cependant, votre jugement peut être faussé si votre Noirceur est trop élevée, ou suivant la nature de vos rapports avec la personne que vous jugez. Certains esprits sont également passés maîtres dans l'art de cacher leur nature mauvaise, notamment les Chevaliers Noirs (voir plus loin dans ce chapitre). Vous ne pourrez sonder leur âme.

Et puis, cela reste une intuition : à vous de vous y fier ...ou pas. Le Sixième Sens ne se substitue pas au bon sens.

Avantage : +1 définitivement à votre total de Psyché.

20. Force Psi

Lors de votre formation de Chevalier Mystique, des heures de méditation et de prières ont aiguisé la puissance de votre esprit, au point qu'il peut influencer physiquement sur des éléments de votre entourage. Grâce à la discipline de Force Psi, vous devenez capable de suffisamment vous concentrer mentalement pour déplacer de petits objets, voire les faire léviter. Vous pourrez influencer sur le feu et faire s'éteindre des bougies. Si vous avez assez de temps pour vous concentrer, il vous sera même possible de repousser les flammes et vous frayer un chemin dans un incendie.

Attention, si les conditions autour de vous sont de nature à gêner votre concentration, les efforts qu'elle nécessitera risquent de consumer une portion de vos PV. Impossible, en outre, de faire se mouvoir des mécanismes comme des serrures car ils mettent en jeu des forces trop complexes pour cette discipline. Y parvenir entamerait trop vos PV.

À partir du Rang 5, vous parviendrez à faire revenir dans votre main une arme (à 1 main) que vous auriez lâchée.

Lorsque vous utilisez une arme de jet, vous avez la possibilité de faire appel à la Force Psi pour l'aider à atteindre sa cible en faisant infléchir sa trajectoire. Au moment du tir, vous devez sacrifier une partie de vos PV pour y parvenir. Au prix de 2PV, votre Offensive et les Dommages de votre projectile sont alors majorés de 1, pour ce tir uniquement.

7. Les Disciplines du Chevalier Mystique

À partir du Rang 10, votre Force Psi sera devenue assez puissante pour repousser un ennemi à distance, comme si un être invisible lui donnait une petite poussée.

Pendant un combat, au prix de 3PV, vous pouvez consacrer un assaut à utiliser ce talent, à la seule condition que votre adversaire ne soit pas vraiment plus grand que vous (il doit s'agir d'un humain ou d'un être plus petit). Dans ce cas-là, la poussée le renverse par terre ; il ne perd aucun PV, mais vous pouvez l'attaquer immédiatement et sa Parade est réduite à zéro pendant les 2 assauts qu'il lui faut pour se relever.⁸⁶

Lors d'un combat contre plusieurs adversaires⁸⁷, cette technique met l'un de vos assaillants hors d'état de nuire pour un assaut. Vous ne pouvez pas le frapper dans la foulée car son ou ses comparse(s) vous attaque(nt), mais vous n'avez pas à lui opposer une partie de votre Parade.

Vous pouvez également recourir à cette faculté lors d'une tentative de fuite⁸⁸. Vous poussez votre ennemi et lui faites mettre un genou à terre, ce qui vous permet, au lieu de l'attaquer dans la foulée, de mettre les bouts.

La Force Psi n'a pas qu'une action physique. En cas d'attaque magique⁸⁹, vous pouvez ériger une barrière mentale autour de votre esprit. Vous serez ainsi protégé(e) de l'hypnose, des illusions et de certains autres sortilèges affectant l'esprit.

À partir du Rang 15, la maîtrise de cette discipline vous permettra de faire entrer votre pensée en contact avec une autre et ainsi parler dans la tête d'une autre personne. De cette manière, vous pourrez l'avertir silencieusement d'un danger, parler à quelqu'un sans que les gens dans la pièce ne vous entendent ou encore parler à quelqu'un qui se trouve dans un autre lieu.

Cependant, cette faculté de télépathie exige un effort important de votre esprit. Son utilisation vous en coûtera 2PV minimum pour une personne qui se trouve en face de vous, et davantage si la personne est à longue distance et hors de votre champ de vision.

Avantage : +2 définitivement à votre total de Psyché.

21. Épée Divine

Les Chevaliers Mystiques sont les seuls guerriers capables de certaines prouesses, comme celle de terrasser les morts-vivants. Ces êtres puisent leur flux vital dans le Mal, et non dans leur organisme. La seule façon de les vaincre est donc de faire appel à la Foi, et à sa puissance bienveillante.

Cette discipline ne peut être mise en pratique que si vous tenez une épée à la main (normale, longue, rapière, magique, Stellelda, etc). Si vous n'en tenez pas une, vous ne pouvez pas recourir à l'Épée Divine.

Pour ce faire, vous devez consacrer un assaut à brandir vers le ciel la pointe de votre lame et à invoquer la puissance de Dieu. Votre épée se pare alors d'une aura divine bleutée et se charge d'une énergie sacrée à même d'infliger des blessures à la substance maléfique de vos ennemis.

⁸⁶ Mêmes effets que lorsque vous donnez un coup de pied à votre adversaire (étape 4 du duel vue au chapitre 3, *Mise à terre*). Sauf qu'avec la Force Psi, vous n'avez pas à attendre que la Parade adverse soit réduite à zéro. Et vous réussissez votre poussée à tout coup.

⁸⁷ Cf. chapitre 3, toujours.

⁸⁸ Cf. chapitre 3, toujours.

⁸⁹ Cf. chapitre 5, section "Résister à la magie".

7. Les Disciplines du Chevalier Mystique

Si vous avez à affronter des créatures d'essence satanique comme les démons et les morts-vivants, vous pouvez augmenter l'Offensive de votre arme de la valeur de votre Rang, et elle cause des Dommages doublés. Ainsi, si vous êtes de Rang 4 et vous battez avec Stellelda (Off +7 et Dom 3D+7, rappelons-le), la transformer en Épée Divine la dote d'une Off +11 et de Dom (3D+7) x 2. Ces capacités modifiées ne concernent que les démons et morts-vivants ; si vous invoquez une Épée Divine contre un simple brigand, les caractéristiques de votre lame demeurent ordinaires.

Vous aurez parfois la possibilité de préparer une Épée Divine alors qu'elle est encore au fourreau, en prononçant la prière idoine dans votre tête, pour surprendre un adversaire. Dans ce cas, les effets de cette discipline seront moins puissants : les Dommages que votre lame infligera ne seront pas doublés mais juste augmentés de 2.

L'Épée Divine est également la seule manière de frapper les êtres intangibles que sont les fantômes et les spectres. Si vous ne maîtrisez pas cette discipline, vous devrez disposer d'une arme magique ou... fuir au plus vite !

22. Communication Transcendantale

Il vous faut avoir accédé au Rang 5 au moins pour être capable de maîtriser cette discipline. Il vous est impossible de la choisir avant d'avoir atteint ce Rang.

Tous les fantômes ou esprits ne seront pas nécessairement vos ennemis. La vie après la mort est la malédiction que subissent certaines âmes car quelque chose les retient ici-bas et les empêche de gagner la paix éternelle ou la damnation infernale. Il est de votre devoir de Chevalier Mystique d'aider les âmes bonnes à trouver la paix ; en échange, elles pourront vous être d'un grand secours dans vos quêtes.

Les morts qui n'ont pas trouvé le repos et qui cherchent à communiquer avec les vivants ne peuvent établir de contact qu'avec des personnes dont l'âme est sensible à leur nature mystique. Le Chevalier Mystique est donc une personne privilégiée pour ce type de communication. Grâce à l'enseignement mystique de vos mentors et des moines, vous êtes devenu(e) sensible aux vibrations psychiques des Limbes dans lesquelles errent les esprits.

En maîtrisant la Communication Transcendantale, vous saurez détecter les traces psychiques résiduelles subsistant dans un endroit où s'est déroulé un événement dramatique tel qu'une bataille, un meurtre ou encore une invocation maléfique. En méditant sur les lieux, vous pourrez capter la douleur morale qui en émane et vous faire une représentation mentale du drame, même s'il s'est produit dans un passé lointain.

Si des esprits rôdent encore dans les parages et veulent se mettre en relation avec vous, vos capacités vous permettront de les voir, de les entendre et même, de les palper. Libre à vous de les aider ou de les combattre.

Cette discipline éprouvante moralement vous permet également une pratique périlleuse : en puisant dans vos ressources psychiques, vous aurez la possibilité d'invoquer l'esprit d'un mort. Son fantôme se matérialisera quelques instants, le temps de répondre à vos questions avant de retourner dans l'Autre. Pour mener à bien une invocation, il vous en coûtera 5PV à chaque fois, 3 si votre Psyché est

7. Les Disciplines du Chevalier Mystique

supérieure ou égale à 16. Vous ne pourrez appeler l'esprit d'un trépassé que sur l'emplacement de sa sépulture ou sur le lieu de sa mort.

Attention, cette pratique peut s'avérer très dangereuse si vous invoquez un fantôme maléfique !

Avantage : +2 définitivement à votre total de Psyché.

23. Exorcisme

Il vous faut avoir accédé au Rang 5 au moins avant de pouvoir maîtriser cette discipline. Il vous est impossible de la choisir avant d'avoir atteint ce Rang.

Plus puissante que l'Épée Divine, cette discipline n'est autre que le rite pratiqué par les prêtres dans le but de chasser un démon, un spectre ou un esprit maléfique d'un lieu, d'un objet ou d'un corps.

Les prêtres vous ont enseigné les prières et les gestes consacrés qui créent la force bénéfique nécessaire pour annihiler l'énergie maléfique utilisée par les esprits sataniques afin de subsister dans votre plan.

Lorsque vous saurez maîtriser cette discipline, il vous suffira de brandir un crucifix tout en psalmodiant les paroles consacrées pour conjurer tout esprit démoniaque ou renvoyer un fantôme dans l'Au-delà. Vous éviterez ainsi toute confrontation avec ce type d'ennemi particulièrement retors. Attention, certains démons très puissants peuvent résister à l'Exorcisme ; vous les affaiblirez assez cependant pour les vaincre plus facilement.

Si, lors d'une aventure, vous trouvez un objet maudit, cette discipline mystique vous permettra de l'exorciser et de neutraliser les effets maléfiques qu'il aurait pu vous infliger.

Enfin, si vous êtes face à un cas de possession, elle vous donnera la puissance spirituelle capable de chasser le démon du corps qu'il occupe. C'est la seule façon de sauver un possédé sans avoir à le tuer. Ce qui peut s'avérer capital si vous êtes attaqué par un ami habité par un esprit malin.

Pour mettre en pratique un Exorcisme, vous devez obligatoirement disposer d'un crucifix. Sans cet objet sacré, vous ne pouvez mettre en œuvre cette discipline. Un simple crucifix en bois suffit, mais il n'est un vrai objet sacré que s'il a été fabriqué par un ecclésiastique. Vous ne pouvez pas en fabriquer un vous-même.

L'Exorcisme agit sur les esprits sataniques qui possèdent un lieu, un objet ou une personne. Il n'est pas efficace contre les vampires ou les morts-vivants comme les goules. Dans ce cas, c'est l'Épée Divine la discipline la mieux indiquée. Face à des zombis animés par un sortilège, l'Exorcisme ne s'en prend pas aux créatures, mais s'attaque directement à la puissance nécromantique qui les anime. Il vous en coûtera un certain nombre de PV pour les repousser, voire les disloquer.

Avantage : +1 en Psyché ; ajouter 1 Crucifix en bois (OL) à votre liste de possessions.

24. Épée de Foudre

Il vous faut avoir accédé au Rang 8 au moins avant de pouvoir maîtriser cette discipline. Il vous est impossible de la choisir avant d'avoir atteint ce Rang.

7. Les Disciplines du Chevalier Mystique

L'Épée de Foudre est une discipline très puissante mais à manipuler avec précaution. Elle consiste à invoquer le pouvoir de Dieu afin de vous assister dans un combat particulièrement difficile. En réponse à votre supplication, les particules d'électricité dans l'air viennent s'agglomérer autour de la lame de votre épée pour former un éclair. Votre arme se pare de la puissance de la foudre.

La mise en œuvre de cette discipline ressemble à celle de l'Épée Divine. Vous devez avoir en main une épée (quelle qu'elle soit). Si vous n'en tenez pas une, vous ne pouvez pas recourir à cette discipline.

Le temps du premier assaut d'un combat, vous devrez brandir votre épée vers le ciel et invoquer le Divin. Un éclair surgi de nulle part viendra frapper votre lame, qui sera ainsi investie d'une énergie incommensurable.

Votre épée deviendra une arme des plus destructrices. Son Offensive augmentera de la valeur de votre Rang, et les Dommages qu'elle infligera de 20. Ainsi, si vous êtes de Rang 12 et vous battez avec Stellelda (Off +7 et Dom 3D+7), l'éclair divin lui octroiera une Off +19 et des Dom 3D+27.

Cette discipline est cumulable avec celle d'Épée Divine. Mais l'Épée de Foudre seule ne peut pas vous permettre de causer des blessures à un être intangible tel un fantôme.

Vous ne pouvez préparer une Épée de Foudre dans un fourreau.

Le prix à payer pour cette débauche d'énergie n'est pas négligeable. Vous devez sacrifier 10 de vos PV afin que les Cieux consentent à exaucer votre prière.

Cette discipline est donc plutôt à utiliser contre les ennemis les plus redoutables comme les dragons ou certains démons infernaux, vu l'énergie qu'elle consomme.

25. Rémission des Péchés

Il vous faut avoir accédé au Rang 10 au moins avant de pouvoir maîtriser cette discipline. Il vous est impossible de la choisir avant d'avoir atteint ce Rang.

Le plus grand danger qui menace tout homme, qui plus est lorsque sa mission est de défendre la justice et le Bien, c'est la Noirceur. Combattre les forces du Mal vous obligera parfois à coudoyer les aspects les plus sombres et abjects de l'espèce humaine. Vous pourrez être confronté(e) à tant de formes de cruauté et de fascination que vous risquez de sombrer dans la folie. Parfois, vous laisser englotir par le Mal sera la seule façon de le vaincre et de mener à bien votre quête. La Noirceur qui contaminera votre âme peut alors la corrompre et vous perdre aux yeux de Dieu.

C'est alors qu'intervient la Rémission des Péchés. Si la Noirceur en vient à menacer votre âme, vous pourrez consacrer un temps de prière⁹⁰ à cette discipline très éprouvante. En reconnaissant humblement vos péchés, vous demanderez pardon à Dieu et le supplierez de purifier votre cœur. Vous sentirez alors une vague d'ondes bienfaitantes parcourir tout votre corps et vous serez envahi(e) d'une telle sérénité que la limite entre Bien et Mal redeviendra claire comme le cristal.

Vous pourrez alors diviser par deux votre total de Noirceur (en arrondissant au chiffre inférieur). Le sacrifice exigé en échange de cette faveur divine sera la moitié de vos PV (arrondie au chiffre inférieur également). Votre âme sera alors de nouveau prête à se frotter au venin du Mal.

C'est uniquement au niveau de l'esprit que joue cette discipline. Pas la peine de vous fouetter avec des orties blanches, cela n'en améliorera pas les effets.

Avantage : + 1PH, -1PN.

⁹⁰ Cf. chapitre 6, section "La prière" pour vous rappeler à quel moment vous pouvez prier.

26. Survie de l'Âme

Il existe une 26^{ème} discipline que les Chevaliers Mystiques peuvent maîtriser. Avant de pouvoir espérer y parvenir, il vous faut avoir accédé au Rang 15 au minimum.

Quand leur connaissance de l'âme atteint un certain point d'excellence et de pureté, les Chevaliers Mystiques savent dissocier leur âme de leur corps. Normalement, l'âme est rattachée au corps tant que celui-ci est en vie. Cette discipline permet à l'âme de s'affranchir de ce lien terrestre sans pour autant se perdre dans les Limbes, c'est pourquoi elle a pour nom Survie de l'Âme.

La mise en œuvre de cette discipline vous demandera un effort tel qu'il vous en coûtera 5PV. Davantage si trop de Noirceur obscurcit votre âme.

Grâce à la Survie de l'Âme, vous pourrez, pour un temps bref, effectuer des voyages par la pensée. Votre esprit se détachera de votre corps et pourra se déplacer sans tenir compte des obstacles matériels tels les murs. Vous pourrez ainsi voir et entendre des conversations sans que votre nature éthérée ne soit perçue par les êtres que vous croiserez. Si vous le souhaitez, vous pourrez leur apparaître et leur parler, mais vous ne pourrez pas les toucher.

Prenez garde toutefois : certains êtres aux capacités surnaturelles peuvent percevoir votre présence. Et, tant que votre âme est dissociée de votre enveloppe charnelle, cette dernière est vulnérable aux attaques. Veillez, autant que possible, à recourir à cette discipline lorsque votre corps est en sécurité, et ne vous en éloignez jamais trop.

Il existe un stade ultime de mise en pratique de la Survie de l'Âme, celle qui consiste à faire survivre l'âme après la mort de l'enveloppe charnelle. Le Chevalier Mystique, dans son dernier souffle, peut dissocier son âme juste avant que son cœur ne cesse de battre. Au lieu de se perdre dans les Limbes ou d'être appelé vers la Lumière, le chevalier subsiste sous forme d'esprit. Ce n'est pas techniquement un fantôme, car les fantômes restent attachés au plan terrestre suite à une décharge d'énergie négative qu'ils n'ont pas forcément voulue. Alors que le Chevalier Mystique fait le choix de survivre sous forme d'âme.

Seul un chevalier au cœur parfaitement pur peut oser penser réussir une telle prouesse. Un chevalier qui a débarrassé ses pensées des bassesses du monde. Un chevalier dont la sérénité et l'abnégation lui permettront d'affronter sereinement sa mort. Même les plus grands maîtres de l'Ordre ne peuvent prétendre à cet exploit spirituel car bien souvent, vouloir survivre à la mort, c'est la refuser au lieu de l'accepter. Il est dit dans les Saintes Écritures que l'âme du Sauveur a survécu à sa mort et est montée aux Cieux pour montrer aux hommes que le chemin de la vertu et le sens du sacrifice était la seule voie du Salut. C'est en référence à Lui que la Survie de l'Âme après la mort est appelée "marcher dans les pas du Sauveur".

En fait, dans l'Histoire, peu de Chevaliers Mystique ont réussi dans cette entreprise. Ils ne seraient guère plus de cinq. Le premier aurait été Ronan, le fondateur des Chevaliers Mystiques. Les témoignages écrits de ses disciples attestent qu'il leur serait apparu de nombreuses fois pour les guider après sa mort.

7. Les Disciplines du Chevalier Mystique

Les moines qui vous instruisirent pendant l'enfance vous faisaient apprendre par cœur le nom du dernier Chevalier Mystique à avoir réussi : le célèbre Talran le Preux⁹¹, héros de l'entre-deux-guerres. Pourtant, Haymerik, l'actuel Grand Maître de l'Ordre vous confia un jour, alors que vous étiez enfant, que lors de la Deuxième Grande Guerre, il avait souvent été aidé en esprit par un ancien chevalier qui, bien que d'origine modeste et peu instruit, avait réussi à marcher dans les pas du Sauveur. Ce chevalier simple était mort atrocement torturé par les démons de la Plaie au début de la guerre. Il avait pu ainsi, sous forme éthérée, renseigner les Chevaliers Mystiques sur l'intérieur de la Plaie, ce qui avait aidé à la victoire finale. La leçon que Haymerik voulait que vous fissiez vôtre était que ce chevalier n'avait jamais gardé rancœur envers ses sataniques tortionnaires et leur avait même pardonné.

Les Disciplines de Chevalier Mystique numérotées de 18 à 26 sont les disciplines dites *mystiques*. Elles tirent leur force de votre foi. **Si votre Noirceur l'emporte sur votre Honneur (autrement dit si vos PN excèdent vos PH), il vous est rigoureusement impossible d'y recourir.**

Vous avez pu voir que certaines disciplines gagnent en efficacité au fur et à mesure que votre Honneur s'accroît. Par conséquent, à chaque fois que vous passerez au Rang supérieur, pensez à noter à côté de chaque discipline déjà acquise quelles améliorations vous obtenez.

Chaque discipline sert au moins une fois par épisode de la série *Loup Maudit* (et souvent bien plus d'une fois), mais aucune discipline n'est indispensable pour terminer une aventure. Elles sont là pour faciliter votre progression ou vous dépêtrer de situations problématiques. Mais vous pouvez toujours trouver d'autres moyens de vous en sortir. Les disciplines de combat vous aideront à survivre aux affrontements, par exemple, mais peut-être aurez-vous moyen d'éviter le combat. Les disciplines mystiques vous seront d'un grand secours contre les manifestations surnaturelles, mais peut-être pourrez-vous trouver un objet sacré qui aura le même effet.

Les disciplines d'un Chevalier Mystique sont un bon moyen d'évaluer son niveau. Plus vous maîtriserez de disciplines, plus vous avancerez sur le chemin de la plénitude et de l'excellence. C'est lorsqu'il a la maîtrise des 26 disciplines qu'un Chevalier Mystique peut postuler à une place de maître au sein de l'Ordre.

Les Disciplines Noires

Si les Chevaliers Mystiques sont les dignes serviteurs de Dieu et des valeurs du bien, Satan dispose lui aussi de son armée de chevaliers suppôts : les Chevaliers Noirs. Comme nous le verrons dans les chapitres 11 et 12, cette confrérie maudite fut fondée par Mordeün, antique empereur du Hospcur. Cet ancien Chevalier Mystique avait été séduit par les plaisirs qu'offre le Mal et avait décidé de mettre ses talents (et notamment ses disciplines) au service du Malin et de valeurs opposées aux commandements de votre Ordre.

Il détourna de leurs principes les Disciplines de Chevalier Mystique pour en faire des arts sombres lui permettant de réaliser au plus vite ses desseins de grandeur. Après sa mort, les Chevaliers Noirs qu'il avait formés développèrent ces talents diaboliques qui, au fil des générations, devinrent les Disciplines Noires.

⁹¹ Ces noms vous deviendront plus familiers quand vous aurez lu les chapitres 10,11 et 12.

7. Les Disciplines du Chevalier Mystique

Aucun humain n'est tout blanc ou tout noir. Chacun a une part de bien et de mal en lui. Comme nous l'avons vu au chapitre 4, l'équilibre entre ce qui honore et ce qui noircit peut rapidement basculer d'un côté ou de l'autre. Si votre âme venait à être corrompue (c'est-à-dire si vos PN venaient à excéder vos PH), vous vous retrouveriez dans la même situation que le sont les Chevaliers Noirs. La maîtrise des disciplines dites mystiques vous serait interdite, mais dans le même temps les Disciplines Noires se retrouveraient à portée de main.

Elles ne vous ont jamais été enseignées : une Noirceur plus grande que l'Honneur ne suffit donc pas pour que vous puissiez les utiliser. Il faut qu'un maître Chevalier de la Mort vous les apprenne avant de pouvoir espérer y recourir. Il faudrait que vous ayez une bonne raison d'en arriver là, car vos pairs Chevaliers Mystiques considéreraient cet engagement dans le Mal comme une trahison.

Un certain nombre de Disciplines Noires sont rigoureusement identiques aux Disciplines de Chevalier Mystique. Ce sont les techniques de combat (disciplines 1 à 7), les Pattes de Chat, les disciplines de Maître Monte-en-l'air, Maître Érudit, Maître Mécanicien et Maître Barde (être un être maléfique n'empêche pas un certain raffinement). Lorsque Mordeün les enseigna à ses émules, elles étaient suffisamment neutres pour qu'aucune modification n'intervînt.

Trois disciplines devinrent plus puissantes en devenant des Disciplines Noires :

- **Endurance** : Le Chevalier Noir bénéficie d'une résistance aux poisons plus importante que celle du Chevalier Mystique. Vu que son cœur est empli du Venin de la Noirceur, peu étonnant que son corps supporte mieux les autres venins.

- **Maître de l'Ombre** : En tant que serviteur des Ténèbres, le Chevalier Noir sait si bien se fondre dans l'obscurité qu'il devient parfaitement invisible, même aux yeux des créatures nyctalopes, même sous une nuit étoilée.

- **Œil de Lynx** : De la même façon, le Chevalier Noir bénéficie d'une vision nocturne parfaite. Dans le noir complet, il distingue beaucoup plus facilement les choses.

Le mal irradiant de la personne des Chevaliers Noirs, ainsi que leurs convictions dans les thèses chaotiques leur empêchèrent de mettre en œuvre trois disciplines, qui mutèrent en de nouvelles pratiques, plus en adéquation avec leurs principes :

- **Maître Prédateur** : La discipline de Maître Chasseur des Chevaliers Mystiques ne convenait pas aux Chevaliers Noirs, car elle supposait une grande connaissance de la nature, et une certaine harmonie avec elle. Seul l'aspect traque les intéressait. La chasse leur importait plus que la prise. Ils devinrent des prédateurs, ne vivant plus que pour tuer leur proie. Contrairement au Maître Chasseur, le Maître Prédateur ne sait pas se procurer de la nourriture et doit consommer des repas. En revanche, sa science de la traque lui permet de ne jamais lâcher une proie, sur n'importe quel terrain, dans n'importe quelles conditions, comme si un talent de divination lui faisait deviner la trace.

- **Science des Poisons** : Soigner est une notion qui ne fait pas partie de la culture des Chevaliers Noirs. Les faibles tombent, les forts restent. C'est une sélection naturelle chez eux. Si l'un de leurs camarades est blessé au combat, ils ne le soigneront pas et le laisseront sur place. S'il survit il prouvera sa valeur, s'il périt ils seront débarrassés d'un élément de peu de valeur. Se soigner soi-même n'est pas

7. Les Disciplines du Chevalier Mystique

non plus une priorité, question d'orgueil... ou de paresse. Pourquoi apprendre à se soigner quand existent les potions curatives ? Lorsqu'ils développèrent les Disciplines Noires, ils utilisèrent les connaissances médicales de la Science Médicale non plus dans le but d'élaborer des remèdes, mais dans celui de fabriquer des poisons. Le Chevalier Noir qui maîtrise cette discipline sait confectionner ses propres poisons, comme tout bon assassin. Il sait également reconnaître les poisons du premier coup d'œil (ou à la première odeur).

- **Appel des Corbeaux** : Les animaux sentent le mal des âmes corrompues et le fuient comme le feu. Les Chevaliers Noirs ne surent plus communiquer avec eux. Pourtant, il y eut un animal avec lequel ils gardèrent un lien fort : le corbeau. À défaut de Communication Animale, ils purent dès lors faire appel aux corbeaux qui devinrent leurs espions et leurs soldats. Le Chevalier de la Mort qui maîtrise cette discipline peut demander aux noirs oiseaux de lui rapporter ce qu'ils voient, voire d'attaquer en groupe un ennemi. Il faut néanmoins avoir atteint un niveau de Noirceur important avant de pouvoir espérer mettre ce talent en pratique.

Leur Noirceur d'âme leur fermant l'accès aux disciplines mystiques naissant de la Foi, les Chevaliers de Satan développèrent d'autres talents nés de leurs invocations diaboliques :

- **Trouble du Sixième Sens** : Ne pouvant développer un Sixième Sens semblable à celui de leurs homologues du Bien, les Chevaliers Noirs ont appris à masquer leur aura maléfique afin de tromper le Sixième Sens ennemi, et ainsi revenir à égalité. Un Chevalier Mystique ou un autre être doté du sens de l'intuition (certains prêtres, certains magiciens recourant à un sort de détection, etc) est incapable de déceler la présence du Chevalier Noir, qui peut ainsi les attaquer par surprise avec succès. Il sait mentir sans que personne ne puisse deviner son mensonge. Cette Discipline Noire ne marche pas sur les animaux, qui perçoivent toujours s'ils ont affaire à une mauvaise personne.

- **Tisseur des Esprits** : Les Chevaliers Noirs ont toujours cherché à utiliser leur puissance psychique dans le but malveillant de pénétrer les pensées des autres. Non pas pour développer l'art de la télépathie, comme y parviennent les Chevaliers Mystiques de haut Rang avec la Force Psi, mais pour susciter des sentiments, comme l'araignée tisse une toile. Ces sentiments peuvent être la peur dans le cœur d'un adversaire à vaincre en duel, ou le désir dans le cœur d'une femme que l'on veut posséder. Un Chevalier Noir expérimenté parviendra même, avec cette discipline, à créer des illusions dans l'esprit d'autrui, voire à l'hypnotiser un bref moment. Cet effort lui coûte néanmoins une partie de ses PV.

- **Épée de Pures Ténèbres** : Quand un Chevalier Mystique en appelle à Dieu pour qu'il rende son Épée Divine, le Chevalier Noir, lui, invoque Satan afin qu'il nimbe sa lame d'une aura de ténèbres, qui lui permettra non seulement de doubler les Dommages qu'il cause à son ennemi, mais également d'instiller les ténèbres dans son âme (en lui infligeant des PN). L'invocation satanique requise par cette discipline entraîne une perte de PV chez le Chevalier Noir.

- **Épée de Peste** : De la même façon, et toujours en contrepartie d'une dose de PV, un Chevalier Noir de haut Rang peut invoquer le Malin afin qu'il pare son épée des miasmes de la peste. La lame se rouillera instantanément et, lorsqu'elle blessera l'ennemi, elle infectera immédiatement sa plaie, lui inoculant une forme particulièrement foudroyante de la peste. La victime mourra sur place faute de soins rapides.

7. Les Disciplines du Chevalier Mystique

- **Appel Démoniaque** : Les Chevaliers Noirs les plus expérimentés disposent d'une discipline pour le moins puissante. Ils y recourent soit par vanité, soit en désespoir de cause, car elle leur coûte la moitié de leurs PV (arrondie au chiffre inférieur). Ils consacrent un assaut à réciter les paroles maudites d'une prière à Satan. Si des cadavres, enterrés ou non, se trouvent dans le périmètre, ils se lèvent et combattent au service de l'invocateur. Ce dernier peut aussi bien faire appel à un spectre hantant les parages.

Les cinq Disciplines Noires que nous venons de voir avantagent le Chevalier Noir qui y recourt car, à chaque utilisation, elles font augmenter sa Noirceur (et donc affermissent son engagement dans le Mal). Si vous veniez un jour à recourir vous aussi aux Disciplines Noires, prenez garde : plus vous les utiliserez, plus vous basculerez dans le Mal et plus il vous sera difficile de revenir vers le Bien.

À noter que, en tant que Chevalier Mystique formé aux disciplines du Bien, si vous vous mettiez aux Disciplines Noires, vous ne perdriez pas vos précédentes disciplines (non mystiques). Ainsi, vous pourriez très bien être Maître Chasseur et Prédateur à la fois.

Bien sûr, pour accomplir votre devoir et réussir vos aventures, flirter avec le Mal ne sera pas forcément la solution la plus judicieuse. Il est pourtant nécessaire que vous sachiez en quoi consistent les Disciplines Noires car il ne serait pas étonnant que vous croisiez des Chevaliers Noirs sur votre route, dans les aventures qui vous attendent. Mieux vaut connaître l'ennemi de façon à éviter qu'il ne vous surprenne.

Maintenant que vous savez tout des Disciplines de Chevalier Mystique et avez choisi celles qui vous convenaient, vous voilà fin prêt(e) à entamer votre première aventure de la série Loup Maudit, dans la peau d'Ulfir.



8. *Le Jeu de Rôle*

La vie serait une tragédie, si l'on n'y jouait pas un rôle.

Grâce à ce chapitre, vous pouvez jouer tout de suite : en créant votre jeu de rôle.

Pour cela, il va falloir adapter les règles de cette série de livres dont vous êtes le héros aux contraintes des jeux de rôle.

Comment jouer ?

Nous avons vu au chapitre 1 ce qu'était le jeu de rôle : un jeu de société dans lequel des joueurs incarnent le rôle de personnages appelés "héros" et vivent ensemble des aventures dans un monde fictif, conformément à des règles de jeu.

Le monde choisi peut être un monde d'heroic fantasy comme celui de la série Loup Maudit, ou comme celui du célèbre Donjons & Dragons. Mais un jeu de rôle peut aussi se dérouler dans un monde de science-fiction, un monde des mille et une nuits ou encore à notre époque.

Le jeu de rôle se joue à 2 joueurs minimum⁹⁵. Il faut un maître du jeu (MJ) qui conduira la partie et au moins un joueur qui sera le participant. Il est conseillé d'être plusieurs joueurs car les parties en groupe sont plus amusantes.

Le Maître du jeu :

Le Maître du Jeu est à la fois le narrateur et l'arbitre du jeu de rôle. Avant que la partie ne commence, il conçoit une histoire et en détermine les péripéties. L'histoire doit être une mission que les joueurs devront remplir. Ce peut être découvrir un trésor, délivrer une princesse ou renverser un tyran.

Quand la partie commence, il récite l'histoire. Une bonne dose d'imagination et de répartie est nécessaire pour tenir le rôle du MJ, car il faut improviser des rebondissements en fonction des réactions des joueurs.

Le MJ doit aussi interpréter les personnages de l'histoire autres que ceux incarnés par les participants. Ces personnages tiers sont appelés personnages non joueurs (PNJ). Ce sont aussi bien les ennemis à affronter, les monstres, les animaux, des alliés qui peuvent se joindre au groupe, des traîtres, ou tout simplement tous les personnages neutres rencontrés. Si la mission est de trouver un trésor, le MJ aura un certain nombre de PNJ à interpréter : le vieil homme qui donne la carte au trésor aux héros, les brigands rencontrés en chemin, les villageois qui donnent le couvert, le monstre qui garde le trésor, etc... Si le MJ fait du théâtre, c'est un avantage.

Le MJ, enfin, veille au bon respect des règles. Il lui faut parfaitement avoir assimilé les règles contenues dans ce *Guide de la Chevalerie Mystique* afin de ne pas trop ralentir la partie en s'y référant trop fréquemment.

⁹⁵ À 1 joueur, c'est un livre dont vous êtes le héros !

Les Joueurs :

Également appelés personnages joueurs (PJ), le ou les participant(s) du jeu de rôle campent les héros. Ils doivent se créer un personnage, de manière similaire à celle vue dans le chapitre 2. Ce sont eux qui se lancent dans la mission qui constitue la partie. Ils sont les héros de l'histoire qui vont évoluer dans le monde décrit par le MJ.

Quand un événement ou une péripétie se produira, ils auront à choisir comment réagir et quelles actions mener. Ils ne peuvent pas faire n'importe quoi : leur imagination doit se conformer aux règles du jeu. Ils ne peuvent pas s'arroger des pouvoirs qu'ils n'ont pas, par exemple.

Se fabriquer un personnage n'est pas tout dans le jeu de rôle ; il convient d'interpréter le rôle que l'on a choisi. Cela se traduit, par exemple, dans le langage utilisé. Le PJ qui se choisira un personnage de barbare interprétera correctement son rôle en évitant de déclamer des alexandrins à chaque prise de parole...! (quoique, un barbare poète, cela peut être sympathique à interpréter aussi)

Les PNJ jouent ensemble, en équipe, contre les dangers conçus par le MJ. Ils peuvent ne pas s'entendre, mais ils doivent rester groupés car un MJ ne peut pas gérer une partie avec des groupes séparés.⁹⁶

But du jeu :

La partie de jeu de rôle a pour but de remplir la mission assignée. Si la mission consiste à découvrir un trésor, on la considère remplie quand le trésor a été trouvé et ramené en lieu sûr. Lorsque le MJ constate que c'est fait, il déclare la partie gagnée par les PNJ.

Les accessoires

Pour jouer, vous avez besoin des mêmes accessoires que pour jouer aux livres dont vous êtes le héros : un crayon et une gomme pour compléter les Feuilles d'Aventure des joueurs, que vous photocopierez ou que vous reproduirez sur feuille de papier, et au moins un dé (à 6 faces).

Pour bien vous figurer les actions, en particulier les combats, vous pouvez recourir à un plateau et à des figurines, comme dans un jeu de société. Des magasins spécialisés en jeux de société et en jeux de rôle vendent ce type d'articles.

⁹⁶ Ou alors, il lui faut mettre un groupe dans une pièce et un groupe dans une autre, pour éviter que les uns sachent ce qu'il advient des autres. La partie est donc hachée et devient vite fastidieuse.



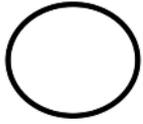
Équipement

Objets et armes : (1 dans le dos, 1 en bandoulière, 5 maximum à la ceinture dont 1 seule arme longue)
Nombre de pièces maximal :

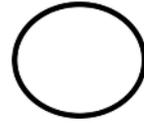
Armure :			1 maximum
Protection de l'armure :	Protection naturelle :	Protection totale : <small>(naturelle + armure)</small>	
total de départ :			
Malus d'habileté :			
Couvre chef (casque ou objet) :			

Bourse
(50 pièces maxi)

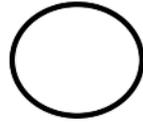
Écus d'or



Écus



Liards



Objets légers
(ne comptent pas dans le poids total)

Notes
Mots du Destin :
Mots du Destin Inexpugnables :
Notes :

Création de votre héros

Avant de commencer une partie de jeu de rôle, les PNJ doivent créer les personnages qu'ils incarneront.

La méthode ressemble à ce que nous avons vu au chapitre 2. Elle est même exactement pareille si vous choisissez de jouer le rôle d'un Chevalier Mystique. Elle peut différer si vous choisissez d'interpréter un autre type d'aventurier.

Le personnage :

Comme vous allez incarner un personnage de héros, il faut prendre soin à le concevoir. Il faut qu'il vous ressemble, ou plutôt qu'il corresponde à ce que vous voulez être.

Vous devez lui trouver un nom, définir son sexe et quel type d'aventurier vous souhaitez être. Vous pouvez vouloir incarner un Chevalier Mystique, comme Ulfir, ou bien opter pour un autre type de personnage. Plus loin, vous trouverez une liste d'aventuriers-types, proches des standards de l'heroic fantasy et présents dans le monde de *Loup Maudit* : le chevalier errant, le voleur, le magicien, le barbare, le prêtre, le rôdeur, le demi-elfe ou le nain. Suivant le type d'aventurier pour lequel vous optez, vous aurez des caractéristiques spécifiques à noter sur votre Feuille d'Aventure. Notez-y déjà le nom de votre personnage et son type.

Il faut inventer une origine à votre personnage. Un individu, bien souvent, se définit à partir de ses racines. Parmi les différents pays du Frenderlund⁹⁷, de quelle nationalité êtes-vous ? De quel milieu venez-vous ? Avez-vous de la famille, une tribu ?

Notion d'Expérience & de Rang :

Si vous décidez d'incarner un Chevalier Mystique, le système de points d'Honneur et de Noirceur reste le même que vu aux chapitres 2 et 4.

Si vous préférez opter pour un autre type d'aventurier, les notions d'Honneur et de Noirceur, spécifiques à la Chevalerie Mystique, disparaissent et sont remplacées par l'**Expérience**.

⁹⁷ Que vous verrez au chapitre 11 "Le Monde d'Ulfir".



8. Le Jeu de Rôle

L'Expérience est désormais ce qui détermine le Rang. Plus un aventurier remporte de combats, résout d'énigmes ou remplit de missions avec succès, plus le MJ lui attribuera des points d'Expérience (PE en abrégé). Le nombre de PE à atteindre pour passer au Rang supérieur est le même que pour les PH (tableau vu au chapitre 4). Passer à un Rang plus élevé donne ces avantages :

Passage au Rang supérieur	=	+1 à vos totaux de départ de PV et PM +1 en Offensive et en Parade +1 en Puissance Magique
---------------------------	---	--

Un aventurier qui débute sa première quête **commence au Rang 1, avec 0PE**.

Il n'y a pas de nombre de PE maximum. L'Expérience est acquise : ce total ne peut pas diminuer.

Vie :

La gestion de vos PV reste la même. Le total de départ de PV avec lequel vous débutez dépend du type de personnage choisi (voir plus loin). Si vos PV tombent à 0, votre personnage est mort et c'est la fin de l'aventure pour lui. Le groupe des autres PJ continue sans vous.

Votre *total de départ de PV* ne diminue pas ni n'augmente, sauf en cas de changement de Rang. Vos PV ne peuvent jamais excéder ce total.

Aptitudes :

Le montant des points à répartir reste de 42, mais suivant le type de personnages que vous incarnerez, certains totaux d'aptitudes seront plafonnés. Les tests d'aptitude s'effectuent de la même façon.

Valeurs au Combat :

Comme les aptitudes, les valeurs au combat se gèrent en fonction du type de règles.

Vos totaux de départ varient en fonction du type de personnage choisi.

Magie :

Une nouvelle case fait son apparition dans le jeu de rôle : la case "Magie". Elle ne sert que si vous incarnez un magicien ou un demi-elfe. Si vous souhaitez jouer un autre type de héros, barrez-la.

Chez le magicien et chez le demi-elfe, la magie est quelque chose d'inné, une puissance qu'ils ont au fond d'eux. Plus ils font de la magie, plus elle diminue. Comme les PV, cette magie s'évalue par un montant de **Points de Magie (PM)**. Plus vous lancez de sorts, plus le total baisse. S'il tombe à zéro, il vous devient impossible de lancer de nouveaux sorts. Les PM retrouvent leur total de départ à minuit chaque jour. Vos PM ne peuvent pas être négatifs, ni dépasser leur total de départ. Le total de départ de PM ne varie jamais, sauf lorsque vous passez au Rang supérieur.

Nous avons vu au chapitre 5 que, pour résister à un sortilège, il fallait opposer sa Psyché à la Puissance Magique dudit sortilège. Si vous choisissez de pouvoir lancer des sorts, vous serez de l'autre côté de la formule magique ; c'est donc votre propre **Puissance Magique** qui sera investie dans le sort, lorsque vous aurez à effectuer les tests d'aptitudes. La Puissance Magique n'a pas de total maximum, mais ne peut pas être négative.

Vos montants de départ varient selon le type de personnage.

L'Équipement :

La gestion de l'Équipement reste la même que vue au chapitre 2. Vous avez un nombre maximum de pièces d'Équipement (hors OL) à transporter avec vous (à déterminer selon votre Force)

Les pièces d'Équipement occupent au moins une ligne sur la Feuille d'Aventure.

Votre équipement de départ varie en fonction du type de héros.

Types de héros

Il vous est tout à fait possible d'entreprendre une partie de jeu de rôle en interprétant un Chevalier Mystique. Dans ce cas, il vous suffit de constituer votre personnage de la même façon qu'aux chapitres 2 ou 8. Vous pouvez ainsi jouer avec les capacités complètes des Chevaliers Mystiques, et même interpréter une compagnie de chevaliers.

Si vous souhaitez incarner un autre type de personnage, voici huit différents modèles de héros.

Les chevaliers et écuyères :

Les chevaliers vassaux de leurs suzerains ne partent que rarement dans des quêtes ou dans des expéditions d'aventuriers. Hormis les Chevaliers Mystiques, ce sont **les chevaliers errants** que vous pourrez incarner.

Un chevalier errant, c'est un ancien chevalier vassal qui a rompu son lien avec son seigneur. Cela peut être dû à une divergence de vue politique ou morale, ou bien encore à une femme... À vous de le définir en créant votre personnage. Le chevalier errant est donc libre de mener la quête qu'il entend. Il n'est pourtant pas qu'un simple guerrier ; il a gardé son honneur de chevalier et aspire à des buts nobles. Un but noble, ce peut être occire un maximum de monstres chaotiques (et tant mieux s'il y a un trésor au bout).

Le chevalier peut être une femme ; il n'y a pas de distinction de sexe au Frenderlund pour cette vocation. On utilise parfois le terme alors d'écuyère afin de les désigner.⁹⁸

Le chevalier est un combattant, un guerrier, fréquemment à cheval. Il ne peut recourir à la magie, sauf à travers les parchemins et artefacts enchantés. Il sait manier toutes les armes avec dextérité.⁹⁹ Avec l'expérience, il peut parfaire ses techniques de combat. Il a accès aux 4 premières des Disciplines des Chevaliers Mystiques¹⁰⁰ à raison d'une discipline par Rang pair : il en a droit à une à partir du Rang 2, deux à partir du Rang 4, etc...

Aptitudes : 42 points à répartir comme vous le souhaitez.

Total de départ PV : 50

Offensive : 14, Parade : 5

Protection Naturelle : 0

Dommages à mains nues : 1D+1

Équipement de départ : une épée et son fourreau (OL), un bouclier de Parade 3, une dague et sa gaine (OL), un haubergeon ou une armure de plates, une bourse de 30 écus, une lanterne, un briquet (OL), un sac à dos (OL), une ration. Au MJ de choisir s'il autorise le PJ à débiter avec un cheval et ses sacoches.

⁹⁸ La dénomination chez les Chevaliers Mystiques est différente ; cf. chapitre 12 "L'Ordre des Chevaliers Mystiques".

⁹⁹ Cf. liste [pages](#) ...

¹⁰⁰ Cf. liste chapitre 7.



Les voleurs et voleuses :

Souvent issus des bas-fonds, les voleurs vivent de larcins, de vols de plus grande envergure, voire de crimes rémunérés. Ils ne sont pas du genre recommandables, mais une expédition a souvent besoin des talents d'un voleur pour réussir une infiltration. Le voleur n'hésite pas à frapper un ennemi dans le dos, mais il n'est pas un lâche pour autant et sait se battre quand il le faut. Il préfère cependant la ruse pour réussir. Il sait faire feu de tout bois et notamment lutter à mains nues.

Truand plein de charme, mais truand quand même, il accepte de se joindre à un groupe d'aventuriers si l'expédition est lucrative. Vous pouvez lui trouver une autre raison, si on a touché à sa famille, par exemple. Après la première aventure, il peut se lier d'amitié avec ses compagnons (un sentiment compatible avec la fourberie... euh, la roublardise).

Le voleur aime avoir sa liberté d'action ; il ne peut pas porter d'armure de Protection supérieure à 4. Il ne peut lancer de sorts mais il a d'autres talents. Il sait de base crocheter les serrures comme dans la discipline de Maître Mécanicien. Il a accès aux Disciplines des Chevaliers Mystiques Pattes de Chat, Maître Monte-en-l'air, Maître de l'Ombre et Dague Volante à raison d'une discipline par Rang pair (il en a droit à une à partir du Rang 2, deux à partir du Rang 4, etc...).

Aptitudes : 42 points à répartir comme vous le souhaitez. Seule condition : vous devez en allouer 12 minimum à votre Habilité car c'est la qualité essentielle pour être un voleur. C'est aussi pour cela que le voleur répugne à revêtir des armures.

Total de départ PV : 40

Offensive : 12, Parade : 6

Protection Naturelle : 0

Dommages à mains nues : 1D+3

Équipement de départ : un glaive et son fourreau (OL), 3 dagues, une bourse de 30 écus (on n'en dira pas la provenance...), un cristal-lanterne, un grappin, un briquet (OL), un sac à dos (OL).



Les magiciens et magiciennes :

Si les vieux magiciens n'ont plus trop cœur à se lancer à l'aventure et préfèrent passer leur temps à leurs expériences, les jeunes magiciens tels que vous voyez dans les quêtes un bon moyen d'améliorer leur pratique de la magie, tout en subvenant au besoin de tumulte inhérent à leur âge. Le magicien privilégie la recherche de savoirs et d'objets magiques lors des expéditions, mais il n'est pas forcément contre l'argent, ni contre débarrasser les pauvres gens des monstres qui les persécutent.

Le magicien est le héros le moins fort au combat, mais il a accès à la magie la plus puissante, celle des arcanes (voir plus loin la section "Sortilèges"). Il dispose en outre de bonnes connaissances sur les monstres, les trésors perdus et les objets magiques (équivalant à la discipline de Maître Érudit). Il ne peut pas porter d'armure de Protection supérieure à 2 car elle le gênerait dans son lancer de sortilèges.

Aptitudes : 42 points à répartir comme vous le souhaitez. Seule condition : vous devez en allouer 14 minimum à votre Psyché, car c'est grâce à elle que le magicien peut lancer ses sorts.

Total de départ PV : 30

Offensive : 10, Parade : 2

Total de départ de PM : 20

Puissance Magique : 7

Protection naturelle : 0

Dommages à mains nues : 1D - 1

Équipement de départ : un bâton que le magicien peut charger de magie, une dague et sa gaine (OL), une bourse de 25 écus, un cristal-lanterne (qui peut être fixé au bâton), une potion de soins (qui rend 15PV par dose, qui contient 3 doses), un briquet (OL), un sac à dos (OL).



Les barbares et les amazones :

Émigrés du sud du continent, les barbares aiment quitter leurs tribus et partir chercher l'aventure. Pour le frisson qu'elle procure, peu importe le but ! Le barbare n'est pas forcément obtus, mais il aime la simplicité ; ce qui est trop sophistiqué (la mécanique, la magie) le révolte. Une bonne baston, c'est le meilleur remède à tous les maux ! Ce caractère peut paraître masculin, mais une femme peut tout à fait être barbare et en quête d'aventure : on parle alors d'amazone.

Le barbare est un combattant redoutable, plus porté sur l'offensive que sur la parade, par rapport au chevalier. Il ne peut pas porter les armures de plates de Protection 10.

Il dispose d'un talent dévastateur : la furie destructrice. Une fois par combat, vous pouvez entrer dans une rage sanguinaire qui rend vos attaques plus violentes : diminuez votre Parade pour faire augmenter votre Offensive, à raison de 2 points de Parade ôtés pour 1 point d'Offensive gagné (les totaux retrouvent leur niveau normal à l'issue du combat). Si vous êtes alcoolisé(e) (le péché mignon des barbares), vous pouvez même ôter 1 point de Parade seulement pour 1 point d'Offensive gagné. Cependant, vous ne saurez plus distinguer qui est votre ami et qui est votre ennemi, et, à la fin du combat, vous attaquerez vos alliés pendant 2 assauts. Pendant la furie destructrice, les Dommages que vous infligez sont majorés de 1.

À partir du Rang 5, le barbare devient encore plus résistant (capacité équivalant à la discipline d'Endurance).

Aptitudes : 42 points à répartir comme vous le souhaitez. Seules conditions : vous devez en allouer 13 minimum à votre Force et 10 maximum à votre Psyché (vous ne pourrez pas augmenter votre Psyché au-delà).

Total de départ PV : 60

Offensive : 15, Parade : 4

Protection naturelle : 1.

Dommages à mains nues : 1D+2

Équipement de départ : une hache ou une épée longue avec fourreau (OL), une dague et sa gaine (OL), une armure de cuir (Prot 3 MHab -1), une bourse de 8 écus, une lanterne, un briquet (OL), un sac à dos (OL), deux rations.



Les prêtres et prêtresses :

Ecclésiastiques au service de Dieu, les prêtres et prêtresses suivent les enseignements du Sauveur. Si certains se consacrent à leurs paroisses, d'autres choisissent de servir le Bien autrement : en se lançant à l'aventure dans des missions contre les forces du Mal.

Le prêtre est quelqu'un de généreux, qui vient en aide aux plus faibles et prodigue des soins. Il est l'expert en lutte contre les démons et les morts-vivants. Il a accès aux formes de magie les plus redoutables contre ces monstres (voir plus loin la section "Sortilèges"). Il dispose dès le départ de talents en médecine comparables à la discipline de Science Médicale. Il ne peut pas revêtir d'armure de Protection supérieure à 4.

Aptitudes : 42 points à répartir comme vous le souhaitez. Seule condition : vous devez en allouer 12 minimum à votre Psyché.

Total de départ PV : 35

Offensive : 11, Parade : 5

Puissance Magique : 6 (le prêtre ne dépense pas de PM en lançant ses sorts, mais des PV)¹⁰²

Protection naturelle : 0

Dommages à mains nues : 1D - 1

Équipement de départ : un bâton et une dague avec sa gaine (OL), ou un glaive et son fourreau (OL), un plastron, une bourse de 5 écus, une lanterne, un briquet (OL), un sac à dos (OL).





Les rôdeurs et rôdeuses :

Les rôdeurs sont généralement des forestiers qui vivent de la chasse et qui servent de guides dans les milieux naturels. Ils viennent souvent des forêts et des collines, mais on peut imaginer des rôdeurs du désert ou du grand nord. Ils ne viennent en ville que pour affaires.

Les rôdeurs sont les meilleurs chasseurs, les meilleurs éclaireurs et les meilleurs pisteurs. Ce héros dispose dès création de dons à la chasse correspondant à la discipline de Maître Chasseur. À partir du Rang 5, il maîtrisera aussi l'Œil de Lynx. Il ne porte pas d'armure de plus de 2 en Protection car il aime rester lesté pour la vie au milieu de la nature. Il n'a pas accès à la magie sans le biais d'un artefact.

Aptitudes : 42 points à répartir comme vous le souhaitez. Seule condition : vous devez allouer 10 minimum à votre Habileté.

Total de départ PV : 45

Offensive : 12, Parade : 5

Protection naturelle : 0

Dommages à mains nues : 1D

Équipement de départ : un glaive et son fourreau (OL), un arc et un carquois de 10 flèches, un pourpoint de cuir (Prot 1 MHab 0), une bourse de 8 écus, un rouleau de corde, une lanterne, un briquet (OL), un sac à dos (OL).

¹⁰² Voir plus loin la section "Sortilèges" là aussi.



Les nains et les naines :

Issus d'une ancienne lignée de mineurs expatriés dans les villes humaines, les nains aiment la bagarre et surtout l'argent. Ils sont les premiers à partir à l'aventure quand ils peuvent allier les deux. D'un caractère emporté et borné, qui cache une grande gentillesse, pour l'or ils oublient leurs meilleurs amis. Le rôle parfait pour un joueur têtu et râleur !

À la différence des humains, les nains ne dépassent pas 1m40, 1m30 pour les naines. Ils portent la barbe, dont ils prennent grand soin. Les naines ne sont pas barbues, comme vous pouvez le voir sur l'illustration ci dessus.

Les nains aventuriers sont des guerriers. Ils ignorent la magie et ne peuvent pas être voleurs.¹⁰³ Ils supportent toutes les armures de Protection inférieure à 10, à condition qu'elle soit à leur taille. Leurs bras plus courts les empêchent de manier les armes à deux mains.¹⁰⁴

Les nains sont les experts en mécanique et donc des serrures (talent équivalant à la discipline de Maître Mécanicien). Ils ont aussi un flair incroyable pour repérer les trésors enterrés. Un nain dans un groupe d'aventuriers saura toujours dans quelle direction se situe un trésor.

Aptitudes : 42 points à répartir comme vous le souhaitez. Seules conditions : vous devez allouer 11 minimum à votre Force, 14 maximum à votre Habileté (en raison de ses membres plus petits) et 11 maximum à votre Psyché (vous ne pourrez pas dépasser ces deux maximums).¹⁰⁵

Total de départ PV : 55

¹⁰³ J'entends déjà certaines mauvaises langues s'élever. Mais si les nains sont avides et assoiffés d'or, ils ne l'étanchent que par le butin qu'ils ramènent de leurs expéditions... ou le fruit de leur pingrerie.

¹⁰⁴ Ou alors, à leur taille, style lance ou hallebarde plus courte. Mais une épée devient pour eux une épée longue, un glaive devient une épée.

¹⁰⁵ La Séduction du nain n'est pas limitée : nous avons vu avec Thorin le roi nain dans le film *Le Hobbit* de Peter Jackson qu'un nain pouvait faire craquer les spectatrices.

Offensive : 14, Parade : 4

Protection naturelle : 1

Dommages à mains nues : 1D+1

Équipement de départ : une hache naine* (Off +7, 3D+8, 1 coup) ou un marteau de guerre nain (Off +6, 2D+8, 1 coup) ou un glaive avec fourreau (OL), une dague et sa gaine (OL), une broigne naine (Prot 5, MHab -3), une bourse de 10 écus d'or, un rouleau de corde, un cristal-lanterne, un briquet (OL), un sac à dos (OL), 2 rations.

Les demi-elfes :

Nés de l'amour lointain de certains elfes pour ces étranges créatures que sont les humains, les demi-elfes sont en fait des métis qui n'ont qu'un très lointain lien avec ces elfes des légendes, car beaucoup de générations d'humains sont passées avant eux. De constitution plus légère que l'humain moyen, on ne décèle leurs origines que par leurs oreilles encore légèrement pointues, parfois aussi un sens plus aigu du raffinement, et surtout grâce à leurs prédispositions pour la magie. Lorsqu'ils vieillissent, les stigmates du temps comme les rides les épargnent, et leur espérance de vie peut aller jusqu'à deux-cents ans.

Les demi-elfes ne vivent plus forcément aux abords des forêts, même si elles restent leurs domaines de prédilection. Un demi-elfe préfère s'engager dans des quêtes contre le mal, mais leur côté humain les fait aussi apprécier les missions moins nobles.

Les demi-elfes aiment leur liberté de mouvement ; les armures de Protection supérieures à 3 leur font horreur. Non seulement ils maîtrisent quelques formules magiques (voir plus loin la section "Sortilèges"), mais ils disposent aussi de talents particuliers dès le Rang 1 : l'équivalent des disciplines de Maître Archer, Pattes de Chat, Œil de Lynx et Communication Animale.



Aptitudes : 42 points à répartir comme vous le souhaitez. Seules conditions : vous devez allouer 12 minimum à votre Habilité et 10 minimum à votre Séduction, 12 maximum à votre Force (sans jamais pouvoir dépasser ce seuil).

Total de départ PV : 35

Offensive : 12, Parade : 7

Total de départ de PM : 6

Puissance Magique : 2

Protection Naturelle : 0

Dommages à mains nues : 1D

Équipement de départ : une rapière et son fourreau (OL), une dague et sa gaine (OL), un arc et un carquois de 7 flèches, une bourse de 7 écus, un briquet (OL), un sac à dos (OL).



La mort

Lorsqu'un PJ voit ses PV tomber à zéro, il meurt. C'est la fin du jeu pour lui. Si la partie ne comptait que lui comme aventurier, elle se termine là, il a perdu.¹⁰⁶ Si c'est un groupe de PJ qui a pris part au jeu et qu'il perd un membre, il continue la partie sans lui.

La facilité serait de trouver le moyen de ressusciter le PJ mort. Cependant, le risque de mourir (et donc de perdre) faisant partie intégrante du plaisir du jeu, ressusciter tout le temps pourrait très vite nuire à l'intérêt des parties.

Afin que le joueur évincé du jeu par le décès de son héros ne s'ennuie pas pendant que les autres continuent de jouer, il a la possibilité de devenir **assistant du Maître du Jeu**. Sans lui révéler toute l'intrigue qu'il a préparée, le MJ lui confie l'interprétation de PNJ simples. Dans les combats, l'assistant du MJ joue le rôle d'une partie des ennemis affrontés. Ce qui peut donner des tactiques différentes et donc un peu de sel à la partie.

¹⁰⁶ D'où l'intérêt pour le MJ de ne pas placer de difficultés trop grandes dès le début de l'aventure, sinon elle risque de ne pas durer longtemps.

Quand la quête en cours sera terminée et qu'il sera temps d'en débiter une nouvelle, l'équipe de héros pourra enrôler un nouveau membre que campera le joueur au personnage décédé.

Les combats

Les combats se déroulent de la même façon que vue au chapitre 3. Au MJ notamment de gérer l'abandon du combat, la pitié, l'effet de surprise et la répartition des adversaires en fonction des souhaits émis par les joueurs. Quelques paramètres nouveaux sont à prendre en compte.

Gestion de l'assaut et des tours de jeu :

La gestion de l'assaut devient primordiale dans le jeu de rôle, car elle correspond aux tours de jeu d'un jeu de société. Si un combat entre de multiples protagonistes se déroule en simultané dans le récit, il faudra dans la réalité organiser des tours de jeu où chacun décidera de son action. C'est le montant d'Offensive qui détermine le premier des protagonistes à jouer : le total le plus élevé joue en premier, le deuxième plus élevé joue ensuite, et ainsi de suite pour terminer par le total moins élevé. En cas d'égalité ou d'effet de surprise¹⁰⁷, le MJ pourra déterminer un ordre des tours de jeu.

Lors de son tour de jeu, si un protagoniste décide d'attaquer un adversaire, la Parade de ce dernier fait partie du tour de jeu de l'attaquant ; il pourra ensuite frapper à son tour de jeu.

Il est possible pour un héros humain de se déplacer de 2 mètres et d'attaquer dans le même tour de jeu. Un déplacement plus important lui prendra un assaut entier (ou davantage suivant la distance).

Gérer le déplacement :

Le déplacement d'un personnage est quelque chose de fastidieux à appréhender. Il faudrait tenir compte de son Habilité (qui tient déjà compte elle-même du poids de l'Équipement) et en déterminer une vitesse en mètres à la seconde. Pour éviter ce genre de considérations trop pénibles dans le cadre d'un jeu, il y a deux manières simples de gérer les déplacements lors d'un combat.

On peut ne pas vraiment en tenir compte, comme c'est le cas dans les combats version "livre dont vous êtes le héros" (vus au chapitre 3, section "Combat contre plusieurs adversaires"). Les héros se répartissent les ennemis à combattre en fonction de leur nombre et de leurs forces.

Si l'on souhaite tenir compte des déplacements, il faut délimiter l'espace du combat avec un quadrillage (carrés représentant 1m² environ en taille réelle dans le récit). Pour cela, vous pouvez dessiner des croquis (de façon préalable, de préférence) sur une feuille de papier et y placer PJ et PNJ ennemis. Si le combat se déroule dans une pièce fermée, l'espace pourra vite être limité et les possibilités de fuite restreintes. C'est là qu'un plateau de jeu avec des figurines pour chaque protagoniste peut être utile et plus vivant.

On considère alors qu'un protagoniste occupe une case carrée, qu'il peut se déplacer dans toutes les directions (y compris en diagonale), que pour frapper un adversaire il faut se trouver sur une case adjacente, et qu'il faut un assaut pour se déplacer d'une distance raisonnable en vue d'atteindre un ennemi. On considérera comme "distance raisonnable" une distance de quelques mètres possibles à

¹⁰⁷ Cf. chapitre 3.

faire en cinq secondes, en fonction de la créature concernée (un humain fera 10 mètres, quand un zombi n'en fera que 4).

Avec l'expérience, un MJ réalisera des terrains de combat complexes, avec escaliers et possibilités d'attaques à distance ou de sauts sur adversaires en contrebas, histoire de pimenter les parties.

Il est donc important que les PJ indiquent bien l'ordre de marche de leurs héros quand ils ne sont pas en position de combat. Lorsqu'ils se feront attaquer, on saura alors comment chacun doit se déplacer afin d'entrer en contact avec un ennemi.

Une équipe comptant un chevalier, un barbare, une demi-elfe et une magicienne, par exemple, pourra avancer comme suit : les deux guerriers en tête ouvriront le chemin, la magicienne derrière sera protégée, et la demi-elfe en queue gardera les arrières d'une attaque à revers. Si des ennemis se lancent à l'assaut de front, les deux guerriers pourront se les partager et protéger leur magicienne qui, derrière eux, lancera ses sorts à distance, tout comme la demi-elfe qui pourra aussi riposter avec son arc.

Création des antagonistes :

Un combat implique au moins deux camps. Les PJ seront confrontés à des ennemis PNJ créés par le MJ. Pour créer des antagonistes, le MJ devra allouer à ceux-ci un équipement, et un certain montant à leurs valeurs au combat.

Afin que ne leur soient pas attribués des totaux trop fantaisistes, voici dix exemples d'ennemis que les PJ pourront affronter.

Le brigand

Offensive : 11 + arme, souvent glaive ou dague
+ mains nues (Dom 1D, 1 coup)

Parade : 4

PV : 30

Protection : 0

Protection naturelle : 0

Poison : sensible (peu robuste)

PE à gagner : 1

Attaque à la nuit tombée ou au détour d'un chemin, ou dans certains quartiers mal famés des villes. Prend la fuite dès qu'il sent que le combat est perdu.



8. Le Jeu de Rôle

L'orque

Offensive : 12 + arme, souvent glaive ou masse d'armes (Off +6, Dom 2D+10, 1 coup)
+ mains nues (Dom 1D, 1 coup)

Parade : 4 + bouclier éventuel (léger)

PV : 50

Protection : souvent plastron ou cuirasse

Protection naturelle : 0

Poison : sensible (peu robuste)

PE à gagner : 1

Homme de main de base des forces du chaos, il vit souvent dans les cavernes. Prend la fuite quand le combat est perdu, sauf si son supérieur est derrière lui.



Le goblin

Offensive : 9 + arme, souvent dague
+ mains nues (Dom 1D +infection, 1 coup)

Parade : 5

PV : 20

Protection : 0

Protection naturelle : 0

Poison : sensible (peu robuste)

PE à gagner : 1

Créature du chaos qui sévit dans les forêts ou les souterrains, sort surtout la nuit, n'attaque jamais s'il n'est pas supérieur en nombre, fuit dès qu'il craint pour sa vie, préfère le larcin à l'attaque frontale.

8. Le Jeu de Rôle

Le loup

Offensive : 18 + crocs (Dom 3D+2, 1 coup)
+ griffes (Dom 2D, 2 coups)

Parade : 5

PV : 25

Protection naturelle : 0

Poison : sensible (peu robuste)

PE à gagner : 1

Rôle en forêt, attaque si l'on approche trop près ou s'il est affamé (en hiver), ou encore s'il est sous le contrôle d'un sort. Attaque en meute. Se déplace plus vite qu'un humain.



Le serpent

Offensive : 8 + crocs (Dom 2D +poison de Virulence 17, 1 coup)

Parade : 8

PV : 10

Protection naturelle : 0

Poison : sensible (peu robuste)

PE à gagner : 1

Attaque si se sent menacé.

8. Le Jeu de Rôle

Le squelette

Offensive : 11 + arme, souvent glaive rouillé qui cause des infections
+ mains nues (Dom 1D +infection, 1 coup)

Parade : 3 + bouclier éventuel (léger)

PV : 20

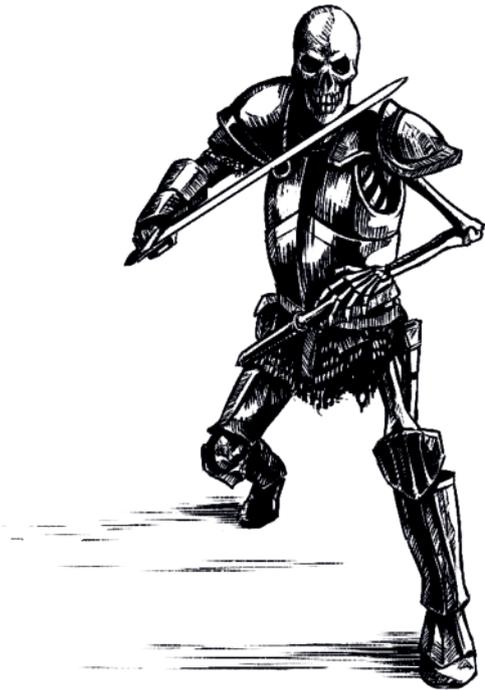
Protection : 0

Protection naturelle : 0

Poison : insensible

PE à gagner : 1

Animé par un sorcier ou une malédiction, le squelette est le gardien des trésors souterrains. Il attaque jusqu'à la mort et peut parfois se relever après. Il est insensible au feu, et peu sensible aux flèches (elles lui infligent moitié moins de Dommages).



Le Troll

Offensive : 16 + arme, souvent gourdin troll (Off +6, Dom 2D+11, 1 coup)
+ mains nues (Dom 1D+3 +infection, 1 coup)

Parade : 4

PV : 60

Protection : 0

Protection naturelle : 3

Poison : sensible (robuste)

PE à gagner : 3

Créature des marais ou des cavernes, le troll peut avoir une, deux, voire trois têtes (auquel cas en couper une avec la Botte de la Tête Tranchée ne suffira pas à le tuer). Son épiderme élastique le rend insensible aux armes contondantes. Il ne sort que la nuit car il craint le soleil.

8. Le Jeu de Rôle

L'ogre

Offensive : 22 + arme, souvent gourdin ogre (Off +5, 2D+4, 1 coup) ou hache
+ mains nues (Dom 2D+4, 1 coup)

Parade : 3

PV : 80

Protection : 0

Protection naturelle : 2

Poison : sensible (robuste)

PE à gagner : 5

Créature du chaos prisée dans une armée, tant sa force est dévastatrice, il est toutefois lent et bête.



Le zombi

Offensive : 8 + arme, souvent glaive rouillé qui cause des infections
+ mains nues (Dom 1D+1 +infection, 1 coup)

Parade : 2

PV : 60

Protection : 0

Protection naturelle : 2

Poison : insensible

PE à gagner : 1

Animé par une énergie maléfique, le zombi intervient dans les missions où vous devez traverser des cimetières ou d'anciens champs de bataille. Se bat jusqu'à la mort (si on peut dire). Très lent mais long à mourir complètement.

8. Le Jeu de Rôle

Dragon

Offensive : 30 + griffes (Dom 6D+10, 1 coup)
+ crocs (Dom 8D+18, 1 coup)

Parade : 10

PV : 250

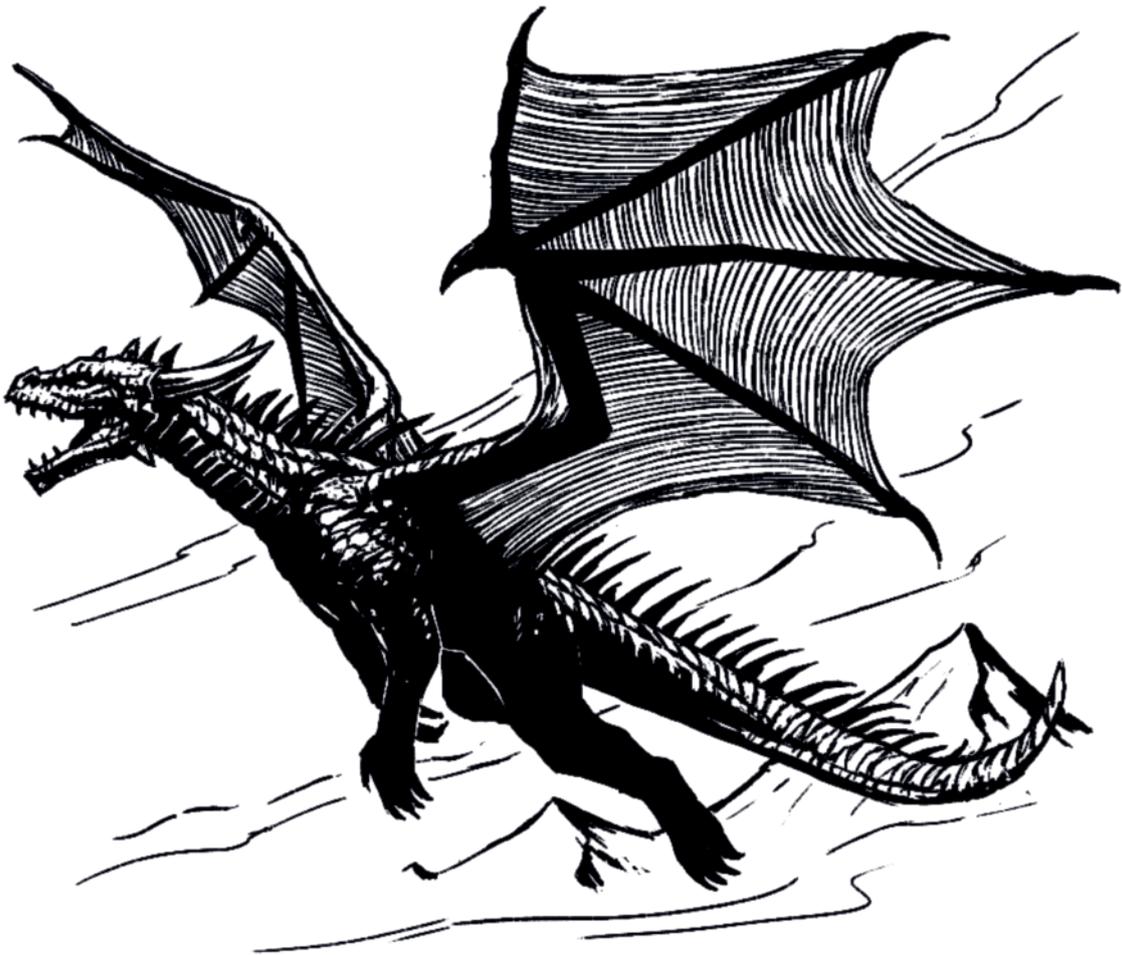
Protection naturelle : 15

Poison : sensible (robuste)

PE à gagner : 30

Si cela ne suffisait pas, le dragon résiste très bien à la magie, peut donner des coups de queue (à esquiver, Vitesse 5) et crache des flammes (à esquiver aussi, Vitesse 12).

Comme vous pouvez le constater, le dragon est une créature tellement formidable qu'un groupe d'aventuriers novices n'a aucune chance de le vaincre. Il doit être affronté à plusieurs et avec un armement conséquent, magique de préférence. C'est le genre de monstres que le MJ ne doit faire intervenir que dans des campagnes ultérieures.



8. Le Jeu de Rôle

Si vous souhaitez créer votre ennemi, prenez exemple sur ces modèles. Il doit posséder des totaux :

- d'Offensive et de Parade (auxquels ajouter la valeur de ses armes¹⁰⁸) qui garantissent des chances de succès aux PJ,
- de PV,
- et de PE, que les PJ gagneront s'ils sortent vainqueurs du combat.

Ce dernier montant doit correspondre au risque encouru par les héros. L'ensemble des PE de tous les ennemis vaincus sera réparti entre tous les PJ encore en vie à l'issue du combat, équitablement ou en fonction des actions de chacun (le MJ décidera, suivant ceux qui auront fui le champ de bataille et ceux qui auront pris des risques).

Le niveau de Protection est déterminé par l'équipement de l'ennemi.

Sa Protection Naturelle dépend de ses défenses naturelles (carapace, écailles, etc).

Sa sensibilité au poison est fonction de sa nature (les morts-vivants y sont insensibles). Sa robustesse sera plus forte s'il est une créature de grande taille.

Le MJ devra incarner les antagonistes en leur donnant une personnalité cohérente, comme il le fait avec chaque PNJ. La tactique qu'il adoptera en tant qu'ennemi devra correspondre logiquement au caractère du personnage : si l'ogre attaque bêtement car sûr de sa force, le goblin, lui, plus peureux, attendra plutôt que le héros porte un coup pour pouvoir esquiver et avoir plus de chances de frapper juste.

La plupart des ennemis auront tendance à fuir avant de risquer la mort.

Si un ennemi a deux méthodes d'attaque (comme le loup en exemple, avec ses crocs et ses griffes), le MJ décide de celle qu'emploiera ledit ennemi.

Si nécessaire, le MJ dotera l'antagoniste de totaux d'Habilité et de Psyché, à l'aide d'un lancer de 3D, éventuellement minoré ou majoré suivant la nature du personnage (un animal aura une Psyché très faible, par exemple). L'Habilité peut servir à des tests d'Esquive si les PJ veulent lui lancer des projectiles, et la Psyché à des tests de Résistance à la Magie si les jeteurs de sorts souhaitent user de leurs pouvoirs.

Le MJ fait intervenir des antagonistes de deux façons différentes.

Son scénario implique une confrontation avec l'ennemi. Si, par exemple, la mission des héros est de délivrer un prince retenu par un baron félon, le baron félon fera certainement parti des ennemis à affronter au combat.

Pendant leur périple, les héros peuvent également faire des *rencontres aléatoires*, en fonction du milieu où ils se trouvent : brigands ou loups en forêt, orques ou nains en montagne, trolls ou crocodiles dans les marais tropicaux.

¹⁰⁸ À choisir dans la liste p. ...



La plupart des antagonistes, notamment ceux induits par le scénario, seront des humains. Il suffira de prendre le modèle du brigand pour les hommes de main basiques. Pour les ennemis de plus haut niveau tels les guerriers ou les magiciens, créez-les de la même manière que vous avez créé les héros.

Au MJ de voir s'il faut multiplier les combats. Certains joueurs de JDR en raffolent, d'autres trouvent qu'ils hachent trop le cours du récit. Vous sentirez vite quel est le ressenti des joueurs lors des parties. La règle générale est d'adapter les combats au Rang des PJ. Si une équipe de joueurs peu expérimentés doit livrer de nombreux combats, elle a peu de chances d'aller loin dans la partie, et l'intérêt du jeu risque d'en être fortement diminué.



Sortilèges

Si vous incarnez Ulfir dans les livres dont vous êtes le héros *Loup Maudit*, la seule magie à gérer au niveau des règles est la résistance à celle-ci.

Dans le jeu de rôle, la magie prend une autre dimension car les joueurs peuvent choisir d'interpréter un lanceur de sorts, à savoir un magicien, un demi-elfe ou un prêtre. Et le MJ pourra lui aussi incarner des PNJ de cette catégorie.

Comment recourir à la magie :

Quand un joueur ayant accès à la magie veut lancer un sortilège, la règle est simple : pas de limite à l'imagination. Il crée lui-même ses sorts. Aussi bien les joueurs que le MJ peuvent tout tenter. Ils décident de ce qu'ils souhaitent réaliser par magie (ouvrir une porte verrouillée sans toucher à la serrure, guérir la maladie d'un allié, tuer un adversaire par la pensée, etc). Il faut alors évaluer la difficulté du sort en lui assignant une Vitesse ou une Puissance Magique selon sa nature.

Comme nous l'avons vu au chapitre 5, section "Résister à la magie", les sortilèges sont de deux sortes. Les **sortilèges d'attaque directe**, comme lancer une boule de feu ou faire surgir des racines pour emprisonner un ennemi, sont à esquiver par leur victime. Il faut effectuer un test d'Esquive. La Vitesse du sort (pour une moyenne de 6 et un maximum de 20) correspond à la Puissance Magique du lanceur de sort, à laquelle vient s'ajouter les PM dont le magicien ou le demi-elfe est prêt à investir ledit sort (1 minimum). Le joueur diminuera ses PM du nombre dépensé, que le sort ait atteint sa cible ou non.

Les **sorts à effets surnaturels**, tels que créer une cécité temporaire de l'ennemi ou créer une illusion dans son esprit, en appellent à la Psyché de la victime. C'est un test de Résistance à la magie qui détermine si le sort a opéré ou non. La Puissance Magique du sort (6 en moyenne, 20 au maximum) sera égale à celle du magicien, augmentée d'un nombre de PM qu'il aura choisi (1 au minimum), et qu'il perdra quel que soit l'effet obtenu par son sort.

Une troisième sorte de sortilèges intervient dans le jeu de rôle : les **sorts sans effet sur ennemi**. Vous pouvez recourir à la magie dans bien des cas sans qu'un antagoniste y soit mêlé. Vous pouvez guérir les blessures ou la maladie d'un allié, éclairer un souterrain avec votre bâton, déverrouiller une serrure,... Dans ce cas, le sort opère toujours, du moment que le lanceur l'a investi du minimum de PM requis.

C'est au MJ d'assigner une valeur minimum de PM requis pour la réussite du sort, de façon à ce que les PJ n'aient accès qu'à une magie de leur niveau. Il ne serait pas normal qu'un magicien débutant de Rang 1 puisse d'entrée de jeu ressusciter les morts ou traverser les murs. La règle est qu'un sort puissant nécessite 20PM, qu'un sort de haut niveau consomme 25PM et que les sorts les plus difficiles ne soient accessibles qu'à 30PM.

Quand le joueur indique à l'assemblée quel sort il veut lancer, le MJ évalue le nombre de PM minimum requis. Si ce nombre dépasse les PM dont dispose le lanceur de sort, ce dernier perd les PM qui lui restent sans que le sortilège ne fonctionne.

Comment créer un sort :

Pour ce faire, en plus de la nature du charme, les PJ et le MJ doivent tenir compte de quatre facteurs :

- **Son effet** : si on souhaite soigner un allié blessé, 1PM doit pouvoir lui rendre 5PV, mais si on veut augmenter l'effet du sort, on peut dépenser 2PM pour 10 PV ou 10PM pour 50PV. Au MJ de définir la difficulté de son jeu de rôle.

- **Sa durée** : si lancer une boule de feu est instantané, éclairer un souterrain par magie peut aussi bien durer une heure qu'une journée entière. Le MJ peut déterminer qu'en dépensant 1PM le magicien peut s'éclairer une heure et, à l'issue de cette heure, devra dépenser un nouveau PM pour prolonger son éclairage enchanté.

- **Sa portée** : la plupart des sorts font effet dans l'environnement immédiat du magicien, entre 15 et 30 mètres. Mais si l'on souhaite étendre cette portée, une dépense de PM supplémentaires est à envisager. Si, par exemple, le magicien veut faire surgir du feu non pas à 15 mètres devant lui, mais au sommet d'une tour de l'autre côté d'un mur d'enceinte, cela lui en coûtera une bonne partie de ses PM.

- **Le cumul** : il est malaisé pour un sorcier de jeter plusieurs charmes en même temps, question de concentration. Dès le deuxième sort lancé en simultané, le MJ peut pénaliser le PJ d'un PM supplémentaire

Annuler un sort :

Il est tout à fait possible pour un lanceur de sort d'annuler l'enchantement en cours (s'il n'est pas instantané, comme un lancer de boule de feu). Il ne lui en coûte pas de PM supplémentaires, mais les PM déjà dépensés sont irrémédiablement perdus.



Les magiciens & magiciennes :

Cette classe de personnages a accès à toutes les formes de magie. Elle ne bride aucunement l'imagination du joueur qui la choisit.

Les PM du magicien reviennent à leur Total de Départ à minuit chaque jour.

Pour aiguiller votre créativité, voici quelques exemples de sortilèges à lancer.

Sorts d'attaque directe :

- *Rayon d'énergie* : un rayon surgit du doigt du magicien pour frapper un ennemi (et un seul à la fois), qui a la possibilité d'esquiver (Vitesse de 8 minimum, ou davantage suivant le nombre de PM investis) ou de l'encaisser avec un bouclier (qui sera perdu). L'adversaire touché perd 3D+Vitesse du rayon de Dommages (moins la Protection).

- *Pluie de feu* : le magicien fait pleuvoir le feu sur un ou plusieurs ennemis (il doit y consacrer des PM supplémentaires pour en élargir le champ). Les cibles ont la possibilité d'esquiver. Celles qui n'y parviendront pas perdront 3D+5 PV de Dommages (moins la Protection) et devront vite éteindre le feu de leurs vêtements ou de leur pelage, en consacrant 3 assauts à se rouler par terre (ou en se jetant à l'eau sans attendre), sous peine de perdre 1D de Dommages supplémentaires par assaut. Si la cible n'est pas un ennemi, ce sortilège permet de déclencher un incendie.

- *Racines* : s'il est en extérieur, le sorcier fait jaillir du sol de longues racines qui saisissent et enserrant les jambes de la cible, l'empêchant de se déplacer. L'ennemi peut tenter d'esquiver avant de se faire prendre (Vitesse 4 minimum, ou plus suivants les PM investis). Si les racines l'attrapent, il devra consacrer 4 assauts (ou davantage s'il n'a pas d'arme tranchante) à se libérer. Le sortilège peut être lancé contre plusieurs adversaires, à condition d'y consacrer un nombre supérieur de PM.

Sorts à effets surnaturels :

- *Illusion* : le magicien crée un mirage de la taille d'un humain (ou davantage suivant le nombre de PM investis). Toutes les personnes à abuser effectuent un test de Résistance à la Magie pour déterminer si elles sont bernées par l'illusion. Le sorcier peut lancer le sortilège sur lui-même, afin de se donner l'apparence d'un autre.

- *Affaiblissement* : l'ennemi visé (un seul à la fois) ressent une fatigue soudaine, qui le ralentit jusqu'à la fin du combat. Son Offensive, sa Parade et son déplacement sont diminués en fonction des PM investis dans le sort.

- *Pétrification* : l'opposant se retrouve figé comme une statue et ne peut plus effectuer le moindre mouvement pendant un temps donné. Le magicien peut alors en profiter pour lui porter un coup mortel.

- *Lire dans l'esprit* : en se concentrant le magicien peut, pendant quelques secondes (ou plus, suivant le nombre de PM investi), "entendre" les pensées d'une personne située à proximité (moins de deux mètres), pour peu qu'elle échoue à son test de Résistance à la Magie.

- *Hypnose* : en regardant une personne dans les yeux (victime qui raterait son test de Résistance à la Magie), le mage peut lui mettre une idée en tête au point qu'elle en sera convaincue, et même la pousser à commettre un acte qu'elle aurait refusé en temps normal.

Sorts sans effets sur ennemi :

- *Soins* : par simple contact de la main, le magicien soigne les blessures d'un allié (ou de n'importe quelle personne) à raison de 5PV rendus pour 1PM dépensé). En augmentant l'effet du sortilège, il est même possible de guérir l'allié de la maladie.

- *Lumière* : le bout du bâton du magicien se nimbe d'un halo lumineux qui lui permet de s'éclairer dans le noir. Le mage en maîtrise l'intensité (il peut la réduire pour ne pas se faire repérer, ou au contraire la rendre aveuglante), mais il devra dépenser des PM supplémentaires pour la faire durer dans le temps.

- *Obscurité* : dans un rayon de dix mètres (ou davantage suivant le nombre de PM investis), le mage crée un brouillard d'une noirceur insondable, dans lequel lui seul peut voir comme en plein jour.

- *Ouverture des portes* : les serrures simples verrouillées s'ouvrent d'elles-mêmes. Le magicien peut utiliser le sort en sens inverse, afin de reverrouiller une porte derrière lui.

- *Barrière de protection* : un mur invisible et infranchissable se dresse autour du magicien (plus sa taille sera imposante, plus il en coûtera de PM). Les projectiles viennent s'y fracasser et les ennemis restent bloqués derrière. Le sortilège dure dix minutes, renouvelables s'il reste des PM à l'enchanteur.

- *Invisibilité* : le mage devient invisible aux yeux des autres. Il réussit automatiquement tous ses lancers de Dissimulation. Un adversaire qui l'aura vu disparaître pourra tenter de le toucher à l'aveuglette, mais il devra pour cela réduire son Offensive et sa Parade de moitié (ou davantage si le MJ le juge nécessaire). Un archer ou un arbalétrier qui a vu le magicien disparaître peut tenter de lui tirer dessus mais, dans ce cas, l'adresse au tir n'entrera pas en ligne de compte ; le succès du tir ne sera que le fruit du hasard. Le MJ déterminera la part de chance de faire mouche, tirer 1 sur 12 ou sur 18 ou plus avec les dés par exemple. Le charme dure dix minutes, renouvelables en échange de nouveaux PM.

- *Lévitacion* : le lanceur du sort se met à flotter dans les airs, plus ou moins haut, plus ou moins longtemps en fonction des PM dépensés. Si, en lévitation, il souhaite accomplir d'autres actions exigeant un surcroît de concentration (mener une attaque, parler, chercher un objet dans son sac à dos...), il lui en coûtera davantage de PM.

- *Métamorphose* : le magicien prend la forme de la créature de son choix. Plus cette nouvelle forme est imposante et dangereuse, plus le nombre de PM requis est élevé. Le PJ conserve ses capacités magiques (case Magie de la Feuille d'Aventure) mais acquiert les capacités physiques de sa nouvelle forme (force, griffes, rapidité, ...), donc son Offensive et sa Parade. Ses PV également, mais, quand il retrouvera sa forme normale, les Dommages encaissés ne seront pas effacés pour autant. La transformation dure dix minutes renouvelables.

- *Téléportacion* : l'enchanteur se dématérialise et se rematérialise en un autre endroit qu'il connaît de vue. Plus le lieu de réapparition est éloigné, plus la dépense en PM sera importante. Attention, si le PJ tente de se téléporter dans un lieu qu'il n'a pas en visuel au moment du sort, il risque de se rematérialiser à l'endroit où se trouve une forme solide, vivante ou non ; superposition cellulaire qui équivaut à une mort instantanée.

En plus de la possibilité de lancer des sorts, le magicien dispose de deux talents particuliers :

- *L'alchimie* : il peut confectionner des potions et des élixirs aux propriétés variées. Ce peut être une potion curative (qui rend des PV), des poisons, et même des philtres d'amour. Plus la potion a des effets puissants, plus la préparation requiert un Rang élevé. Et plus les ingrédients coûtent cher.

- *Charger un bâton en magie* : le mage peut charger son bâton de magie dans le but d'en faire une réserve de pouvoir. Pour 2 PM dont il imprégnera son arme, celle-ci sera chargée d'1 PM. Si le magicien gère bien sa quête, il peut profiter des soirées où il lui reste une grande quantité de PM pour en charger son bâton. À minuit, il récupérera son total de départ de PM et aura le lendemain avec lui une réserve de magie supplémentaire.

À partir du Rang 8, le magicien a accès à deux nouveaux talents : la conception de parchemins magiques, qu'il chargera (en échange de PM) contre un sort qui requiert ce nombre de PM, et la conception d'objets magiques, sur le même principe. Au MJ de brider l'imagination et la créativité du joueur s'il s'arrogeait le droit de fabriquer un artefact aux pouvoirs démesurés.

Les demi-elfes :

Contrairement aux magiciens qui ont cultivé leurs facultés surnaturelles par des études poussées, les demi-elfes ont juste un sens inné de la magie, héritage de leurs lointains ancêtres. Ils peuvent faire appel à des sorts simples, mais les plus hautes sphères de la magie leur sont inaccessibles.

Le recours à la magie pour ces personnages fonctionne sur le même principe qu'avec les magiciens (utilisation de PM pour créer ses propres sortilèges), mais le MJ devra limiter la créativité à un champ plus réduit. En effet, les charmes elfiques se bornent à agir sur la nature, la forêt, les éléments.

Si un joueur souhaite incarner un demi-elfe, il devra donc mettre ses appels à la magie en adéquation avec le caractère de son personnage. Seuls des sorts simples lui sont permis ; inutile d'espérer accomplir des prouesses comme la métamorphose, la téléportation ou même le champ de protection.

Quelques exemples de sortilèges elfiques pour vous donner un ordre d'idées.

Sorts d'attaque directe :

- *Flamme* : le demi-elfe qui se trouve à côté d'un feu (même celui d'une bougie) commande au feu lui-même de cracher une flamme sur un adversaire (un seul à la fois), qui a la possibilité d'esquiver (Vitesse de 3 minimum, ou davantage suivant le nombre de PM investis). Si ce dernier est touché, il perdra 2D+5 PV de Dommages (moins la Protection), et devra vite éteindre le feu de ses vêtements ou de son pelage, en consacrant 3 assauts à se rouler par terre (ou en se jetant à l'eau sans attendre), sous peine de perdre 1D de Dommages supplémentaires par assaut. Si la cible n'est pas un ennemi, ce sortilège permet de déclencher un incendie.

- *Racines* : mêmes effets que le sort du magicien.

Sorts à effets surnaturels :

- *Pétrification* : le demi-elfe en appelle aux forces telluriques pour qu'elle tétanise une personne de son choix. Mêmes effets que le sort du magicien, mais d'une durée inférieure.

- *Parfum empoisonné* : les fleurs aux alentours d'un ennemi projettent un pollen auquel le demi-elfe peut donner l'effet de son choix (vénéneux ou soporifique). Plus les fleurs sont nombreuses, plus l'effet peut être puissant.

Sorts sans effets sur ennemi :

- *Soins* : mêmes effets que le sort du magicien.
- *Vent* : le demi-elfe invoque l'esprit de l'air afin qu'il fasse souffler le vent plus fort. Suivant le nombre de PM investis, ce souffle peut éteindre une bougie, déstabiliser un opposant, voire gonfler une voile.
- *Déchaînement de l'eau* : un demi-elfe de Rang élevé peut en appeler à la rivière pour que, brusquement, elle se transforme en un torrent qui engloutira quiconque sera en train de la traverser ou d'y naviguer sur un esquif.

Le demi-elfe regagne la totalité de ses PM à minuit chaque jour.

Les prêtres & prêtresses :

Le prêtre est un cas à part dans l'usage de la magie. En effet, ses pouvoirs ne proviennent pas de forces surnaturelles qu'il aurait apprises à maîtriser, mais de la méditation, qui lui permet de contrer ces mêmes forces surnaturelles, lorsqu'elles sont d'essence maléfique¹⁰⁹.

Les invocations des prêtres fonctionnent de la même manière que les sortilèges des magiciens et des demi-elfes : le joueur les crée en les investissant de sa Puissance Magique. À une différence près : **le prêtre ne dispose d'aucun PM ; il doit puiser dans ses PV à la place**. En effet, la vocation même du prêtre est de vouer sa vie à Dieu. Ses pouvoirs sont le fruit d'un sacrifice pour sa foi¹¹⁰.

Toutes les règles vues ci-dessus concernant les lancers de sorts des magiciens et des demi-elfes, et notamment tous les lancers de dés, sont identiques chez le prêtre, à ceci près qu'il faut remplacer les PM par les PV. Et il ne les regagne pas d'un coup à minuit !

Les invocations que les joueurs créeront pour leur personnage de prêtre devront être de nature mystique. En voici quelques exemples pour vous guider.

Sort d'attaque directe :

- *Éclair sacré* : un flux d'énergie mystique surgit du front du prêtre pour frapper un ennemi surnaturel (et un seul) ; ce peut être un mort-vivant, un démon... Ce dernier a la possibilité d'esquiver (Vitesse 8 minimum, davantage suivant le nombre de PV investis). S'il est touché, il perd 3D+10 PV de Dommages (quelle que soit sa Protection).

Sorts à effets surnaturels :

- *Détection du mensonge* : le prêtre sent immédiatement si la personne en face de lui ment, pour peu qu'elle échoue à son test de Résistance à la Magie.
- *Exorcisme* : mêmes effets que la discipline de Chevalier Mystique du même nom¹¹¹. L'esprit maléfique doit réussir son test de Résistance à la Magie pour ne pas être conjuré.

Sorts sans effets sur ennemi :

- *Perception extra-sensorielle* : en faisant le vide dans son esprit, le prêtre sent la présence d'êtres vivants à vingt mètres à la ronde. Il ne peut donc pas être attaqué par surprise. Il perçoit la nature magique des choses, notamment lorsqu'elles sont maléfiques.
- *Télékinésie* : le prêtre déplace de petits objets par la seule force de sa pensée.

¹⁰⁹ Ou bénéfique, si le prêtre en question vénère le mal.

¹¹⁰ C'est le même principe que vu au chapitre 6, section "La prière", quand le Chevalier Mystique souhaite faire baisser sa Noirceur.

¹¹¹ Cf. chapitre 7.

- *Communication Transcendantale* : mêmes effets que la discipline de Chevalier Mystique¹¹².

Adaptation des situations aux règles

L'ensemble des règles de ce livre permet de faire face à la plupart des situations que prévoira votre scénario, ou qu'entraînera l'improvisation due aux réactions des joueurs. Pour ce faire, il suffit au MJ de trouver la règle adéquate.

Le plus simple est souvent de faire intervenir un test d'aptitude. Déplacer une statue demande de la Force, sauter sur un cheval en pleine course requiert de l'Habileté, convaincre un auditoire nécessitera de l'Habileté et de la Séduction combinées, etc.

Dans le jeu de rôle, la différence avec le livre dont vous êtes le héros est la notion de groupe : déplacer une statue, pour reprendre l'exemple, n'exigera pas obligatoirement un test de Force si les aventuriers sont une dizaine. Dans ce cas, les Forces de tous les PJ s'additionnent, et il est fort probable que le résultat du lancer des 3D leur sera inférieur.

Dans les cas les plus exceptionnels où aucune règle de ce livre ne s'appliquerait à la situation rencontrée par le MJ, ce dernier peut convenir d'un pourcentage de chances de réussir l'action envisagée. S'il décide que le joueur a une chance sur deux, il lance un dé : un résultat de 1 à 3 signifiera le succès de l'entreprise. Si c'est une chance sur trois, il faudra un résultat de 1 à 2. Et ainsi de suite.

Cependant, la plupart du temps, le jeu est plus vivant quand le cours du récit n'est pas interrompu par des lancers de dés intempestifs. Veillez à ce que ces lancers soient toujours justes. D'autant plus qu'en cas d'échecs des joueurs, le MJ doit prévoir des solutions alternatives au récit : possibilité de fuite, emprisonnement avec chances d'évasion, possibilité d'évacuer un blessé, ... Et si les tests manqués sont trop nombreux, l'aventure risque de vite tourner court.

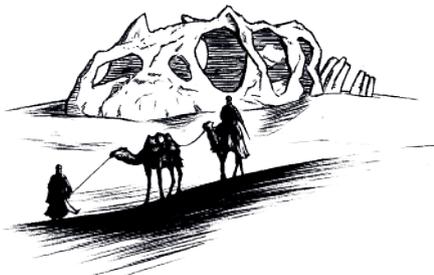
Déroulement d'une Quête

Le calendrier est géré par le Maître du Jeu, avec les lancers de dés qui s'ensuivent. À lui de l'incorporer dans sa narration.

Il lui est conseillé, au cours de ses premières quêtes, de les limiter à quelques jours, dans des lieux proches les uns des autres. Au début de la partie, la troupe d'aventuriers peut s'arrêter dans une bourgade, par exemple, où un seigneur leur offre une mission.

Dès que le MJ voudra prolonger l'aventure dans le temps et l'espace, il lui faudra gérer de façon réaliste et logique les déplacements sur de longues distances. Le moyen de transport (cheval, bateau, train) déterminera le temps écoulé. Les périodes de voyage peuvent être le théâtre de rencontres et

¹¹² Cf. chapitre 7.



d'événements, en lien ou non avec la trame de la quête. Mais elles peuvent être aussi l'occasion pour les PJ de se reposer et/ou de s'équiper en vue des ennuis qui les attendent.

Au cours de la quête, le MJ devra également gérer la distribution des Points d'Expérience. Il devra veiller à ce qu'elle soit progressive, en ne plaçant pas trop de combats difficiles dès le départ. Il ne doit pas oublier d'en attribuer à chaque combat remporté et à chaque énigme résolue.

À la fin d'une quête, si l'objectif a été rempli¹¹³, le MJ procède à la distribution de PE. Si la victoire est totale pour une quête simple, chaque joueur empoche 5PE ; pour une quête particulièrement difficile, 10PE et même plus. Si la victoire est partielle (si la princesse à sauver a été blessée en cours de route, par exemple), les PJ ne pourront prétendre à l'intégralité des PE alloués.

L'équipe pourra conserver ses personnages pour une prochaine partie, avec les mêmes Feuilles d'Aventure. Certains ajustements y seront apportés. Les héros auront eu le temps de se reposer : leurs PV et PM retrouveront leurs totaux de départ. S'ils ont terminé malades, en revanche, ils devront préalablement procéder au nombre de tests de Force nécessaires à leur guérison complète avant d'envisager de se lancer dans une nouvelle quête. Sauf si le MJ souhaite la faire débiter immédiatement après la dernière.

Le MJ diminuera légèrement leur trésor, pour tenir compte des repas et des nuits d'auberge qu'ils auront pris entre-temps.

Création du scénario

Maintenant que vous connaissez toutes les règles du jeu de rôle *Loup Maudit*, vous êtes fin prêt(e) pour entamer votre première quête. Il ne vous reste plus qu'à en concevoir la trame, l'intrigue.

Le point de départ du scénario sera **le but** assigné aux héros. Devront-ils sauver une personne ? Découvrir un trésor ? Escorter un notable ? Tuer un monstre qui terrorise une contrée ? Élucider un meurtre ? Renverser un seigneur félon ?

Il est conseillé de commencer par des quêtes simples, proches du jeu vidéo, avant d'envisager des histoires plus complexes à la manière d'un roman. La recherche d'un trésor dans un souterrain est la quête de base par excellence. Sauver une princesse retenue dans un donjon s'avère déjà plus complexe, car il faut tenir compte de la vie habituelle du lieu.

Dès que l'objectif est connu, il faut déterminer les lieux par lesquels les PJ devront passer pour l'atteindre. La quête peut alors se décomposer en étapes, **en scènes**. Pour savoir où chercher le trésor, les héros doivent d'abord en trouver la carte, par exemple. En apprenant qu'un monstre en monte la garde, ils chercheront à se procurer l'objet magique qui permettra de le terrasser, et ainsi de suite.

Il faudra alors prévoir **les rencontres** qu'ils feront, avec des PNJ dont il faudra préparer les caractéristiques et l'équipement. Cela peut aller du vieillard qui vous confie une carte aux ennemis qui gardent le trésor (ou le cherchent en même temps que les PJ), en passant par les personnes qui les logeront ou leur fourniront de l'équipement supplémentaire, les seigneurs dont ils traverseront le domaine, les sangliers qu'ils chasseront, des paysans, des pêcheurs, des ménestrels, des brigands...

Si certains personnages rencontrés font partie de l'intrigue et côtoieront tôt ou tard les héros, le MJ peut également prévoir des rencontres aléatoires, avec un pourcentage de risques de tomber sur des

¹¹³ Les PJ peuvent tout à fait sortir vivants de leur aventure, mais après l'avoir abandonnée.

brigands sur la route, sur des gobelins en forêt, sur un ours en région polaire... Pourcentage de risques qui se règle là encore avec un lancer de dé.

Pour donner une chance raisonnable à l'équipe de héros de triompher, il est vital qu'ils puissent **trouver en chemin un certain nombre de pièces d'équipement** : vivres, armes (notamment flèches et carreaux), corde, lanterne, etc. Mais aussi des services : lieu pour dormir, soins,... Après un coup dur (combat, maladie, piège), les PJ doivent avoir la possibilité de se refaire une santé avant de repartir de plus belle dans la partie.

Cet équipement peut être acheté, volé, trouvé sur les cadavres d'ennemis vaincus... La plupart du temps, on le trouvera dans la boutique de marchands. Il est donc fortement conseillé aux joueurs de s'occuper de leurs finances. En plus des écus qu'ils pourraient trouver sur les dépouilles adverses, les aventuriers peuvent envisager de prendre un emploi en vue de toucher un salaire. Les emplois les plus courants qui leur seront proposés seront en lien avec leur statut : chasseurs de prime (retrouver un criminel en fuite), gardes du corps dans une escorte, chasseur de monstres. Un PJ prêtre pourra solliciter l'aide de la paroisse la plus proche, pour le vivre et le couvert au moins, mais en général on attend du prêtre qu'il donne, pas qu'il reçoive. Un voleur, lui, trouvera bien un autre moyen de se procurer des fonds...

Les PJ ont d'autres manières ludiques d'enranger de l'argent. Prendre part à un tournoi en est une. Ce type de manifestation consiste en une série de combats à remporter, équestres ou à pied, armés ou à mains nues, normalement sans mise à mort (mais avec risque de blessures) ; il peut s'agir aussi de tir à l'arc sur cible. De manière moins noble, les héros peuvent participer à des jeux avec mise : jeux de cartes, de dés, loterie. Il existe alors un risque de perdre sa mise. Il peut être amusant pour les joueurs de jouer réellement aux jeux en question avec le MJ pour donner de la véracité au jeu, en utilisant un vrai jeu de carte ou un vrai plateau de dames, par exemple.

Histoire d'attiser l'intérêt des joueurs, le MJ doit veiller à placer sur leur parcours quelques trésors et artefacts sortant un peu du commun : arme magique, objet enchanté qui accroît une aptitude,... Ils devront être un peu plus difficiles à obtenir, mais leur assureront par la suite un avantage certain dans les épreuves à venir.

Enfin, il ne faudra pas oublier, lorsque l'objectif sera atteint, de prévoir le voyage retour : parcourir le souterrain en sens inverse, ressortir du château...

Dans votre scénario, le choix du décor et du contexte est un élément essentiel. C'est lui qui conditionnera l'ambiance et le type de péripéties auxquels auront affaire les joueurs.

Le jeu de rôle *Loup Maudit* se déroule dans le monde d'Ulfir, décrit au chapitre 11. Un certain nombre de légendes, de faits historiques et d'éléments géographiques y sont consignés ; cette base devrait largement vous suffire lorsque vous concevrez vos aventures. Après, lorsque vous lirez les ouvrages de la série *Loup Maudit*, peut-être vous apercevrez-vous que les histoires que vous avez imaginées ressemblent aux miennes.

Dans les chapitres qui suivent, vous allez découvrir le monde de légende dans lequel vous allez pouvoir faire évoluer vos parties de jeux de rôle. Mais c'est surtout dans ce monde que vont se dérouler vos aventures en tant qu'Ulfir, les aventures du *Loup Maudit*.