

Des Interactions Sociales

« Ecoutes et tais-toi mon jeune ami car tu apprendras que parfois, il se pourrait que ta meilleure arme soit ta langue... » -

- Folk, nain maître d'arme tentant d'apprendre l'art du sarcasme à un jeune novice -



Cette aide de jeu par d'un constat simple : les règles officielles couvrant les aspects d'interactions sociales manque d'homogénéité et de simplicité. Les talents & compétences sociaux sont souvent trop spécifiques ce qui engendre un fort coût en point de légende pour les joueurs et l'ensemble des règles manque de cohésion.

De plus, force est de constater que les aspects des confrontations physique et magique sont grandement développées à EARTHDAWN contrairement à la confrontation sociale. En effet, cette dernière est bien souvent gérée uniquement grâce à l'interprétation des joueurs. Les disciplines sociales sont souvent dénigrées alors pourquoi ne pas donner la même envergure au côté social que pour le physique ou le magique. Pourquoi ne pas pouvoir défaire un adversaire socialement ? Pourquoi ne pas permettre aux disciplines sociales d'être efficaces en combat, à leur manière ?

Cette aide de jeu va essayer de concilier équilibre entre interprétation et intérêt de développer des talents et des compétences sociaux et va poursuivre les buts suivants :

- simplification des règles en partant du postulat que toute interaction dépend de l'attitude du PNJ,
- création de règles permettant de défaire un adversaire socialement,
- révisions et homogénéisation des talents & des compétences : moins nombreux mais plus polyvalents, création de talents pour chaque catégorie d'interaction, avoir autant de talents que de compétences sociales, avoir des compétences par défaut plus nombreuses, etc...
- création d'un nouveau talent social permettant aux disciplines sociales d'être réellement active en combat et non plus seulement d'être « en soutien »...

Cette aide de jeu va donc tenter de vous proposer des règles simples visant à faciliter la gestion au MJ et à amener du jeu autour de la table...

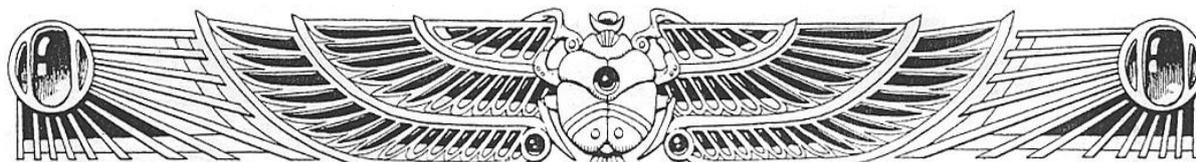
Cette aide de jeu utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de Black Book Editions et de Redbrick Limited/Fasa corporation comme l'y autorisent les conditions d'utilisation de Black Book Editions. Cette aide de jeu n'est pas publiée par Black Book Editions ou Redbrick Limited/Fasa corporation et n'a pas reçu son aval ni une quelconque approbation de sa part. Pour de plus amples informations sur Black Book Editions, consultez www.blackbook-editions.fr.

No challenge or claim of the ownership of these trademarks is intended or implied. This is a not-for-profit fan work and is believed to reside within fair use.

Ecriture, mise en page & relectures : Rémi « Notaire » Etilé.

Merci à tous les participants des forums Earthdawn...

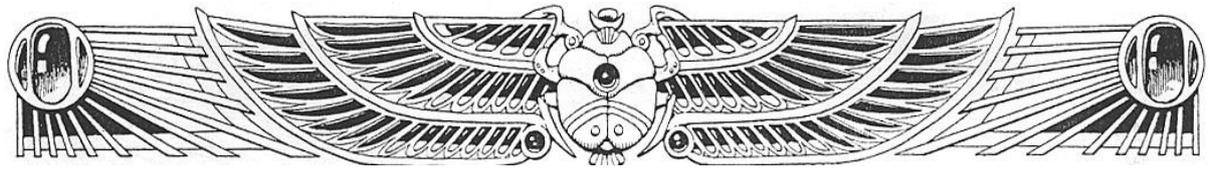




TABLES DES MATIERES

1-Des attitudes des PNJ.....	3
2-De la difficulté	3
3-Des interactions.....	3
3-1 Des généralités	3
3-2 Des Catégories de test.....	4
3-3 Du modificateur d'interprétation	4
3-4 Des modificateurs de situation.....	4
3-5 De l'échec à un test.....	5
3-6 Du soutien	5
3-7 De la Séduction.....	5
4-De la confrontation sociale	6
4-1 Des Généralités	6
4-2 D'Initier une Confrontation Sociale.....	6
4-3 Du Déroulement d'une Confrontation Sociale	7
4-4 D'être défait	7
4-5 D'être humilié	7
4-6 Du Vainqueur d'une Confrontation Sociale	7
5 Des talents & des compétences	7
5-1 Des Compétences.....	8
5-2 Des Talents divers	13
5-3 Des Spécialisations	16
6-De la dissonance et des troubadours	17
6-1 Des Généralités	17
6-2 Des Instruments à filaments.....	21
6-2-1 Des Instruments de la famille des Vents à filaments	21
6-2-2 Des Instruments de la famille des Claviers à filaments.....	21
6-2-3 Des Instruments de la famille des Cordes à filaments.....	21
6-2-4 Des Instruments de la famille des Cuivres à filaments.....	22
6-2-5 Des Instruments de la famille des Percussions à filaments	22
6-3 Des Instruments de musiques légendaires	22





1-Des attitudes des PNJ

Les mêmes attitudes de base que celles définies dans « Le Recueil du Maître de jeu » sont utilisées. La seule différence est qu'il faut intégrer une notion sociale plus forte dans ces définitions.

Ainsi, un PNJ ayant un grand écart au niveau social (haut fonctionnaire, responsable politique, bourgmestre, etc...) avec un PJ ou poursuivant une cause opposée (faisant partie d'une association ou organisation opposée à celle du personnage) pourra très simplement considérer ce dernier de manière très négative. Cette opinion définira donc directement l'attitude du PNJ envers le PJ. Ainsi un PNJ pourra être considéré comme socialement hostile, antagoniste ou inversement loyal, émerveillé...

Par exemple un PNJ initialement **Neutre** envers un PJ apprenant que ce dernier fait partie d'une organisation concurrente pourra voir son attitude basculer vers **Inamical**, **Hostile** ou pire selon l'historique de la situation.... Ce PNJ n'aura donc pas forcément l'envie de blesser ni de mener une vendetta personnelle contre le PJ mais en cas d'interaction sociale, il cherchera la confrontation et ainsi à discréditer publiquement son opposant !

Cette approche permettra au MJ d'avoir plus de latitude quant à l'interprétation d'un personnage **Hostile** ou **Antagoniste**. Il aura désormais le choix entre déclencher des hostilités physiques ou alors sociales !

2-De la difficulté

Il peut arriver que pour certaines actions ou l'emploi de certains talents et compétences une difficulté soit à déterminer par le MJ. Ce dernier peut alors s'aider du tableau ci-dessous. Ces seuils de difficultés sont fixes quel que soit le cercle de l'adepte. Toutefois, plus un adepte progressera dans sa discipline et plus il rencontrera des situations périlleuses...

Tableau des seuils de difficultés

Difficulté de l'action	Seuil
Très facile	3
Facile	5
Moyenne	7
Assez difficile	9
Difficile	12
Très difficile	18
Extrêmement difficile	24
Extraordinairement difficile	32

De manière générale l'ensemble des seuils de difficulté décrit dans les diverses descriptions de talents, de compétences ou d'actions indépendantes quelconques seront calqués sur ce tableau afin de rendre plus homogène et de simplifier l'ensemble du jeu. Bien évidemment, le MJ est libre d'appliquer tout modificateur de situation qu'il jugera adéquat.

3-Des interactions

3-1 Des généralités

On considère qu'une interaction sociale débute lorsqu'un PJ interagit avec un PNJ ou inversement. Dès qu'un des deux protagonistes change, une nouvelle interaction débute. Il n'y a pas de limite au nombre d'interactions que peut enchaîner un personnage.

Avec l'objectif d'une simplification radicale du système existant, le tableau des succès des interactions est ramené à une seule et unique ligne. On part des postulats suivants :

-la difficulté de toute interaction sociale est directement liée à l'attitude de la cible,

-plus une cible est hostile, plus l'interaction quelle qu'elle soit sera difficile (et inversement).

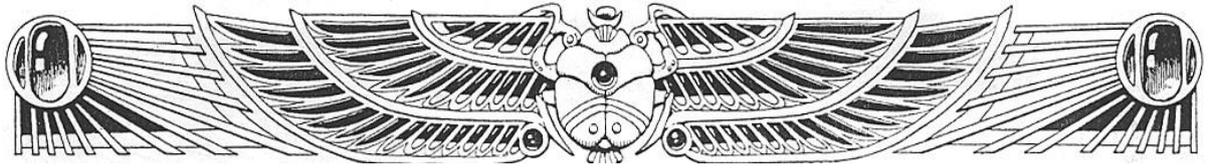
Tableau des succès des interactions sociales

Attitude de la cible	Émerveillé	Loyal	Amical	Neutre	Inamical	Hostile	Antagoniste
Degré de résultat	Auto	Pathétique*	Médiocre	Moyen	Bon	Excellent	Extraordinaire

*Tout résultat, sauf « que des uns », est considéré comme une réussite.

Attention, rappel de la règle officielle : « L'attitude affecte toutes les interactions entre personnages, autre que les combats. » Ce qui veut dire que ce tableau ne s'applique pas, pour l'utilisation d'un talent ou d'une compétence, lors d'une confrontation sociale ni lors d'un combat.





3-2 Des Catégories de test

Les catégories d'interactions sociales ont été redéfinies suivant le but que souhaite atteindre le personnage au travers d'un test d'interaction. Nous dénombrons six catégories :

- l'Intuition** : permet de déceler le vrai du faux, de distinguer les émotions et les intentions, de déceler les mensonges.
- Faire impression** : permet d'impressionner favorablement, d'intimider, de savoir se comporter en société, de connaître les us et coutumes, de commander et de donner un ordre.
- le Mensonge** : permet d'enjoliver une vérité, d'exagérer ou d'inventer un mensonge.
- la Conversation** : permet de distraire, de marchander, d'être diplomate, de convaincre, de se renseigner.
- les Faveurs** : permettent d'obtenir des aides extérieures.
- la Confrontation** : est une joute verbale qui a pour but d'asseoir la supériorité de ses arguments par rapport à un avis contraire. Généralement se déroule en public afin de faire pencher l'avis d'un groupe de PNJ en sa faveur.

Plusieurs catégories peuvent bien évidemment s'enchaîner au cours d'une même interaction sociale, suivant l'orientation que souhaitera donner le personnage à l'échange et à la discrétion du MJ.

Pour chaque catégorie, plusieurs types de tests sont possibles. Certains modificateurs sont alors à appliquer (voir tableau ci-dessous).

Tableau récapitulatif des modificateurs par type d'interaction

Type de test	Modificateur
Intuition	
Détecter une émotion basique/ une intention	-
Détecter un mensonge	+1 degré de résultat
Faire impression	
Améliorer l'attitude, Se comporter en société familière	-
Commander, Donner un ordre, Se comporter en société étrangère	+1 degré de résultat
Mensonge	
Faire croire un petit mensonge (exagération, demi-vérité)	-
Faire croire un gros mensonge (invention)	+1 degré de résultat
Conversation	
Distraire, Convaincre, Commercer, Marchander, Evaluer, Se renseigner (info standard)	-
Se renseigner (info sensible)	+1 degré de résultat
Faveur	
Petite faveur	+2 degrés de résultat
Grosse faveur	+3 degrés de résultat
Confrontation (spécial : voir règles)	

Il suffit d'appliquer le modificateur lorsque vous lisez le tableau des succès, en décalant du nombre de case donné par le modificateur. Lorsque l'on « sort » du tableau, cela veut simplement dire que l'action est impossible ou plutôt vouée à l'échec.

Exemple 1 : un PJ tente de mentir (une petite exagération) à un PNJ ayant une attitude neutre. Il lui faudra obtenir un succès moyen au minimum.

Exemple 2 : un PJ tente de faire croire un gros mensonge à un PNJ ayant une attitude hostile. Il lui faudrait obtenir un succès au-delà d'un résultat extraordinaire ce qui est impossible. Sa tentative est donc vouée à l'échec, le PNJ ne voudra rien entendre...

3-3 Du modificateur d'interprétation

L'interprétation doit rester un élément important de vos parties et continuer à être un moteur lors des interactions sociales. C'est pourquoi un bonus et/ou malus (à la discrétion du MJ) devrait être octroyé afin de motiver vos joueurs à interpréter leur personnage.

Afin de garder un certain équilibre de jeu, il est conseillé d'éviter d'aller au-delà d'un modificateurs de +/-4 (sauf cas exceptionnels).

3-4 Des modificateurs de situation

Pour les MJ qui souhaitent intégrer d'avantage de subtilités dans leurs interactions sociales, ci-dessous un tableau récapitule des modificateurs possibles, suivant la situation.



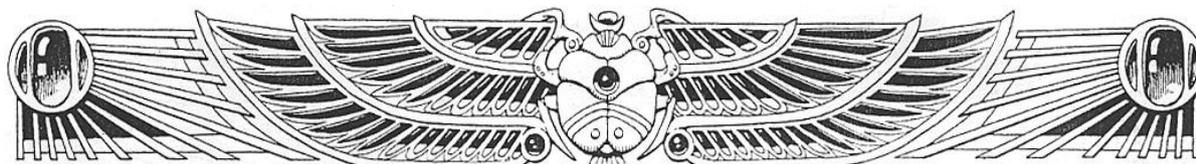


Tableau récapitulatif des modificateurs de situation

Interprétation & situation		Modificateurs
Intuition		
Ne pas avoir une vue totale sur la cible		-4
Faire impression		
Avantage visible important		+1
Désavantage visible		-1
Situation matrimoniale favorable		+0
Situation matrimoniale défavorable		-2
Race compatible		+0
Race non compatible		-2
Statut hiérarchique favorable		+2
Statut hiérarchique défavorable		-2
Situation de crise immédiate		+1
Mensonge		
Mensonge crédible		+2
Mensonge farfelu		-2
Conversation		
Argument pertinent		+2
Argument pitoyable		-2
Général		
Vêtements / Objets de bonne qualité		+1
Vêtements / Objets d'excellente qualité		+2

Attention : intégrer ou cumuler trop de modificateurs de situation diminuera d'autant l'impact du modificateur d'interprétation !

3-5 De l'échec à un test

En cas d'échec à un test d'interaction quel qu'il soit, c'est au MJ seul de déterminer si une nouvelle tentative pour ce même test est possible et si oui dans quel délai. Retenter un test identique auprès d'un même PNJ est souvent plus ardu et demande plus de temps et d'investissement de la part du joueur. Le MJ est alors libre d'ajuster la difficulté de ce nouveau test : augmenter le seuil de réussite d'un degré, attribuer un malus cumulatif de -1 ou -2 par échec, etc...

3-6 Du soutien

Dans certain cas, plusieurs PJ peuvent tenter conjointement une même interaction c'est-à-dire interargir avec le même PNJ ou groupe de PNJ pour un même test. Le MJ est alors libre d'appliquer un bonus de +1 au résultat du test par PJ en soutien.

En revanche en cas d'échec, c'est l'ensemble du groupe à l'initiative de l'interaction qui sera pénalisé.

Ex : un groupe de trois PJ tentent de faire une bonne impression sur un PNJ afin de lui demander par la suite une faveur. Le PJ à l'initiative du test obtient un bonus de +2 (les deux PJ qui le soutiennent). Le résultat du test est pathétique après application du bonus de +2. Le MJ considère que cet échec cuisant va nuire aux trois PJ, ainsi les deux PJ en soutien ne pourront pas tenter eux aussi de faire une bonne impression !

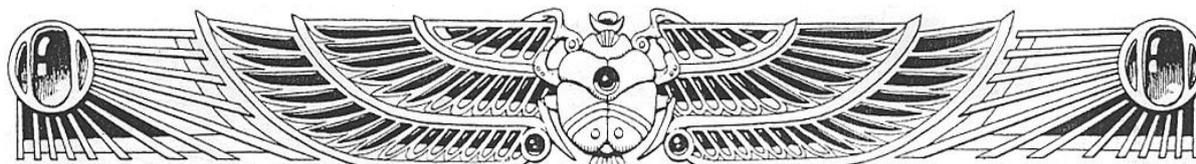
3-7 De la Séduction

La séduction est une forme d'interaction avec les membres du sexe préféré du personnage. Une combinaison de flatterie, d'attention soutenue et de bons mots qui peuvent affecter intensément l'interlocuteur. Les conversations lors d'une séduction ont un fort accent de romance. Les personnages peuvent utiliser la séduction pour atteindre différents buts : soit pour convaincre des membres de leur sexe préféré d'avoir avec eux une aventure romantique sincère, soit par intérêt afin de glaner des informations ou d'obtenir des faveurs aisément. En plus de devoir réussir différents tests, une réelle scène de séduction implique une interprétation convaincante de la part du joueur.

La séduction est intentionnellement mis à part car cette action ne dépend plus d'un talent spécifique mais plutôt d'un enchaînement de plusieurs catégories d'interactions. Pour arriver à ses fins, un personnage devra donc déployer de nombreuses qualités... La séquence de séduction comporte quatre étapes : faire une **bonne impression** (Faire impression), la **conversation captivante** (Conversation ou Mensonge suivant la situation), le **glissement vers l'intimité** (Conversation) et enfin la **suggestion** (Faveur). Généralement chaque test au cours d'une séduction demandera 1/2heure d'investissement environ au personnage, en termes de temps de jeu.

Une **bonne impression** peut se résumer à un regard de braise, un costume exceptionnel, une entrée remarquée, une accroche de conversation habile, bref, tout un ensemble d'éléments nécessaires pour faire une bonne première impression. Pour réussir la première étape, la première impression, le personnage peut utiliser n'importe quel talent possédé lui permettant de faire un test de catégorie *faire impression*.





Ensuite, la **conversation captivante** nécessite de l'esprit, de la flatterie, une certaine envie de se dévoiler et la capacité à donner la réplique à son interlocuteur. L'intérêt de cette conversation est de susciter chez l'interlocuteur le sentiment d'être quelqu'un d'exceptionnel, la personne la plus importante et séduisante de la pièce. Dans le même temps, votre personnage doit se présenter également comme un partenaire captivant. Pour réussir cette étape, le personnage peut utiliser n'importe quel talent possédé lui permettant de faire un test de catégorie *conversation* (dans le cas d'une séduction sincère) ou *mensonge* (dans le cas d'une séduction par intérêt). A ce stade-là, une séduction par intérêt permet au personnage d'obtenir des informations sensibles.

Vient ensuite le **glissement vers l'intimité**, votre personnage commence à devenir plus personnel avec le personnage ciblé. Il modifie le ton de sa voix, son langage corporel, et oriente la conversation vers des sujets plus personnels, plus intimes, de façon à développer un rapport plus profond. Pour réussir le glissement vers l'intimité, le résultat du test qu'il faut obtenir est augmenté d'un degré. Pour réussir cette étape, le personnage peut utiliser n'importe quel talent possédé lui permettant de faire un test de catégorie *conversation*. En cas de réussite, l'attitude du personnage séduit s'améliore d'un degré pour les prochaines 24 heures, tant que votre personnage ne se conduira pas mal ou ne trahira pas le personnage cible. A ce stade-là, une séduction par intérêt permet au personnage d'obtenir une petite faveur.

Enfin, on parle de **suggestion** lorsque votre personnage fait savoir à son interlocuteur la façon dont il aimerait que la rencontre se termine. Une suggestion réussie nécessite un degré de résultat augmenté de deux degrés et votre personnage ne dispose généralement (à la discrétion du MJ) que d'une seule chance pour réussir cette dernière et cruciale étape. Pour réussir cette étape, le personnage peut utiliser n'importe quel talent possédé lui permettant de faire un test de catégorie *faveur*. Une séduction réussie engendre d'autres effets que la satisfaction immédiate de la suggestion. L'Attitude du personnage séduit s'améliore encore d'un degré supplémentaire pour les prochaines 24 heures, et s'améliore d'un degré de façon permanente, aussi longtemps que votre personnage ne se conduira pas mal ou ne trahira pas le personnage séduit. En outre, à ce stade-là, une séduction par intérêt permet au personnage d'obtenir une grosse faveur.

Il est possible à un personnage de mettre fin à une séduction à n'importe quelle étape, ce qui pourra entraîner une vive émotion de la part du personnage cible. Mettre fin à une séduction après les phases de **bonne impression** et de **conversation captivante** revient à simplement flirter avec le personnage cible. Mettre fin au processus de séduction n'entraînera généralement aucune conséquence notable (à la discrétion du MJ).

En revanche, mettre fin à une séduction après les phases de **glissement vers l'intime** ou de **suggestion** pourra très certainement susciter une vive émotion auprès du personnage cible. Il en va souvent ainsi lors d'une séduction par intérêt (une fois que le personnage a obtenu sa faveur). Le MJ peut alors demander au personnage de réaliser un nouveau test de séduction (test de rupture) contre l'attitude modifiée du personnage cible. Le degré de résultat nécessaire pour une réussite est augmenté de deux degrés. En cas de succès, le personnage cible ne tiendra pas rigueur outre mesure au personnage. En cas d'échec, le personnage cible se sentira profondément trahi. Ce dernier pourra vouloir se venger du personnage, entreprenant un coup bas contre lui, une délation, ou en venir tout simplement aux mains, suivant la personnalité du personnage cible. Dans tous les cas, ce cas de figure devrait motiver le MJ à pimenter le jeu et à créer des situations délicates pour les personnages aux moments les plus inattendues...

On remarquera que la séduction peut être une très bonne alternative à la demande simple de faveur au cours d'une discussion standard, afin d'obtenir plus aisément des informations ou des faveurs.

4-De la confrontation sociale

4-1 Des Généralités

Une confrontation sociale est considérée comme étant un combat, l'attitude de l'adversaire n'est pas prise en compte, seule la défense sociale compte.

Les confrontations sociales sont régies par des lois tacites. Ainsi une confrontation sociale sera toujours une opposition entre deux protagonistes mais jamais entre un individu et un groupe. Lorsque deux groupes s'opposent, un leader doit être désigné de part et d'autre. Ce sont ces deux protagonistes qui s'affronteront lors de la confrontation sociale. Bien évidemment, il est bien plus facile de manipuler la foule après une confrontation publique réussit !

Tenter de s'interposer verbalement, de prendre parti pour l'un des deux camps ou interférer d'une quelconque manière (sortir les armes, menacer physiquement son adversaire) entrainera automatiquement une défaite et risque en plus de faire déclencher des hostilités (cette fois-ci physiques) par le camp adverse ! Ceci est laissé à l'appréciation du MJ. **Tout personnage qui interfère dans une confrontation sociale est automatiquement considéré comme étant humilié.**

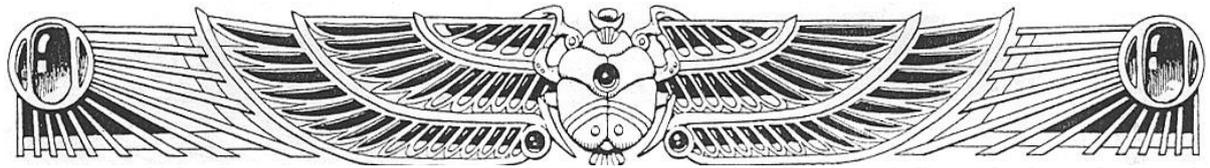
Les règles régissant les confrontations sociales pourront être adaptées par le MJ afin d'amener de l'originalité en fonction du milieu social et géographique : écorcheurs orks, groupes tribaux des jungles de Servos, etc...

4-2 D'Initier une Confrontation Sociale

La confrontation sociale peut être à l'initiative d'un PJ ou d'un PNJ.

Seul un PNJ ayant une attitude **Hostile** ou **Antagoniste** pourra déclencher une confrontation sociale. Cela ne veut pas dire que systématiquement tous les PNJ **Hostiles** ou **Antagonistes** entameront une confrontation. Cette dernière est laissée à l'appréciation du MJ. Il est conseillé de ne pas trop en abuser sous peine de très vite lasser ses joueurs. Il faut qu'une confrontation sociale reste un challenge ponctuel pour un joueur ou groupe de joueurs.





Un PJ peut déclencher une confrontation sociale contre un PNJ (qu'elle que soit l'attitude de ce dernier vis-à-vis du joueur). Souvent cette dernière est déclenchée lorsque les insultes et les sarcasmes fusent et suivant l'interprétation du PNJ qu'en aura fait le MJ. Un personnage qui entame une confrontation sociale abusive, c'est à dire contre un PNJ ayant une attitude autre que celles mentionnées ci-dessus et quel que soit le résultat final (victoire ou défaite), lui portera préjudice. Le personnage sera considéré comme étant *harcelé* pour tous ses futurs tests sociaux avec les spectateurs de la scène et ce pendant 24 heures.

4-3 Du Déroulement d'une Confrontation Sociale

Lorsqu'une confrontation éclate, l'échange est géré exactement de la même manière qu'un combat physique. Chaque orateur détermine normalement son initiative à chaque round d'échange verbal. Puis chaque personnage utilise ses talents et/ou compétences sociaux contre la défense sociale de son adversaire. Il n'existe pas de talent spécifique pour gérer une confrontation sociale, tout talent (ou compétence) social peut potentiellement être utilisé, seul le MJ décide de l'utilisation ou pas d'un talent selon la situation. Des talents & compétences tels que : Baratin, Conversation, Impression, Manipulation des foules, Première Impression, Regard froid, Sarcasmes, Social, Sourire ravageur, Sang-froid, etc... peuvent être utilisés lors d'une confrontation sociale.

On ne peut pas utiliser deux rounds d'affilé le même talent. Les meilleurs joueurs verbaux sont ceux qui savent déstabiliser leur adversaire en variant leurs effets... Dans le cas où un personnage ne possède qu'un seul talent/compétence social alors le round suivant son utilisation il ne pourra compter que sur son charisme.

Il est tout à fait possible d'utiliser le talent Sang-froid qui est à la confrontation sociale ce qu'est le talent Esquive au combat physique.

Dans le cas d'une attaque réussite la **crédibilité** de l'adversaire est réduite d'un point. Dans le cas d'un coup critique, l'adversaire perd deux points de crédibilité. Lorsque la crédibilité de l'un des deux opposants tombe à zéro ce dernier perd la confrontation sociale, on dit qu'il est **humilié**. La crédibilité d'un personnage est égale à son niveau de charisme.

Les protagonistes d'une confrontation sociale peuvent à tout moment abandonner la confrontation. Celui qui abandonne est automatiquement considéré comme étant **défait** mais pas humilié.

Rappel : un personnage qui interfèrent dans une confrontation sociale est automatiquement considéré comme étant **humilié**.

4-4 D'être défait

Abandonner une confrontation sociale, c'est déjà reconnaître la supériorité des arguments de son adversaire. En conséquence de quoi, un personnage **défait** au cours d'une confrontation perdra toute crédibilité auprès du groupe adverse ainsi qu'auprès de tout spectateur présent lors de la confrontation.

Ce personnage (ainsi que l'ensemble de la cause qu'il peut représenter) verra la difficulté de tous ses tests d'interaction sociale augmentée d'un degré et ce pendant un nombre d'heures égal au niveau de charisme du vainqueur.

4-5 D'être humilié

Perdre une confrontation sociale à la loyale, laisse des traces. Ces dernières ne sont pas physiques mais plutôt psychologiques. En conséquence de quoi, un personnage **humilié** au cours d'une confrontation perdra toute crédibilité auprès du groupe adverse ainsi qu'auprès de tout spectateur présent lors de la confrontation.

Ce personnage (ainsi que l'ensemble de la cause qu'il peut représenter) verra la difficulté de tous ses tests d'interaction sociale augmentée de deux degrés et ce pendant un nombre de jours égal au niveau de charisme du vainqueur.

4-6 Du Vainqueur d'une Confrontation Sociale

Le vainqueur quant à lui, verra la difficulté de tous ses tests d'interaction sociale diminuée d'un degré pendant les prochaines 24 heures.

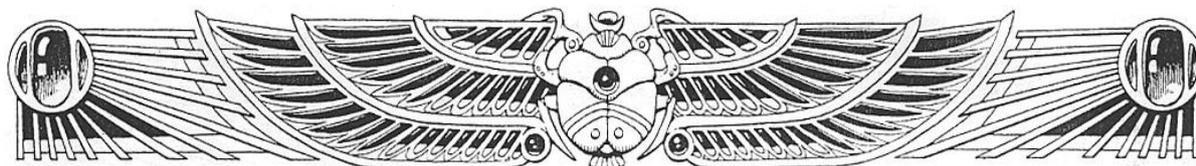
En plus de ces effets, c'est la cause défendue par le vainqueur qui primera aux yeux de la foule. A la discrétion du MJ un tel évènement est susceptible d'orienter différemment une partie ou de tourner de futurs évènements en faveur du personnage et de son groupe. Le MJ est libre d'appliquer tout autre effet qu'il jugera adapté en fonction de l'enjeu de la confrontation sociale. Il ne faut pas perdre de vue que l'intérêt d'une confrontation sociale est « d'amener du jeu » autour de la table !

5 Des talents & des compétences

Afin de simplifier et d'homogénéiser les règles voici ci-dessous un listing des talents revisités, utiles dans une interaction sociale. On notera que la plupart des talents sont aussi accessibles en compétence et que ces dernières sont elles-mêmes pour la majorité « compétence par défaut ».

- Baratin est un nouveau talent qui couvre la catégorie d'interaction sociale *Mensonge*,
- Commerce devient un talent et intègre les talents de Marchandage et d'Evaluation,
- Connaissance de la Rue devient un talent et intègre le talent de Recel,
- Corruption devient un talent qui couvre la catégorie d'interactions sociales *faveur*,
- Conversation est un nouveau talent qui combine les talents Diplomatie et une partie du talent Distraction,
- Distraction disparaît,
- Etiquette et Eloquence fusionnent en Social,





- Impression englobe le talent Performance,
- Intuition est un nouveau talent qui remplace la compétence Rhétorique en y rajoutant la détection des émotions,
- Performance disparaît,
- Regard froid est désormais un talent qui permet d'intimider des personnages suivant les règles de cette aide de jeu,
- Séduction est un nouveau talent qui couvre la catégorie d'interactions sociales *faveur*,

Tableau récapitulatif des talents sociaux

Catégorie de test	Talents & Compétences
Intuition	Intuition
Faire impression	Commandement, Social, Impression, Regard froid, Première Impression, Sourire ravageur
Mensonge	Baratin
Conversation	Commerce, Connaissance de la rue, Conversation
Faveur	Corruption, Séduction
Confrontation	-
Divers	Diversions, Exaltation, Hypnose, Manipulation de foule, Rire encourageant, Sens empathique, Voix de barde

5-1 Des Compétences

Baratin

Niveau : rang + Charisme

Compétence : oui

Usage par défaut : oui

Action : oui

Karma obligatoire : non

Effort : 0

Un personnage qui possède le talent Baratin est naturellement doué pour raconter des mensonges et les rendre crédibles auprès de son auditoire. Le personnage effectue un test de Baratin contre la Défense sociale de la cible, augmentée de +1 par personnage supplémentaire impliqué. Si le test est réussi, le ou les personnages cibles croiront au mensonge.

Commandement

Niveau : rang + Charisme

Compétence : oui

Usage par défaut : oui

Action : oui

Karma obligatoire : oui

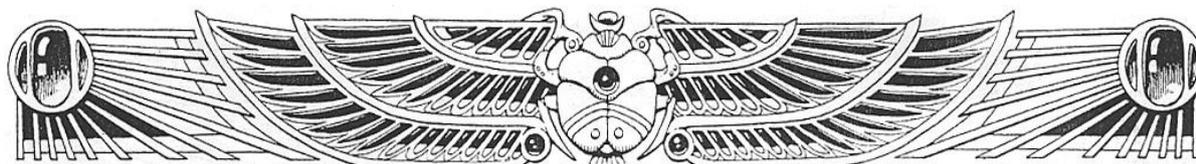
Effort : 0

Les personnages disposant du talent de Commandement sont des leaders nés, ils possèdent un leadership naturel et manient avec aisance le ton péremptoire. Ce talent permet à un personnage d'intimer à un personnage ciblé d'arrêter une action ou de le contraindre à faire quelque chose.

Demander à un PNJ d'arrêter une action peut être formulé par exemple par « ne touche pas à ça », « arrête-toi net » ou « laisse-la tranquille ». Contraindre un PNJ à faire quelque chose ne permettra pas à ce dernier d'entreprendre une action qu'il jugera dangereuse pour lui. On ne peut pas empêcher un personnage de faire quelque chose qu'il fait automatiquement du simple fait de son existence (par exemple, vous ne pouvez pas interdire à quelqu'un de respirer !). Un personnage peut commander d'arrêter une action ou de contraindre à faire quelque chose à un groupe de PNJ comprenant un nombre de personnes au maximum égal à son rang en commandement. Le personnage effectue un test de Commandement contre la défense sociale du personnage cible +1 par personnage ciblé supplémentaire. En cas de réussite, l'ordre donné est respecté tant que le personnage qui commande reste présent ou à portée de vue de sa cible.

D'autre part, dans certains cas de crise ou d'organisation militaire, le talent de commandement permet au personnage de prendre la tête d'un groupe de personnages du maître de jeu. Les personnages ciblés doivent au minimum avoir une attitude Neutre envers l'adepte. L'adepte peut diriger un groupe de personnages maximum égal à rang x 10 de l'adepte en commandement. Le personnage effectue un test de Commandement contre une difficulté fixée par le MJ en fonction de l'attitude moyenne générale du groupe et du type d'ordre demandé. En cas de réussite le groupe obéit sans poser de question. Pendant qu'ils sont sous le commandement de l'adepte, les personnages ciblés suivront son exemple. Ils attaqueront si celui-ci attaque, battront en retraite s'il bat en retraite, etc... Si l'adepte ordonne une pause, ils installeront le camp, établiront un tour de garde la nuit et ainsi de suite. Le personnage ne peut toutefois pas exiger de ces personnages qu'ils entreprennent une action qui irait à l'encontre de leur nature ou de prendre plus de risques que l'adepte n'est prêt à en prendre lui-même.





En cas d'échec le groupe refuse l'ordre, le personnage devra alors négocier (à la discrétion du MJ). En cas d'un résultat Pathétique, c'est la mutinerie et le groupe se soulève contre son commandant. Cela peut aller de la simple élection d'un nouveau chef et jusqu'à la bataille rangée (à la discrétion du MJ). Dans ce cas précis, la talent de commandement dure jusqu'à ce qu'un nouvel ordre soit donné.

Commerce

Niveau : rang + Charisme

Compétence : oui

Usage par défaut : oui

Action : oui

Karma obligatoire : non

Effort : 0

Les marchands utilisent le talent Commerce pour se procurer des objets ou pour savoir si certains produits sont en vente. La Difficulté pour se procurer un objet est déterminée par l'endroit où se trouve le vendeur potentiel. Il est plus facile de trouver un objet rare dans une ville, qu'au cœur d'un village perdu au fin fond de Barsaive. La table de disponibilité indique la Difficulté pour trouver un objet dans un environnement précis. Ces difficultés sont de simples indications. Elles peuvent être à tout moment ajustées par le maître de jeu.

Table des disponibilités

Lieu	Difficulté
Royaume de Throal	Facile
Cité-état	Moyenne
Ville	Assez difficile
Village	Difficile

Le marchand effectue un test de Commerce contre la Difficulté de disponibilité de l'objet. Si le test est réussi, l'objet est disponible. Le marchand l'a en stock et est disposé à le vendre au personnage. Les Difficultés indiquées dans la table des disponibilités renvoient à des objets d'un Seuil de disponibilité Moyen. Le Seuil de disponibilité d'un objet peut augmenter ou diminuer le degré de résultat minimum nécessaire à obtenir pour que l'objet en question soit disponible (pour plus d'informations sur la façon dont fonctionnent les Seuils de disponibilité, voir **Acheter des biens** au chapitre **Biens et services**, p.432). D'autres éléments de jeu peuvent affecter une Difficulté de disponibilité, comme les circonstances précises de la campagne du maître de jeu.

Le talent de Commerce peut aussi servir lorsque le personnage souhaite négocier un prix. Lorsqu'il vend ou achète des biens, un marchand « dur en affaire » peut vouloir négocier le prix. Le personnage effectue un test de Commerce contre la Défense sociale de l'acheteur ou du vendeur. Si le test réussit, le prix augmente ou baisse de 5 % en sa faveur. Tant qu'un personnage obtient un succès sur son test, il peut, pour une même transaction, effectuer un test de Commerce supplémentaire s'il le souhaite. En revanche, dès qu'un test échoue, le prix varie de 5 % en la défaveur de l'adepte et marque la fin de la négociation. Pour chaque transaction, le personnage peut effectuer un nombre maximum de tests égal à son rang en Commerce.

Enfin, le talent Commerce donne au personnage une sagacité certaine pour estimer la véritable valeur marchande d'un objet. Dans le cas d'un objet non magique, le personnage examine l'objet et effectue un test de Commerce contre une difficulté de 6. Un test réussi révèle la qualité de l'objet : standard, bonne ou excellente. Dans le cas d'un objet magique, le personnage examine l'objet et effectue un test de Commerce contre sa Défense magique pour savoir s'il ne posséderait pas une valeur cachée, pas immédiatement évidente pour l'observateur lambda. Un test réussi révèle que l'objet est magique (mais il ne révèle pas la valeur de l'objet magique ni la nature et l'intérêt de cette magie).

Connaissance de la rue

Niveau : rang + Charisme

Compétence : oui

Usage par défaut : oui

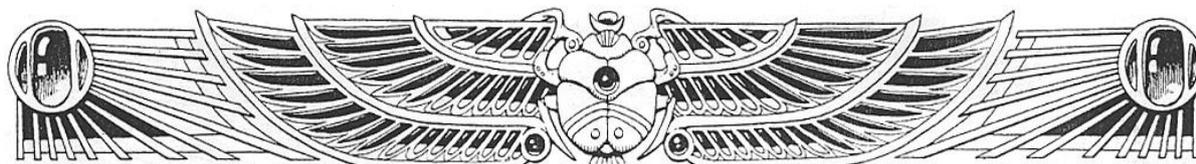
Action : oui

Karma obligatoire : non

Effort : 0

Un personnage qui possède le talent Connaissance de la rue maîtrise les codes et les façons de faire en environnement urbain, en particulier dans les quartiers les plus mal famés. Un test réussi de Connaissance de la rue permet au personnage, dans une certaine mesure, de se faire passer pour un « local », digne de confiance aux yeux des autochtones. Le personnage peut ainsi glaner des informations sur une culture urbaine précise, obtenir des informations sur la tenue du marché noir local ou tout autre type d'opérations illégales, receler des biens illicites ou encore trouver où s'approvisionner en composants plus exotiques comme des charmes de sang, des composants de sorts, des corps élémentaires, du poison, etc... Le personnage effectue un test de Connaissance de la rue contre une difficulté tenant compte de la taille du lieu (voir table des disponibilités dans la description du





talent Commerce). Cette difficulté doit être ajustée en fonction de la nature de l'information demandée et de la familiarité du personnage avec les lieux (voir tableau ci-dessous) :

Table des modificateurs de Connaissance de la rue

Critères	Modificateurs
Information générale	-
Information détaillée	+2
Information complexe	+4
Information obscure	+6
Lieu inconnu	+2
Lieu connu	-
Lieu familial	-2

Si le test est réussi, le personnage trouve le bon interlocuteur qui pourra accéder à sa requête. Si le personnage cherche à obtenir une information, il est fort possible que cette dernière doivent se monnayer, il en va souvent ainsi dans les quartiers mal famés. Si le personnage recherche un objet du commerce particulier, le test de Connaissance de la rue devra intégrer le seuil de disponibilité de l'objet. Dans le cas de recel, les commerçants louches rachètent les marchandises illicites ou volées sur une base de 10% de leur prix de vente. Par la suite, libre au personnage de tenter de marchander.

Ce talent peut également servir à un personnage pour repérer une arnaque ou un jeu truqué. Pour ce genre de situations, le personnage doit réussir un test de Connaissance de la rue contre la Défense magique du personnage ciblé.

Enfin, dans bien des endroits, un degré de résultat Pathétique à un test de Connaissance de la rue peut mettre le personnage dans une situation délicate. Ce genre de décision appartient au maître de jeu.

Conversation

Niveau: Rang + Charisme

Compétence : oui

Usage par défaut : oui

Action: Oui

Karma obligatoire : Non

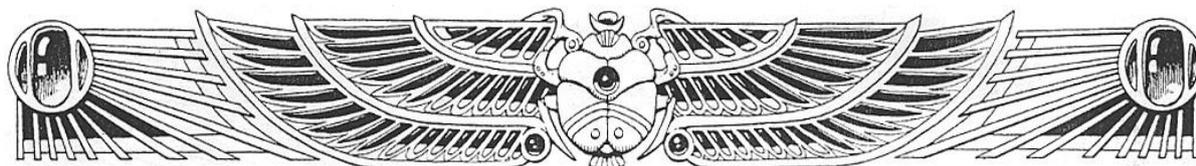
Effort: 0/ 1 (voir description ci-dessous)

Les personnages qui possèdent le talent Conversation sont des orateurs naturellement doués pour la prise de parole en public. Ce talent permet à l'adepte de savoir se renseigner discrètement, de convaincre un auditoire, de distraire des interlocuteurs ou encore de posséder un sens de la diplomatie afin de désamorcer les situations conflictuelles. Dans une confrontation sociale, ce talent permet à l'adepte de trouver les bons arguments afin d'appuyer son discours.

Lors d'une situation conflictuelle entre le personnage et un groupe de PNJ ou entre deux groupes de PNJ, le talent de Conversation permet au personnage d'apaiser les conflits et d'influencer le développement d'intérêts communs. L'adepte effectue un test de Conversation contre une difficulté (augmentée de +1 par personnage ciblé supplémentaire) fixée par le MJ (en fonction de la situation, du statut des PNJ engagés et de leurs attitudes réciproques). En cas de succès, l'attitude du/des PNJ s'améliorera d'un degré (passant par exemple de Neutre à Amicale). Ce changement d'Attitude nécessite généralement 1/2heure de conversation et de négociation. A la discrétion du MJ, ce laps de temps peut être diminué ou augmenté en fonction de l'intensité de la situation. L'Attitude du personnage ciblé ne peut en aucun cas être à nouveau améliorée pendant ce laps de temps. Le MJ peut demander plusieurs tests successifs de Conversation (ce qui rallonge d'autant plus la durée totale de la négociation) afin de totalement apaiser une situation...Il est ainsi possible d'éviter des confrontations ou de débloquer des situations dangereuses. La décision sur l'évolution d'une situation appartient au maître de jeu.

Le talent de Conversation permet aussi à un adepte de distraire d'autres personnages à l'aide de son charme inimitable et d'une petite touche de suggestion magique mais cela lui coutera un point de dommage d'effort. Pour que le talent fonctionne, il faut que la cible soit capable de comprendre l'adepte. Celui-ci effectue un test de Conversation contre la Défense sociale de la cible (augmentée de +1 par personnage ciblé supplémentaire). Si le test est réussi, ils conversent ensemble et ont un échange aussi spirituel qu'inutile. L'adepte doit se concentrer pendant cette conversation, qui dure un nombre de rounds égal à son rang en Conversation. Pendant toute la durée d'effet du talent, la cible est considérée comme étant Harcelée (voir **Les modificateurs de situation**, chapitre **Combat**, p408). La cible peut subir un -1 supplémentaire par degré de résultat au-delà de celui requis pour un succès. L'adepte peut choisir d'interrompre la conversation (et donc les effets du talent) à tout moment. De la même façon, si sa concentration venait à être brisée, les effets de la distraction seraient immédiatement interrompus.





Corruption

Niveau : rang + Charisme

Compétence : oui

Usage par défaut : oui

Action : oui

Karma obligatoire : non

Effort : 0

Bien que la plupart des sociétés condamnent publiquement la corruption, ces mêmes sociétés comptent parmi elles des individus tout à fait disposés à se laisser tenter. La corruption est l'art d'acheter discrètement des faveurs. Les personnages qui possèdent ce talent peuvent avoir recours à une grande variété de méthodes éprouvées pour déguiser l'échange. Le personnage effectue un test de Corruption contre la Défense sociale de la cible, augmentée de +1 par personnage supplémentaire impliqué. Si le test est réussi, le personnage corrompu accordera la faveur demandée.

Les petites faveurs nécessitent dans la plupart des cas une petite somme, en espèces. Pour des faveurs plus importantes, le personnage qui sollicite devra proposer un pot-de-vin plus conséquent ou parfois accorder lui-même une faveur en contrepartie ; un échange de bon procédé en quelque sorte... Le pot-de-vin devrait être laissé à l'appréciation du joueur. En fonction de son estimation, ce dernier peut recevoir un bonus (personnage qui est prêt à payer une somme supérieure à la moyenne ou à réaliser une grosse faveur) ou un malus (lorsque la somme soumise est largement sous-évaluée ou un personnage qui marchand trop) à son test de Corruption, à la discrétion du maître de jeu.

En revanche, un degré de résultat Pathétique à un test de Corruption peut mettre le personnage dans une situation délicate. Ce genre de décision appartient au maître de jeu.

Impression

Niveau: Rang + Charisme

Compétence : oui

Usage par défaut : oui

Action: Non

Karma obligatoire : non

Effort: 1

Le talent Impression permet à l'adepte de faire bonne impression sur un autre personnage par une prestation de n'importe quelle compétence ou talent de son choix. La prestation peut être de toute nature (performance musicale, tir de précision, prouesse martiale, etc...) tant que la cible observe le personnage. L'adepte utilise le talent ou la compétence approprié pour sa démonstration. En cas de succès, celui-ci effectue un test d'Impression contre la Défense sociale de la cible. Si le test est réussi, cette dernière est favorablement impressionnée par la prestation de l'adepte. Pendant toute la durée des effets du talent, l'adepte peut ajouter un bonus de +1 par degré de résultat à tous les tests d'interaction à l'encontre de la cible. Les effets du talent durent un nombre d'heures égal au rang de l'adepte dans ce talent.

Intuition

Niveau : rang + Perception

Compétence : oui

Usage par défaut : non

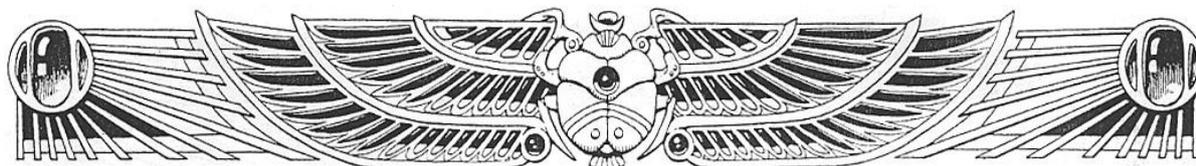
Action : oui

Effort : 1

Le talent Intuition permet à un personnage de discerner les émotions basiques ou les véritables intentions d'un Donneur-de-nom avec lequel il est en train de discuter depuis au moins dix minutes. Quand un personnage indique au maître de jeu qu'il utilise ce talent, ce dernier effectue en secret un test d'Intuition à la place du joueur, contre la Défense sociale de la cible. Si le test est réussi, le maître de jeu révèle au joueur l'émotion principale à laquelle est soumis le personnage ciblé (comme par exemple : la colère, l'amour, la peur, le désir, la faim, le calme ou la nervosité) ou ses véritables sentiments à propos du sujet de leur conversation selon la demande initiale du joueur. Par exemple : « Le personnage n'a pas l'intention d'agir directement » ou « le personnage a une mauvaise intention en tête », sont deux types de réponses possibles.

En revanche, pour un degré de résultat Pathétique à un test d'Intuition le maître de jeu est alors libre de fournir des informations erronées au joueur. Le maître de jeu peut choisir que des personnages joueurs ne puissent pas utiliser le talent Intuition les uns contre les autres. Si les personnages du maître de jeu utilisent Intuition sur les personnages joueurs, les personnages du maître de jeu peuvent alors apprendre la nature même des commentaires formulés par les joueurs à propos des intentions de leurs personnages. Un personnage possédant Intuition peut substituer son niveau d'Intuition à sa Défense sociale pour tout test ciblant sa propre défense sociale.





Première impression

Niveau : rang + Charisme

Compétence : oui

Usage par défaut : non

Action : oui

Karma obligatoire : non

Effort : 0

Le talent de Première impression permet à un adepte d'impressionner de manière positive un ou des personnages du maître de jeu qu'il vient de rencontrer pour la première fois. L'adepte effectue un test de Première impression contre la Défense sociale du personnage (+1 par personnage cible supplémentaire). Si le test réussit, l'attitude de ce dernier envers l'adepte s'améliore d'un degré. Par exemple, un personnage Neutre devient Amical, un personnage Inamical devient Neutre, etc... La nouvelle attitude pourra évoluer positivement ou négativement au cours des interactions futures, mais tend à revenir à sa position initiale à raison d'un degré par jour. Toute action ouvertement hostile de la part de l'adepte envers le personnage favorablement impressionné efface immédiatement les effets du talent. Un adepte ne peut utiliser ce talent qu'une seule fois sur un même personnage.

Regard froid

Niveau : rang + Charisme

Compétence : oui

Usage par défaut : non

Action : oui

Karma obligatoire : oui

Effort : 1

Le talent de Regard froid permet à un adepte d'intimider un personnage ou un groupe de personnage à l'aide de son regard froid et inquiétant. L'adepte fixe ouvertement le personnage ciblé, et effectue un test de Regard froid contre sa Défense sociale (+1 par personnage supplémentaire). Un personnage peut intimider un nombre de personnages cibles maximum égal à son rang en Regard froid.

Si le test réussit, la cible ressent un frisson glacé lui parcourir la colonne vertébrale et devient extrêmement inquiet vis-à-vis de l'adepte. Son attitude s'améliore d'un degré par succès obtenu. Par exemple, un personnage tente d'intimider un PNJ qui a une attitude Neutre envers lui. Le résultat minimum requis est un succès moyen. Le personnage obtient un succès égal à bon. L'attitude du personnage cible s'améliore donc de deux degrés passant ainsi de Neutre à Loyal.

Sous les effets de l'intimidation, une cible n'entreprendra aucune action à l'encontre du personnage (sauf si elle est attaquée). Cette restriction comprend les tests d'interaction, comme les tentatives de Persuasion, d'Intimidation, les Sarcasmes, etc. La cible peut surmonter les effets du Regard froid de l'adepte mais doit pour cela réussir un test de Volonté ou de Sang-froid contre le résultat du test.

En revanche, si l'intimidation permet de grandement améliorer l'attitude d'un interlocuteur, cette dernière génère souvent un fort ressentiment chez la cible. Un test d'intimidation raté dégrade l'attitude de la cible d'un degré par degré d'échec. Par exemple, un personnage tente d'intimider un PNJ qui a une attitude Neutre envers lui. Le résultat minimum requis est un succès moyen. Le personnage obtient un succès égal à pathétique. L'attitude du personnage cible se dégrade donc de deux degrés passant ainsi de Neutre à Hostile. Dans le cas où l'attitude du personnage cible se dégrade jusqu'à un stade Antagoniste, ce dernier en viendra soit aux armes contre le personnage à l'initiative de l'intimidation, soit appellera la garde à son secours ou soit cherchera à se venger ultérieurement du personnage intimidant. Ceci est laissé à l'appréciation du MJ. Les effets d'une intimidation dure un nombre d'heures égal au rang du personnage en intimidation.

Séduction

Niveau : rang + Charisme

Compétence : oui

Usage par défaut : oui

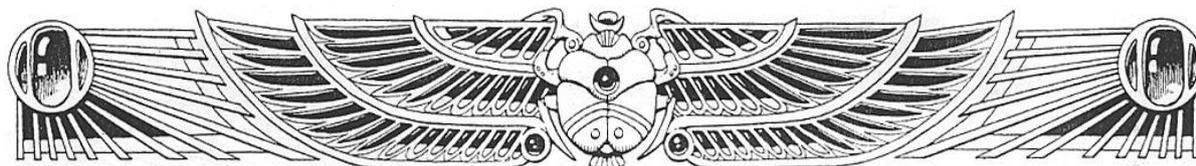
Action : oui

Karma obligatoire : non

Effort : 0

Les personnages qui possèdent le talent Séduction sont naturellement persuasifs et disposent d'un bagou et d'une confiance en soi leur permettant de convaincre aisément des membres de leur sexe préféré d'avoir avec eux une aventure romantique. Le personnage peut utiliser ce talent pour réaliser tout test de séduction concernant la demande de faveur (voir paragraphe 3-7 De la Séduction).





Sourire ravageur

Niveau : rang + Charisme

Compétence : non

Usage par défaut : non

Action : oui

Karma obligatoire : non

Effort : 0

Le talent de Sourire ravageur permet à un adepte de se rendre beaucoup plus attirant vis-à-vis d'un membre du sexe opposé. Selon les préférences sexuelles du personnage ciblé, ce talent fonctionne aussi bien sur des personnages du même sexe. L'adepte effectue un test de Sourire ravageur contre la Défense sociale de la cible. Si le test réussit, cette dernière trouve l'adepte très séduisant. Il ajoute alors son rang en Sourire ravageur en bonus à tous les tests d'interaction qu'il fait contre elle lors des prochaines 24 heures. Un adepte ne peut tenter qu'un seul test de Sourire ravageur contre une même personne toutes les 24 heures. Quel que soit le résultat du test, il doit attendre au moins 24 heures avant d'utiliser ce talent à nouveau sur une même cible. Ce talent est généralement plus efficace quand il est utilisé aux dépens d'un personnage de la même race que l'adepte, mais celui-ci peut tout de même utiliser le Sourire ravageur sur des personnages de races différentes. En revanche, la plupart du temps, c'est plus difficile. C'est au maître de jeu de déterminer quand la tentative est plus difficile et dans quelle mesure. Par exemple, un humain essayant d'impressionner une naine devra obtenir un degré de résultat Bon. Le même humain tentant d'impressionner une t'skrang devra obtenir un résultat Excellent. S'il veut produire le même effet sur un dragon, il lui faudra un degré Extraordinaire (au cas même où ce serait envisageable). En revanche, si le personnage ciblé est d'une race différente mais qu'il a une préférence pour les humains, il est possible que le test ne nécessite finalement qu'un degré de résultat Moyen.

Social

Niveau : rang + Charisme

Compétence : oui

Usage par défaut : oui

Action : oui

Karma obligatoire : non

Effort : 0

Le Social permet au personnage de savoir de manière générale se tenir dans les échanges sociaux, de maîtriser les petites piques, d'avoir un sens de la répartie sans faille et de posséder toute capacité verbale pour faire bonne impression. Quelque part le social c'est l'art d'adopter l'attitude appropriée lors d'une participation à une situation sociale qu'elle soit familière ou étrangère. C'est une qualité très importante dans le sens où un comportement inadapté peut provoquer des réponses diverses selon les sociétés, mais toujours désagréables : un mépris sans limite chez les nobles ou votre tête sur une pique chez des écorcheurs orks enragés !

Pour utiliser le talent de Social, le personnage effectue un test contre une Difficulté égale à la défense sociale du personnage ciblé +1 par cibles supplémentaires. On associe à cette défense l'attitude moyenne du groupe ciblé s'il y a lieu. Le résultat du test de social peut modifier la réaction des observateurs. Un succès signifie que ces mêmes gens approuvent complètement les manières du personnage, améliorant ainsi l'attitude de son entourage d'un degré, jusqu'à un maximum d'une Attitude Amicale. Les effets du test de social durent aussi longtemps que le personnage demeure dans la même situation sociale ou un nombre d'heures maximum égal au rang du personnage en Social. L'Attitude du personnage ciblé ne peut en aucun cas être à nouveau améliorée tant que l'effet de la compétence fonctionne.

5-2 Des Talents divers

Diversion

Niveau : rang + Charisme

Compétence : oui

Usage par défaut : oui

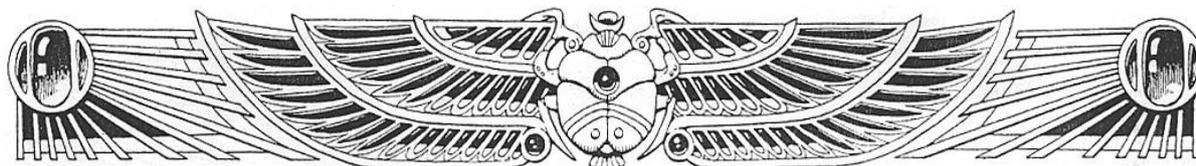
Action : oui

Karma obligatoire : non

Effort : 1

Le talent Diversion permet à un adepte de détourner l'attention d'un adversaire. La cible doit être capable de voir l'adepte. Ce dernier effectue un test de Diversion contre la Défense sociale de la cible. Si le test est réussi, la cible subit un malus de -1 à sa défense physique par degré de réussite. De plus, l'attention de la cible se détourne des adversaires qui l'entourent jusqu'à la fin du round suivant pour se concentrer sur le personnage source de la diversion. Les adversaires (à l'exception de l'adepte à l'origine de la diversion) peuvent attaquer la victime qui est considérée comme Prise au dépourvue (voir **Les modificateurs de situation**, dans le **Recueil du joueur**, p.409). Chaque utilisation réussie de ce talent contre un même adversaire augmente d'un niveau le degré de résultat nécessaire pour affecter la même cible au cours d'un même affrontement.





Exaltation

Niveau : rang + Charisme

Compétence : oui

Usage par défaut : non

Action : oui

Karma obligatoire : oui

Effort : 0

Le talent d'Exaltation permet à un adepte de motiver ses compagnons, augmentant leur courage et renforçant leur moral. L'adepte glisse quelques mots de motivation au groupe cible puis effectue un test d'Exaltation contre la plus haute Défense sociale du groupe, augmenté de +1 par personnage supplémentaire, en ne prenant en compte que les cibles ayant au minimum une attitude Amicales envers l'adepte. Si le test réussit, toutes les cibles affectées bénéficient d'un bonus de +1 à leur Défense sociale et de +1 à tous leurs tests d'action par degré de réussite et ce, pendant toute la durée du talent. Les effets de celui-ci se dissipent au bout d'un nombre de round égal au rang du talent.

Manipulation de foules

Niveau : rang + Volonté

Compétence : non

Usage comme compétence : non

Action : oui

Karma obligatoire : non

Effort : 1

Le talent de Manipulation de foules incite un groupe à engager une action contre un personnage ciblé. L'adepte doit avoir défait son adversaire au cours d'une confrontation sociale. Il se met alors à crier et à pousser un groupe d'êtres dotés de conscience à passer à l'action. L'adepte doit indiquer un grief précis contre le personnage ciblé et suggérer à la foule une action à entreprendre (pacifique ou violente, constructive ou destructive). Il effectue ensuite un test de Manipulation de foules contre la plus haute Défense sociale du groupe. La taille de ce groupe détermine le degré de résultat qu'il est nécessaire d'obtenir pour réussir le test. Si celui-ci réussit, la foule suit le plan d'action proposé par l'adepte pendant un nombre d'heures égal à son rang en Manipulation de foules. Sur un degré de résultat Pathétique, l'adepte devient lui-même la cible des reproches et de l'action qu'il a proposée à la foule. Une fois motivée et poussée à l'action, une foule devient pratiquement incontrôlable. Pour tenter d'en reprendre le contrôle, l'adepte doit regagner leur attention pendant une durée suffisante pour pouvoir effectuer un nouveau test de Manipulation de foules dont le résultat doit être supérieur au résultat obtenu précédemment.

Rire encourageant

Niveau : rang + Charisme

Compétence : oui

Usage par défaut : non

Action : oui

Karma obligatoire : oui

Effort : 1

Le talent de Rire encourageant permet à un adepte de soutenir ses compagnons apeurés ou intimidés. L'adepte passe un round à dénigrer ses adversaires en riant ouvertement et en se moquant d'eux. Le round suivant, il effectue un test de Rire encourageant contre la plus haute Défense sociale parmi les adversaires (+1 par personnage ciblé supplémentaire) qui peuvent l'entendre. Si le test réussit, tout personnage ayant envers l'adepte une attitude au moins Amicale et ayant entendu ce rire, ajoute en bonus le rang de l'adepte en Rire encourageant à tous les tests de Volonté effectués pour résister aux effets de la peur ou de l'intimidation provoquées par les adversaires. Les effets de ce talents durent un nombre de rounds égal au rang de l'adepte en Rire encourageant.

Sang-froid

Niveau : rang + Charisme

Compétence : oui

Usage par défaut : oui

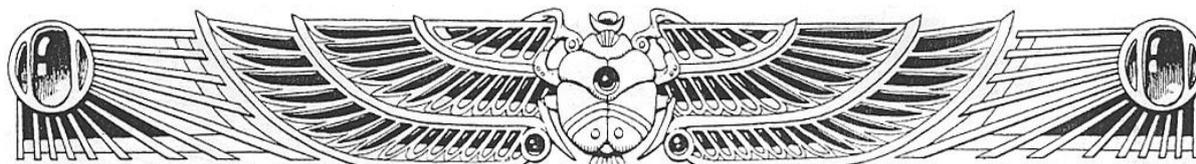
Action : non

Karma obligatoire : non

Effort : 1

Le talent de Sang-froid permet à un adepte de résister aux effets des attaques dirigées contre sa Défense sociale. À chaque fois que les actions d'un autre personnage affectent l'adepte, il peut tenter un test de Sang-froid contre le résultat du test d'interaction du personnage. Si le test réussit, il résiste aux effets du test d'interaction, se protégeant et retenant sa réaction au dernier moment. Le talent de Sang-froid fonctionne de façon similaire au talent d'Esquive, sauf qu'il ne fonctionne que contre les attaques sociales (Persuasion, Sarcasmes, Intimidation, talents aux effets similaires ou autres tests d'interaction). L'adepte peut





utiliser ce talent un nombre de fois par round égal à son rang en Sang-froid, mais une fois seulement contre chaque attaque sociale qu'il subit.

Sarcasmes

Niveau : rang + Charisme

Compétence : oui

Usage par défaut : oui

Action : oui

Karma obligatoire : non

Effort : 1

Le talent de Sarcasmes permet à un adepte de faire perdre ses moyens à un personnage ciblé, en l'insultant et en l'humiliant. Pour que les Sarcasmes fonctionnent, ce dernier doit être en mesure de comprendre l'adepte. L'adepte effectue un test de Sarcasmes contre la Défense sociale de la cible. Si le test réussit, elle subit un malus de -1 à tous ses tests d'action pour chaque degré de résultat obtenu sur le test. De plus, les Sarcasmes qui touchent au but ont un effet démoralisant, appliquant un malus de -1 pour chaque degré de résultat obtenu sur le test de Sarcasmes à la Défense Sociale de la cible, et ce, pour toute la durée du talent. Chaque utilisation du talent Sarcasmes dure un nombre de rounds égal au rang de l'adepte en Sarcasmes.

Sens empathique

Niveau : rang + Charisme

Compétence : non

Usage par défaut : non

Action : non

Karma obligatoire : non

Effort : 1 (voir texte)

Le talent de Sens empathique permet à un adepte d'apprendre des informations sur l'état émotionnel d'un autre personnage. L'adepte effectue un test de Sens empathique contre la Défense sociale de sa cible. Le degré de résultat détermine la qualité des informations perçues. Un degré de résultat Moyen donne une idée sur l'état émotionnel de la cible (parfaitement serein, agité, transporté par un sentiment violent, etc.). Un degré de résultat Bon permet de lire précisément les émotions visibles en surface (elle est en colère, elle est joyeuse). Un Excellent degré de résultat permet de savoir exactement ce qu'elle ressent (elle est en colère, animée d'un profond sentiment de revanche envers un proche). À la discrétion du maître de jeu, le personnage peut aussi bénéficier d'un bonus de +1 par degré de résultat aux tests d'interaction quand sa connaissance de l'état émotionnel de la cible peut lui être utile. Chaque utilisation de ce talent dure un nombre de minutes égal au rang de l'adepte en Sens empathique. La portée de ce talent est de 10 mètres. Un adepte qui maîtrise le Sens empathique peut aussi choisir d'étendre la durée du talent à un an et un jour en « harmonisant » son talent à un personnage consentant. Pour ce faire, les deux personnages doivent respecter un rituel de 30 minutes de méditation. Ce rituel inflige à l'adepte (et à lui seul) un point de dommage permanent. Ce point ne peut pas être soigné pendant la durée du talent. Le rituel étend également la portée du Sens empathique à un nombre de kilomètres égal au rang de l'adepte dans le talent. Le rituel permet également à l'adepte d'avoir une idée assez vague de la position de l'autre personnage, dans un angle de vision de 90 degrés. Avant la fin de l'année, on peut prolonger l'effet du talent grâce à un nouveau rituel de 30 minutes. Un adepte peut entretenir ce lien privilégié avec un nombre maximum de personnages inférieur ou égal à son rang en Sens empathique.

Voix de barde

Niveau : rang + Charisme

Compétence : oui

Usage par défaut : non

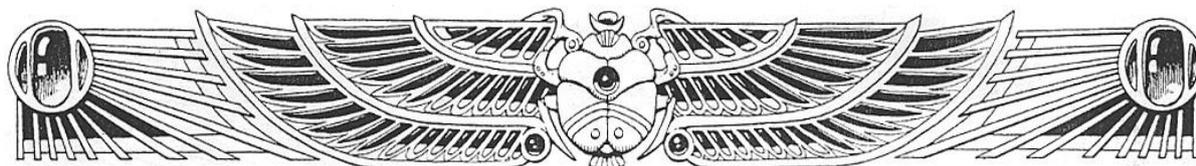
Action : oui

Karma obligatoire : non

Effort : 1

Le talent de Voix de barde permet à un adepte de prendre une voix magique, riche et persuasive, pour charmer les autres. L'adepte effectue un test de Voix de barde contre la plus haute Défense sociale du groupe, augmentée de +1 par personnage ciblé supplémentaire. En cas de succès, il impressionne suffisamment ses cibles, l'adepte a vraiment réussi à charmer le groupe et peut commander aux cibles affectées pendant un nombre de minutes égal à son rang en Voix de barde. Il ne peut toutefois pas ordonner au groupe de prendre des risques plus importants que ceux qu'il est prêt à prendre lui-même. Par exemple, un adepte ne peut pas demander au groupe d'attaquer un camp de trolls, à moins bien sûr qu'il n'ait l'intention de participer personnellement à l'assaut.





5-3 Des Spécialisations

Détection des mensonges

Discipline : Toutes

Talent : Intuition

Rang : 5

Effort : 1

La spécialisation Détection des mensonges procure à l'adepte une forme de perspicacité magiquement améliorée qui lui permet de savoir si quelqu'un est en train de mentir. L'adepte effectue un test de d'Intuition contre la Défense sociale de la cible. En cas de succès, le personnage se doute du mensonge. Sur un degré de résultat au-delà du degré de réussite nécessaire, le personnage sait de quel genre de mensonge il s'agit : exagération, demi-vérité ou invention.

Impression durable

Discipline: Toutes

Talent : Première impression

Rang : 5

Effort : 2

La spécialisation d'Impression durable permet à un adepte d'impressionner un groupe de témoins. L'adepte ne peut utiliser ce talent qu'au moment de quitter un groupe qu'il ne reverra pas avant au moins 24 heures. Il choisit au sein du groupe les personnes sur qui il souhaite utiliser son talent, sachant que le nombre maximum de personnages qu'il peut affecter ne peut pas dépasser son rang dans le talent. Il prend alors une pose dramatique et effectue son test de première Impression contre la plus haute Défense sociale des personnages ciblés, augmentée de +1 par personnage supplémentaire. Si le test réussit, une puissante image de l'adepte s'imprime dans leur esprit. L'adepte peut alors ajouter son rang en Impression durable à tous les tests d'interaction qu'il effectuera contre ces cibles, pendant une durée égale, en semaines, au rang de l'adepte en Impression durable. Une fois impressionné, un personnage ne peut plus l'être à nouveau par le même adepte tant qu'il subit les effets du talent. Si les personnages ciblés croisent l'adepte après qu'il a utilisé son talent, 24 heures après son départ, les effets d'Impression durable prennent fin immédiatement. Toute action ouvertement hostile de la part de l'adepte envers le ou les personnage(s) favorablement impressionné efface immédiatement les effets du talent. Un adepte ne peut utiliser ce talent qu'une seule fois sur un même personnage ou groupe de personnages.

Regard terrifiant

Discipline : Ecumeur du ciel, Nécromancien

Talent : Regard froid

Rang : 6

Effort : 1

La spécialisation de Regard terrifiant permet à un adepte d'aller au-delà d'une simple intimidation et d'effrayer d'autres personnages. L'adepte doit se placer en face de sa victime, la regarder fixement et silencieusement dans les yeux (la victime doit pouvoir voir les yeux de l'adepte). Ensuite, il effectue un test de Regard froid suivant les règles standard du talent. Si le test réussit, la cible devient totalement apeurée et tente de s'enfuir du champ de vision de l'adepte le plus rapidement possible. Elle reste effrayée pendant un nombre de rounds égal au rang de l'adepte en Regard froid. Pendant ce laps de temps, elle n'approchera pas l'adepte d'elle-même. Si la cible ne peut pas totalement fuir de l'endroit où elle se trouve, elle essaiera de se tenir aussi éloignée que possible de l'adepte, et ce le plus rapidement possible. Toujours pendant ce laps de temps, si une occasion se présente pour se soustraire au regard de l'adepte, la cible la saisira immédiatement. À chaque round, la cible peut tenter un test de Charisme ou de Sang-froid contre le résultat de test de l'adepte en Regard froid. Si ce test est réussi, la peur disparaît et le talent prend fin.

Regard terrifiant du maître

Discipline : Cavalier, Maître des animaux

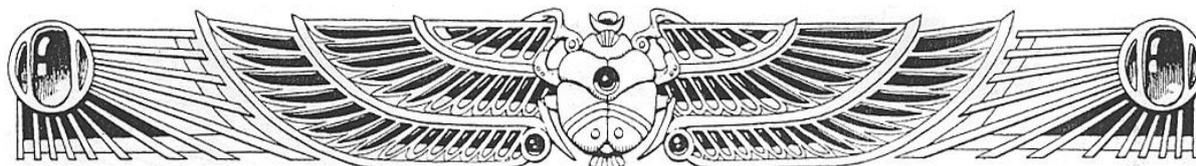
Talent : Regard froid

Rang : 6

Effort : 1

La spécialisation de Regard terrifiant du maître permet à un adepte de terroriser un ou plusieurs animaux. Seuls les animaux dans le champ de vision de l'adepte sont affectés par ce talent. Il peut apeurer un nombre maximum d'animaux égal à son rang en Regard froid. Il effectue un test de Regard froid contre la plus haute Défense sociale des bêtes ciblées, augmentée de +1 par animal supplémentaire. Si le test réussit, les animaux terrorisés fuient l'adepte le plus vite possible. Les chiens désertent leur maître, les montures tentent de faire tomber leurs cavaliers, les tigres de garde s'enfuient, etc. L'effet de la spécialisation dure un nombre de rounds égal au rang de l'adepte en Regard froid. Chaque round, l'animal peut tenter de surmonter sa peur en réussissant un jet de charisme contre le résultat du test de l'adepte en Regard froid. Si le test réussit, l'animal n'a plus peur et peut agir normalement. La plupart des animaux ne tenteront même pas de test de Volonté, ce test étant laissé à la discrétion du maître de jeu.





Rejet de responsabilité

Discipline : Troubadour, Voleur

Talent : Baratin

Rang : 8

Effort : 1

La spécialisation de Rejet de responsabilité permet à un adepte lorsqu'il baratine, de détourner temporairement la suspicion et la responsabilité d'un personnage vers un autre. L'adepte doit proposer une explication plausible puis effectuer un test de Baratin contre la plus haute Défense sociale des accusateurs ou boucs émissaires, augmentée de +1 par personne supplémentaire impliquée dans le jugement. Si le test réussit, son baratin prend et la responsabilité est rejetée sur les épaules d'un autre personnage. Ce talent dure un nombre de minutes égal au rang de l'adepte en Baratin. Juste le temps qu'il faut pour s'éclipser!

Sens de la répartie

Discipline : Toutes

Talent : Sang froid

Rang : 6

Effort : 2

La spécialisation de Sens de la répartie permet à l'adepte de maîtriser les petites piques et d'avoir une répartie sans faille lors d'une confrontation sociale. Cette spécialisation fonctionne exactement de la même manière que le talent Riposte mais pour les attaques sociales. Le personnage doit annoncer avant son test de Sang-froid son intention d'utiliser son Sens de la répartie. Il paye alors immédiatement le coût en points de dommage d'effort. En cas de succès à son test de Sang-froid, il compare son résultat à la défense sociale de son adversaire. Sur un degré de résultat bon, la riposte touche !

Sortie tête haute

Discipline : Toutes

Talent : Conversation

Rang : 6

Effort : 2

La spécialisation de Sortie tête haute permet à un adepte, en cas d'abandon d'une confrontation sociale, de ne pas subir les malus liés à l'état d'être **défait**. Le personnage doit annoncer avant son test de Conversation son intention de réaliser une Sortie tête haute. Il paye alors immédiatement le coût en points de dommage d'effort. La difficulté afin de parfaitement réaliser une Sortie tête haute entraîne un malus de -2 au test de Conversation. En cas de succès à son test de conversation, l'adepte abandonne la confrontation sans en subir les désagréments.

6-De la dissonance et des troubadours

6-1 Des Généralités

Pour ceux qui souhaitent apporter toute leur saveur aux disciplines sociales comme troubadour ou ménestrel par exemple, vous pouvez remplacer le talent d'Armes de mêlée par le talent Dissonance, ce qui sera beaucoup plus en accord avec les principes de la discipline.

Généralement des troubadours ou autres adeptes confirmés voyagent avec plusieurs instruments de musique en fonction des applications qu'ils en recherchent.

Suivant les cercles atteints, le MJ est libre de créer des talents tels que **Dissonance double** ou **Dissonance multiple** à l'image des talents Deuxième attaque et Attaque multiple, ceci afin de garder un certain équilibre entre toutes les disciplines. Il est conseillé de définir le talent de Dissonance comme étant un talent de cercle 1 et le talent Amplification comme étant un talent de cercle 6 ou 7.

Dissonance

Niveau : rang + Charisme

Compétence : non

Action : oui

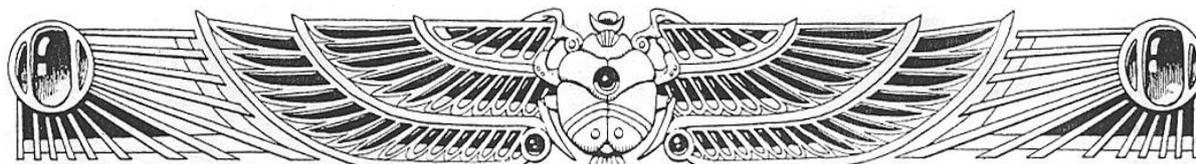
Karma obligatoire : non

Effort : 0

Le talent Dissonance permet au personnage d'infliger des dommages à une cible uniquement avec le son de sa voix. Le personnage effectue un test de Dissonance contre la défense sociale de la cible. Si le test est réussi, la voix du personnage résonne dans l'esprit de la cible en lui infligeant des pointes de douleur ressemblant à de virulentes migraines. Le personnage effectue un test de dommage en comptant son niveau de charisme. La protection mystique protège contre ces dommages.

La plupart des troubadours qui ont recours à ce talent s'aident généralement d'un instrument de musique afin d'augmenter sensiblement les dommages infligés. Le talent inclus alors dans son application (en plus de la voix du personnage)





tout son émis par l'instrument de musique et canalise l'ensemble de ce flux musical en une décharge mentale dévastatrice. L'adepte effectue alors un test de dommage en ajoutant le niveau de dommage de l'instrument de musique à son niveau de charisme (voir tableau ci-dessous pour plus de précision).

Certains instruments empêchent le personnage de chanter en même temps ; cela ne gêne en rien l'application de ce talent, l'instrument prenant le pas sur la voix. Contre un troubadour utilisant ce talent et un instrument en situation de combat, les adversaires peuvent tenter de détruire l'instrument en utilisant l'option de combat attaque précise (voir les options de combat p403 du recueil du Joueur) ou de le désarmer.

Un personnage qui est la cible de ce talent peut normalement tenter d'y résister en utilisant le talent (ou la compétence) Sang-froid, ce dernier fonctionnant comme le talent (ou la compétence) Esquive. Par défaut la cible peut faire un test sous son attribut de **charisme**.

Amplification

Niveau : rang + Charisme

Compétence : non

Action : non

Karma obligatoire : oui

Effort : 1

Le talent Amplification permet au personnage d'effectuer une attaque dévastatrice à l'aide du talent Dissonance, infligeant de terribles dommages à la cible. Le point de dommage d'effort ainsi que le point de karma sont dépensés dès que le personnage a déclaré utiliser ce talent. Celui-ci effectue ensuite son test d'attaque dissonante normalement. Si le test est réussi, il utilise son niveau d'Amplification à la place de son niveau de Charisme lors du test de dommages.

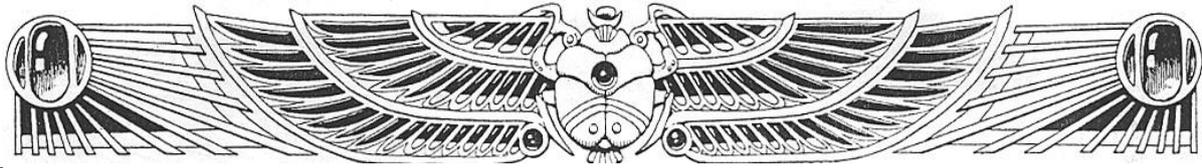
Table des instruments de musique

Instrument	Niv. dom	Cha mini*	Prix	Poids	Seuil de disponibilité
Famille des vents					
Accordéon, bandonéon, mélodéon	2	12	150	2	Moyen
Cromorne	2	9	75	1	Peu fréquent
Cornemuse	3	12	220	2	Peu fréquent
Famille des claviers					
Clavecin	2	12	1000	50	Moyen
Orgue	3	15	2000+	NA	Moyen
Harmonium	2	12	5000	30	Peu fréquent
Famille des cordes					
Berimbau	1	9	40	2	Rare
Cithare, Citole, guiterne, luth	3	12	80	3	Moyen
Rebec ,vielle à archer, vielle à roue, violon		12	120	2	
Harpe, lyre	2	15	350	3	Peu fréquent
Famille des cuivres					
Cor	2	9	70	3	Moyen
Didjeridu	1	12	150	5	Rare
Cornet à bouquin	1	9	80	2	Moyen
Famille des percussions					
Bodhran	3	9	40-75	1-3	Moyen
Güiro	2	9	30	1	Peu fréquent
Djembé	3	9	80	5	Moyen
Autres					
Conque t'skrang	2	9	50	1	Très rare
Ocarina sylphelin	2	12	35	150g	Très rare
Lame à tonnerre trolle	4	15	80	4	Très rare
Lithophone obsidien	3	9	120	6	Très rare

*A l'instar des armes et de la dextérité, les instruments de musique requièrent une valeur de charisme minimal, afin d'équilibrer le jeu entre les différents attributs (DEX, PERC & CHA). Il faut interpréter le charisme comme étant aussi la capacité à comprendre, à s'approprier et à « interpréter » un instrument de musique. Cela est au-delà de la dextérité, on parle ici de capacité artistique à employer/accorder un instrument à ses propres émotions.

De nombreuses autres variantes d'instruments existent à travers les terres de Barsaive ainsi que des exemplaires adaptés aux particularités de certaines races comme les obsidiens, les trolls, les sylphelins ou encore les t'skrangs. Libres aux PJ et en accord avec leur MJ d'en inventer à loisir...





Famille des vents :

Les **Accordéons** sont des instruments de musique à vent qui peuvent être de factures très différentes. Le nom d'accordéon regroupe une famille d'instruments à clavier (**bandonéon, mélodéon**). Ils comportent un soufflet actionné par le musicien et généralement une rangée de boutons pour la mélodie à la main droite et plusieurs soupapes pour l'accompagnement à la main gauche.

Le **Cromorne** est un instrument à vent et à anche construit en plusieurs sections emboîtables. Il existe quatre types de cromorne, du plus petit au plus grand : le dessus de cromorne, la quinte de cromorne, la taille de cromorne et la basse de cromorne.

La **Cornemuse** est un instrument de musique à vent et plus particulièrement à anches. Elles sont toutes constituées sur la base d'un hautbois à doigté plus ou moins complexe, équipé d'une anche double, et d'un ou plusieurs bourdons, produisant une note tenue, à l'aide d'une anche simple – traditionnellement en roseau – emboutie dans un tuyau à coulisse réglable.

Famille des claviers :

Le **clavecin** est un instrument de musique à cordes muni d'un ou plusieurs claviers dont chacune des cordes est « pincée » par un dispositif nommé sautereau.

L'**orgue** est un instrument multiforme dont la caractéristique est de produire les sons à l'aide d'ensembles de tuyaux sonores accordés suivant une gamme définie et alimentés par une soufflerie. L'orgue est joué majoritairement à l'aide d'au moins un clavier et le plus souvent d'un pédalier. Il existe une autre catégorie d'instruments populaires appelés orgues mécaniques car l'émission sonore est assurée par des tuyaux ou flûtes, mais l'activation se fait par un système automatique de reproduction (cylindres, cartons). Certains de ces orgues disposent aussi d'un clavier plus ou moins étendu.

L'**harmonium** est un instrument de musique à clavier et à soufflerie. Le musicien qui en joue est un harmoniumiste. Les harmoniums se constituent de tuyaux d'orgue à anches libres montés sur une soufflerie régulée à pression variable. En effet, contrairement aux anches battantes de l'orgue à tuyaux, les anches libres, vibrant de part et d'autre de leur cadre, peuvent supporter une amplitude vibratoire variable et être particulièrement expressives.

Famille des cordes :

Le **berimbau** est un instrument de musique de la famille des cordes frappées. Il consiste en un « arc musical » tendu par une corde de métal, dont le son est produit par une baguette frappant la corde de manière rythmique et une pièce venant limiter de manière variable la longueur de la corde, permettant de changer de notes, le tout amplifié par un résonateur proche du ventre. Il est souvent utilisé par les musiciens itinérants.

La **Cithare** est un instrument de musique à cordes pincées. La caisse de résonance a une forme trapézoïdale, relativement plate. La table d'harmonie a une grosse ouïe centrale et des décorations y sont souvent appliquées. La cithare possède autant de cordes que de notes jouables (par la main droite) pour la mélodie, et quelques chœurs, ensemble de quatre cordes assurant les accords de l'accompagnement (qui sont joués de la main gauche). Les cordes mélodiques sont fines et décroissent en longueur de la gauche vers la droite, c'est-à-dire des sons graves vers les sons aigus. Les chœurs consistent en groupes de quatre cordes approximativement de même longueur mais de grosseurs très différentes pour produire des accords montants lorsqu'elles sont grattées de la droite vers la gauche. Des chevilles en métal assurent la fixation des cordes et l'accordage.

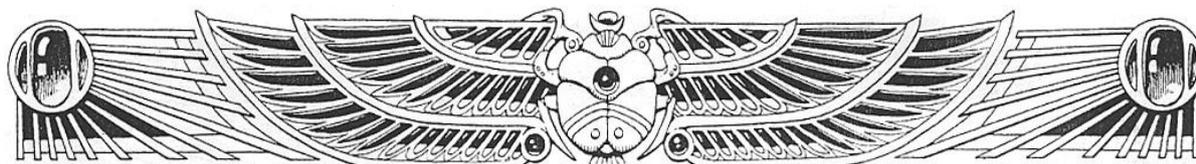
Le **Rebec** est un instrument à cordes frottées, donc creusé dans une seule masse de bois. Doté d'une caisse de résonance piriforme et au dos bombé, sa taille peut varier. En plus d'une table d'harmonie percée de deux ouïes, il est monté de deux, trois ou quatre cordes en boyau.

Famille des cuivres :

Le nom « **Cor** » vient des cornes avec lesquelles furent conçues les premières formes « archaïques » des cors. Le cor est un instrument qui a beaucoup évolué au cours des âges. Il existe de nombreuses dénominations de cor comme : le cor de chasse, le cor à pistons, le cor d'harmonie ou le cor naturel. La corne (qui est l'ancêtre du cor) ou l'olifant étaient aussi utilisés par les chefs, à la guerre ou à la chasse, pour donner des signaux, rallier les troupes ou annoncer l'approche d'un ennemi.

Le **Didgeridoo** est une trompe en bois, lointaine cousine des cors. Il est réalisé en bois de diverses espèces et sa longueur varie de 100 à 180 cm en moyenne, et son diamètre de 5 à 30 cm. L'embouchure est généralement fabriquée en cire d'abeille pour la ramener à un diamètre facilement jouable proche de 30 mm, la rendre plus lisse (les bois bruts font souvent très mal à cause des vibrations), mieux l'adapter à la forme de la bouche et la protéger de l'humidité. Traditionnellement, Les didgeridoos sont décorés





de peintures représentant des scènes et des motifs claniques / tribaux.

Le **Cornet à bouquin** est un instrument généralement en bois qui se joue grâce à une embouchure. Le *cornet à bouquin* est fabriqué à partir de deux planches creusées à la gouge puis collées, suivant une forme conique et courbe, le tout recouvert de parchemin ou de cuir, et percé de sept trous, six devant, un derrière. Cet instrument possède un répertoire très riche et est souvent réservé aux virtuoses. La basse des cornets est appelée **Serpent**, du fait de son aspect sinueux

Famille des percussions :

Le **Bodhrán** est un instrument de percussion qui se compose d'un cadre de bois rose circulaire, rigidifié par une charpente, sur lequel est tendue une membrane. On trouve des instruments variés, dont les principales caractéristiques sont : un diamètre du cadre de 20 à 60 cm, une largeur du fût de quelques centimètres à 20 cm et une membrane en peau de chèvre ou parfois de daim. Il existe trois formes principales de charpente : en "X", en "T" ou avec une simple barre transversale. On frappe la peau avec un bâton tenu par le milieu, dont les deux bouts arrondis rebondissent sur la peau. La main qui porte l'instrument permet de jouer avec la tension de la peau afin d'en modifier le son.

Le **Güiro** est fabriqué à partir d'unealebasse ou de fruits naturels évidés ou d'un morceau de bois de 20 à 30 cm de long, de forme oblongue et irrégulière. Des rainures transversales sont pratiquées sur la surface extérieure. On tient l'instrument avec la main gauche, et on gratte avec la main droite les rainures du racloir à l'aide d'une petite baguette de bois avec un mouvement d'aller et retour de la main pour produire le son par raclement. Des mouvements lents émettent des sons plutôt graves, tandis que des mouvements rapides émettent des sons plus aigus. Ainsi, l'alternance de mouvements lents et rapides permet l'accentuation de certaines notes, les notes aiguës étant les accents.

Le **Djembé** est un instrument de percussion composé d'un fût de bois en forme de calice sur lequel est montée une peau de chèvre ou d'antilope tendue à l'aide d'un système de tension en chevilles de bois ou des cordes en peaux, que l'on joue à mains nues et dont le spectre sonore très large génère une grande richesse de timbre.

Autres :

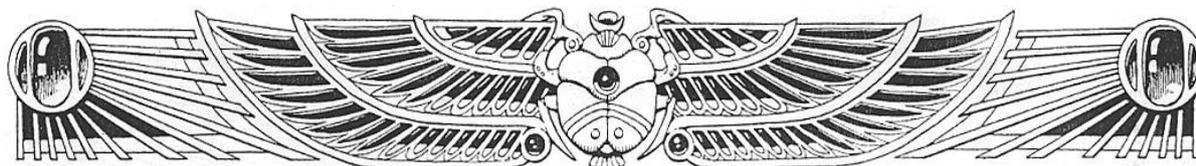
La **Conque t'skrang** est un mollusque fluvial très recherché des rives du fleuve Serpent. Le coquillage est utilisé comme instrument de musique à vent par de nombreuses tribus de pêcheurs t'skrangs. L'instrumentiste souffle pour produire le son selon le même principe que la corne. C'est l'un des plus anciens instruments de musique qui nous soient parvenus. Il est possible d'obtenir plusieurs tons en bouchant plus ou moins le pavillon avec la main, ainsi que, sur certains modèles rares, des octaves et harmoniques grâce à des perforations dans la spire du coquillage, obturées ou libérées par les doigts du sonneur, ce qui permet un jeu plus rapide et une plus grande variété de tons.

L'**Ocarina sylphelin** est un instrument de musique à vent ovoïde, ressemblant à une tête d'oie C'est un instrument traditionnel, parmi les tribus sylpheline du bois de Val Profond et il est conçu dans l'écorce de certains fruits ou d'arbres et même parfois en terre cuite. L'ocarina est un résonateur et le jeu se fait en soufflant dans une embouchure de flûte et non dans un trou ouvert. Son corps est muni de trous de jeu permettant de produire différents sons. L'instrument est tenu entre les mains. Il existe des ocarinas possédant plusieurs embouchures où le joueur sera obligé de déplacer l'ocarina pour pouvoir changer d'embouchure. Les ocarinas sylphelins sont généralement construits pour avoir un timbre joyeux et gai ce qui convient tout particulièrement à retranscrire l'humeur bucolique propre à la nature sylpheline !

La **Lame à tonnerre** ou **Plaque-tonnerre trolle** est une grosse plaque (lame) métallique que l'on fait résonner en la secouant ou en la frappant à l'aide d'une baguette de tambour feutrée. La Lame à tonnerre produit lorsqu'on la secoue des vibrations rappelant le grondement du tonnerre, son particulièrement apprécié des mottes trolles d'écumeurs du ciel des Pics du Crépuscule.

Le **Lithophone obsidien** est l'un des instruments de musique les plus anciens qu'il soit. Il s'agit d'un instrument de percussion de type idiophone formé d'un ensemble de pierres sonores, soit posé à terre soit suspendu par divers moyens et qui est frappé au moyen de baguettes en bois ou d'autres pierres Certaines roches frappées d'un coup sec par percussion directe ont la propriété d'émettre une sonorité qui continue à résonner pendant un temps plus ou moins long. Les plus connues sont les phonolithes des monts de Scythia et les laves à murmures de la Mer Ecarlate qui doivent leur nom à cette propriété. Percutées, les roches propagent différents types d'ondes élastiques : les ondes de volume, les ondes compressionnelles et les ondes de cisaillement, d'une part, et les ondes d'interface, telles que l'onde de *R'lyeh* et l'onde de *Love*, d'autre part. Ces deux dernières ondes, très appréciées des obsidiens ont la particularité de leur rappeler l'état de rêverie dans lequel ils se plongent lorsqu'ils communient avec leur roche-de-vie et lors duquel des songes leurs apparaissent...





6-2 Des Instruments à filaments

Il existe des instruments à filaments spécifiquement créés afin d'aider les héros dans leurs quêtes. Généralement ces instruments sont rares et coutent cher.

6-2-1 Des Instruments de la famille des Vents à filaments

Nombre maximum de filament :2

Défense magique :12

Filament de rang 1

Coût :200

Connaissance clef : le personnage doit découvrir le nom de l'instrument.

Effet : +1 au niveau de dommage de l'instrument

Filament de rang 2

Coût :300

Effet : +2 au niveau de dommage de l'instrument

Filament de rang 3

Coût :500

Connaissance clef : le personnage doit découvrir le nom du fabricant de l'instrument.

Effet : +3 au niveau de dommage de l'instrument

Filament de rang 4

Coût :800

Effet : Après une attaque réussit et à la place d'infliger des dommages à une cible, contre 1 point de dommage d'effort, la dissonance de l'instrument sème le trouble dans l'esprit de la cible. Cette dernière est considérée comme étant *harcelée* pendant rang de filament/rounds. La cible peut tenter de résister à cet effet en utilisant le talent de Sang-froid ou en réalisant un test de charisme contre le résultat du test de dommage de dissonance du personnage. Cet effet et le point de dommage d'effort sont à annoncer avant le test de Dissonance.

6-2-2 Des Instruments de la famille des Claviers à filaments

Nombre maximum de filament :4

Défense magique :14

Filament de rang 1

Coût :200

Connaissance clef : le personnage doit découvrir le nom de l'instrument.

Effet : +1 au niveau de toute capacité liée à un effet de groupe tel les talents de Manipulation de foules ou de Voix de barde.

Filament de rang 2

Coût :300

Effet : +2 au niveau de toute capacité liée à un effet de groupe tel les talents de Manipulation de foules ou de Voix de barde.

Filament de rang 3

Coût :500

Connaissance clef : le personnage doit découvrir le nom du fabricant de l'instrument.

Effet : +3 au niveau de toute capacité liée à un effet de groupe tel les talents de Manipulation de foules ou de Voix de barde.

Filament de rang 4

Coût :800

Effet : +4 au niveau de toute capacité liée à un effet de groupe tel les talents de Manipulation de foules ou de Voix de barde.

6-2-3 Des Instruments de la famille des Cordes à filaments

Nombre maximum de filament :1

Défense magique :11

Filament de rang 1

Coût :200

Connaissance clef : le personnage doit découvrir le nom de l'instrument.

Effet : +1 au niveau de dommage de l'instrument

Filament de rang 2

Coût :300

Effet : +2 au niveau de dommage de l'instrument

Filament de rang 3

Coût :500

Connaissance clef : le personnage doit découvrir le nom du fabricant de l'instrument.

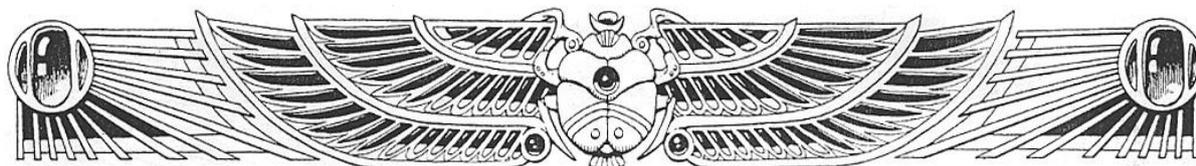
Effet : +3 au niveau de dommage de l'instrument

Filament de rang 4

Coût :800

Effet : +4 au niveau de dommage de l'instrument





6-2-4 Des Instruments de la famille des Cuivres à filaments

Nombre maximum de filament : 2

Défense magique : 12

Filament de rang 1

Coût : 200

Connaissance clef : le personnage doit découvrir le nom de l'instrument.

Effet : +1 au niveau de dommage de l'instrument

Filament de rang 2

Coût : 300

Effet : +2 au niveau de dommage de l'instrument

Filament de rang 3

Coût : 500

Connaissance clef : le personnage doit découvrir le nom du fabricant de l'instrument.

Effet : +3 au niveau de dommage de l'instrument

Filament de rang 4

Coût : 800

Effet : Après une attaque réussit et à la place d'infliger des dommages à une cible, contre 1 point de dommage d'effort, la dissonance de l'instrument sème le trouble dans l'esprit de la cible. Cette dernière est considérée comme étant *étourdie* pendant rang de filament/rounds. La cible peut tenter de résister à cet effet en utilisant le talent de Sang-froid ou en réalisant un test de charisme contre le résultat du test de dissonance du personnage. Cet effet et le point de dommage d'effort sont à annoncer avant le test de Dissonance.

6-2-5 Des Instruments de la famille des Percussions à filaments

Nombre maximum de filament : 2

Défense magique : 11

Filament de rang 1

Coût : 200

Connaissance clef : le personnage doit découvrir le nom de l'instrument.

Effet : +1 au niveau de dommage de l'instrument

Filament de rang 2

Coût : 300

Effet : +2 au niveau de dommage de l'instrument

Filament de rang 3

Coût : 500

Connaissance clef : le personnage doit découvrir le nom du fabricant de l'instrument.

Effet : +3 au niveau de dommage de l'instrument

Filament de rang 4

Coût : 800

Effet : Après une attaque réussit et à la place d'infliger des dommages à une cible, contre 1 point de dommage d'effort, l'onde de choc déstabilise la cible. L'attaque est considérée comme étant une *attaque pour renverser*. Le résultat du test de dommage du personnage (modifié par l'armure de l'adversaire) devient le seuil de difficulté du test d'équilibre de l'adversaire. Cet effet et le point de dommage d'effort sont à annoncer avant le test de Dissonance.

6-3 Des Instruments de musiques légendaires

Certaines légendes raconteraient l'existence d'instruments de musique datant d'avant le châtime aux pouvoirs exceptionnels. Libres aux MJ et aux PJ de développer les légendes et les instruments de musique à filaments uniques suivant leur imagination et leurs campagnes de jeu.

En espérant que ces quelques propositions de règles puissent vous inspirer et améliorer vos parties, bon jeu à tous !

