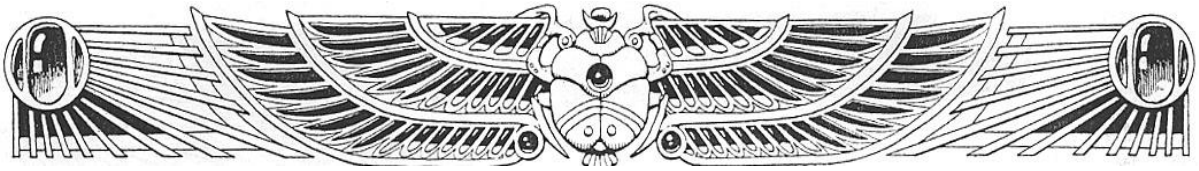


Des Sociétés secrètes (EDN)

« Tout ce qui vient du Châtiment est notre ennemi.
Nous devons combattre tout ce qui appartient au Châtiment,
Que cela ait une forme ou que cela soit abstrait. »

• Nicolez Trund, fondateur des Porteurs de Lumière •

Cette aide de jeu est une règle maison qui consiste à développer un ensemble de règles, applicables pour la version EDN, afin de gérer l'appartenance à une société secrète (et par extrapolation à une architrame de groupe en général), le tout en s'inspirant des règles ED4 suite à un constat qui est le suivant :

- en EDC, les sociétés secrètes ne sont pas développées et aucune règle n'existe afin de gérer cet aspect-là,
- en EDC et de manière non officielle, seuls les *Messagers de l'Aube* ont réalisé une aide de jeu explorant les différents aspects de l'évolution des architrames de groupe,
- en ED4 et notamment au travers du supplément « ***Mystic Paths*** » de nouveaux concepts très intéressants peuvent être repris et adaptés justement aux sociétés secrètes.

Le postulat de cette aide de jeu est donc le suivant :

- Pour un adepte, le fait de devenir membre d'une société secrète doit amener du jeu et de l'interprétation, notamment au travers de quêtes obligatoires,
- Le fait de devenir un membre d'une société secrète doit être suffisamment stimulant en terme de bonus octroyés (sans que cela paraisse trop) et personnalisable dans les choix, pour que le joueur puisse pouvoir « sentir » qu'il progresse dans une voie qui lui est propre,
- Les rangs des différentes sociétés secrètes, le nombre de compétences, de talents et d'autres bonus doivent être équilibrés entre eux,

Afin de profiter de cette aide de jeu, il est conseillé de posséder les suppléments suivants : « ***Questors*** » ED4, « ***Mystic Paths*** » ED4 ainsi que l'aide de jeu des Messagers de l'Aube : ***ED_SF_ADJ_groupe_adepte*** pour la version EDC disponible ici : http://www.shadowforums.com/cyber-espace/spip.php?rubrique77

Cette aide de jeu utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de Black Book Editions et de Fasa Games, Inc comme l'y autorisent les conditions d'utilisation de Black Book Editions. Cette aide de jeu n'est pas publiée par Black Book Editions ni par Fasa Games, Inc et n'a donc reçu aucun aval ni une quelconque approbation de leur part. Pour de plus amples informations sur Black Book Editions, veuillez consultez le site suivant www.black-book-editions.fr, ou sur Fasa Games, Inc, veuillez consultez le site suivant fasagames.com.

No challenge or claim to 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 : Les Messagers de l'Aube (une partie de leur aide de jeu a été reprise dans ce document), Notaure

Mise en page & relecture : Notaure.

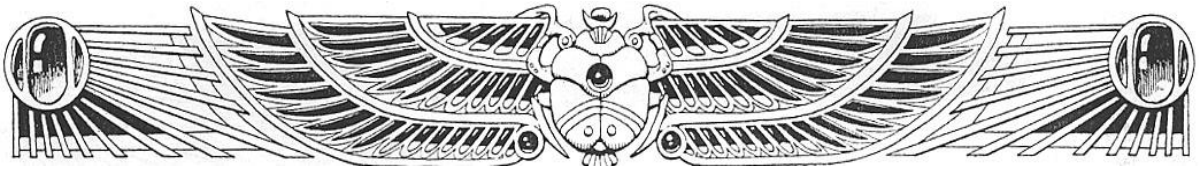


Table des matières

1-DE LA NATURE DES SOCIETES SECRETES 3
1-1 Des généralités 3

2-DE DEVENIR UN MEMBRE D'UNE SOCIETE SECRETE 4
2-1 Du Rituel d'Intronisation 4
2-2 Du Tissage et de la Progression 4
Tableau récapitulatif des rangs de filament et des difficultés de tissage 4
Tableau récapitulatif des couts et des rangs de bonus des sociétés secrètes 5
2-3 De définir le statut d'une société secrète 5
Tableau récapitulatif des statuts des sociétés secrètes 5
2-4 D'atteindre les limites d'une société secrète 5
2-5 D'Echouer à ses devoirs 6
Tableau récapitulatif des crises de talents liées à une société secrète 6

3- DES BONUS DES SOCIETES SECRETES 6

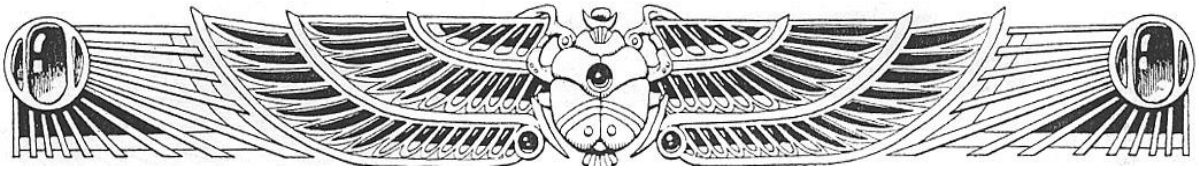
4- DU CANEVAS D'UNE SOCIETE SECRETE 7

5- DES EXEMPLES DE SOCIETES SECRETES 8
LES OISEAUX CHANTANTS 8
LES CHERCHEURS DU COEUR 10
LES YEUX DE THROAL 12
LA FRATERNITE DE LA NUIT 14
LES PORTEURS DE LUMIERE 16
LA LEGION DU CREPUSCULE 18
LES CLEFS DE LA MORT 20

6- DU CANEVAS D'UNE ARCHITRAME DE GROUPES D'ADEPTES 22
6-1 Des Type de groupe de statut Gardien 23
Exclusif : 23
Magique : 23
Martial : 23
Guérisseur : 23
6-2 Des Type de groupe de statut Maître 23
Exclusif : 23
Magique : 23
Martial : 23
Guérisseur : 23

7- EXEMPLE D'UN GROUPE D'ADEPTES 24
LA COMPAGNIE DE L'AUBE 24

8- DES NOUVEAUX TALENTS 24



1-DE LA NATURE DES SOCIETES SECRETES

1-1 Des généralités

Lorsque des donneurs-de-noms s'associent dans la durée, à la résolution d'un but commun ou à partager une vision commune du monde qui les entoure alors cela a pour effet la naissance d'une trame dans l'espace astral. Généralement de telles associations naissent suite à la recherche d'un objectif très difficile à atteindre, ce qui demandera plusieurs générations de membres si tant est que l'objectif soit atteignable, ou suite à la volonté de défendre une cause commune ou de garder un secret.

Afin de créer une trame de groupe, il faut remplir plusieurs conditions :

- Définir le nom du groupe,
- Définir le symbole du groupe,
- Chaque membre fondateur doit créer un objet de trame mineur,
- Réaliser le rituel de baptême du groupe,
- Chaque membre fondateur doit jurer un serment de Paix du Sang de groupe.

De plus trois autres restrictions s'appliquent :

- Tous les membres doivent refaire leur serment tous les un an et un jour,
- Lors de l'arrivée d'un nouveau membre, tous les membres doivent être présents afin d'introniser la nouvelle recrue,
- Lors de la mort ou d'un départ d'un membre, l'architrame se dissout en une journée, les membres restants doivent donc réitérer rapidement le rituel de baptême du groupe s'ils ne veulent pas perdre tous leurs avantages.

A la suite de cela une trame de niveau Novice apparait dans l'espace astral. De cette dernière, chaque membre, après s'y être lié, en tire des bénéfices substantiels, généralement spécialement adaptés à la cause défendue. Lorsque cette association perdure au fil du temps ou croie de façon importante en nombre de membres et/ou en influence alors cette trame mute en architrame, renforçant encore d'avantage chaque membre.

A partir d'un statut Compagnon, la trame de groupe évolue en une architrame et cela modifie certaines des conditions énumérées ci-dessus. En effet l'architrame gagne en flexibilité et en indépendance ce qui lui permet d'accepter de plus en plus de membres. Le nouveau membre n'aura plus qu'à prêter son serment de Paix du Sang de groupe. Comme pour toute architrame, le nouveau membre devra y tisser un filament et pour cela il devra apprendre les connaissances clefs liées à cette dernière qui sont généralement transmises par d'autres membres plus accomplis. Généralement, l'entrée d'un nouveau membre dans une société secrète se concrétise aussi par un rituel d'intronisation (remplaçant le rituel de baptême de groupe) à l'issu duquel il devra effectuer son serment de Paix du Sang de groupe. Il devra à la fois embrasser les règles de la société secrète, jurer fidélité mais aussi garder le secret (ce qui est commun à toute société secrète !). A l'instar de toute autre architrame de groupe, le manquement à ses devoirs aura de graves répercussions sur le membre.

On comprend aisément pourquoi le secret revêt une si grande importance, car si des ennemis de la société secrète venaient à apprendre des connaissances clefs liées à cette dernière alors ils seraient à même de s'y lier, cela pourrait avoir de graves conséquences comme développer des aptitudes pour combattre cette société secrète ou pire affaiblir l'architrame elle-même !

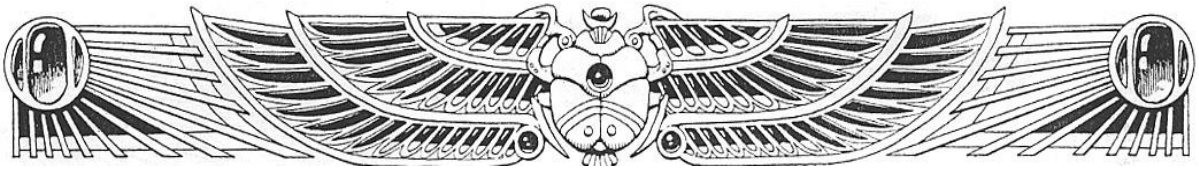
En plus des modifications énumérées ci-dessus, les modifications ci-dessous s'appliquent aussi :

- Les membres n'ont plus à refaire leur serment tous les un an et un jour,
- Lors de l'arrivée d'un nouveau membre, il n'est plus nécessaire que tous les membres se réunissent, seuls de un à quelques individus de rangs supérieurs peuvent introniser une nouvelle recrue (cela dépend de chaque société secrète),
- Lors de la mort ou d'un départ d'un membre, l'architrame étant devenue suffisamment indépendante, ne se dissout plus d'elle-même et aucun filament n'est détruit.

D'autre part, plus une architrame devient puissante et plus elle gagne en consistance et en résilience. Ainsi lorsqu'un groupe de statut compagnon disparait totalement, il faudra 20 ans avant que son architrame ne disparaisse, pour un groupe de statut gardien il faudra 50 ans et pour un groupe de statut maître il faudra 250 ans. Pendant ce laps de temps l'architrame pourra être réactivée sans perte de bénéfices. Au-delà, l'architrame sera définitivement perdue et un nouveau groupe devra être ré-initié (même s'il porte le même nom).

Afin de progresser dans les rangs de la société secrète, les membres se doivent de réaliser des hauts-faits afin de prouver leur valeur mais aussi afin de faire progresser l'ensemble de la communauté à la réalisation du/des objectif(s) recherché(s). Ainsi en fonction de son niveau de lien à cette architrame il devient possible de hiérarchiser ses membres. Cela aboutie donc à des structures organisées, stables et donc plus efficaces à la résolution de leur(s) objectif(s).

Plus un membre atteint un haut rang dans la société et plus il sera influent auprès des autres membres, lui procurant plus facilement accès à des informations, à de l'aide matérielle, financière, etc…



Enfin, une fois qu'un adepte rejoint une société secrète (c'est-à-dire qu'il lie sa propre architrame à celle de la société secrète), son rituel karmique change en fonction de sa nouvelle perspective, intégrant la philosophie de la société secrète à sa propre vision.

2-DE DEVENIR UN MEMBRE D'UNE SOCIETE SECRETE

Il est conseillé, qu'un joueur ne puisse devenir un membre d'une société secrète qu'une fois atteint le 5ème cercle de sa discipline au minimum. Il est souhaitable que seulement dans de rares cas (historique personnelle déjà très développée, réalisation d'un haut-fait particulièrement épique ou avoir participé à une aventure à l'issue singulière) le MJ fasse adhérer un personnage à une société secrète avant d'avoir atteint le 5ème cercle de sa discipline.

Tout comme les adeptes, les membres sont regroupés en quatre niveaux de puissance différents : **Novice** (rang de filament 1 à 4), **Compagnon** (rang de filament 5 à 8), **Gardien** (rang de filament 9 à 12) et **Maitre** (rang de filament 13 +).

2-1 Du Rituel d'Intronisation

A l'issu de son initiation, le nouveau membre doit prêter serment. Pour cela il réalise un Pacte de Sang. Généralement il s'agit d'un serment de *Paix du sang* de groupe ou de *Promesse du Sang* passé entre le membre et la communauté à laquelle il souhaite appartenir. Le nouveau membre s'engage généralement à :

- garder le(s) secret(s) lié(s) à la société,
- respecter, porter secours à tout membre de la société,
- obéir à chaque membre qui lui est supérieur,
- chercher à atteindre les objectifs de sa société secrète.

Chaque société secrète possède son propre rituel d'intronisation. Ces derniers peuvent donc grandement varier d'une société à l'autre mais ils reprennent tous, à peu de chose près, les quatre éléments présentés ci-dessus. Le nouveau membre fait corps avec le reste des autres membres et ces derniers peuvent être « interchangeables ». Vis-à-vis de l'architrame il faut voir les membres comme un tout et non comme un ensemble d'individus.

Une fois le rituel accompli, le nouveau membre apprend la première connaissance clef (généralement le nom exact de la société secrète) et s'il dispose de suffisamment de points de légende il peut désormais tisser son premier rang de filament à l'architrame, lui conférant par là même son premier avantage. Bien évidemment il va sans dire que chaque société secrète propose des avantages qui lui est propre et dispose de ses propres spécificités.

Il faut voir la mécanique de jeu liant un membre à sa société secrète comme étant proche de celle liant un adepte à un objet magique à la différence près que le membre de la société secrète aura des devoirs à respecter (voir le rituel d'intronisation ci-dessus).

2-2 Du Tissage et de la Progression

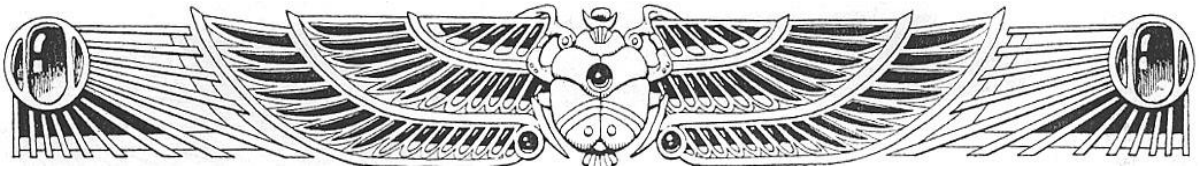
Une société secrète possédant une architrame exactement comme un objet magique, tisser un filament à son architrame dépend également d'une difficulté de tissage liée au rang de filament tissé. Ainsi plus le filament sera puissant et plus le seuil de difficulté de tissage sera élevé. En cas d'échec à un test de tissage, tout comme pour un objet magique, le membre devra passer une nouvelle période d'implication au sein de sa société secrète afin de pouvoir de nouveau tenter de tisser un filament à l'architrame de cette dernière. Cette implication est tout simplement matérialisée par du temps de jeu. A chaque échec une semaine supplémentaire cumulative sera demandée.

Afin de prétendre à changer de statut, un membre d'une société secrète devra obligatoirement accomplir un haut-fait. Celui-ci peut être non planifié ou il peut être une tâche bien précise qui lui sera assignée par des membres plus accomplis.

Tableau récapitulatif des rangs de filament et des difficultés de tissage

	Novice				Compagnon				Gardien				Maître		
Rang maximum du filament de membre	1	2	3	4	5*	6	7	8	9**	10	11	12	13***	14	15
Seuil de difficulté de tissage	12	13	14	15	17	18	20	21	22	24	25	26	27	28	29

- * : pour devenir un membre de niveau Compagnon, le Novice devra au moins avoir accompli 1 haut-fait de niveau Novice
- ** : pour devenir un membre de niveau Gardien, le Compagnon devra au moins avoir accompli 1 haut-fait de niveau Compagnon
- *** : pour devenir un membre de niveau Maître, le Gardien devra au moins avoir accompli 1 haut-fait de niveau Gardien



Concernant le cout en points de légende, le filament tissé à une architrame de société secrète dépendra du statut de cette dernière. Plus une société secrète sera, puissante et plus son statut sera élevé et donc plus le cout en points de légende le sera aussi. De plus, le statut de la société définira aussi le nombre de rangs de bonus que pourra octroyer son architrame à ses membres.

Tableau récapitulatif des couts et des rangs de bonus des sociétés secrètes

Statut de la société	Cout du Filament	Nbre de rangs bonus
Novice	Compagnon*	4
Compagnon	Compagnon	8
Gardien	Gardien	12
Maître	Maître	15

*A noter que le cout de filament sera au minimum égal à celui d'un statut Compagnon. Il n'existe pas de cout de filament égal à un statut novice même pour une société secrète de statut novice.

Une société secrète de faible importance ne pourrait avoir qu'un seul statut à proposer à ses membres.

Il faudra tenir compte de l'évolution du cout du filament dans le cas d'une évolution du statut d'une société secrète.

2-3 De définir le statut d'une société secrète

Chaque société secrète est différente, possédant une histoire propre et des buts particuliers. Si vous souhaitez créer vos propres sociétés secrètes vous pourrez tenir compte des critères ci-dessous afin de déterminer son statut actuel et donc les bénéfices qu'elle peut procurer à ses membres.

La puissance d'une société secrète va dépendre :

-de son âge, c'est-à-dire de sa durée d'activité,

-du nombre de membres qu'elle comprend,

-de l'influence dont elle dispose.

Tableau récapitulatif des statuts des sociétés secrètes

Statut de la société	Age (années)	Nbre de membres	Influence
Novice	<20	<10	Locale
Compagnon	>20	>10	Régionale
Gardien	>50	>100	Barsaive
Maître	>250	>1000	>Barsaive

Pour atteindre un certain statut, une société secrète devra au moins remplir **deux** des conditions décrites dans le tableau ci-dessus.

Exemple :

- une société secrète créée il y a moins de 20 ans, comprenant plus de 10 membres et disposant d'une influence régionale correspondra au statut de Compagnon.
- une société secrète créée il y a moins de 20 ans, comprenant plus de 1000 membres et disposant d'une influence s'étendant au-delà des frontières de Barsaive correspondra au statut de Maître.

Bien évidemment ces quelques règles ne sont là que pour aiguiller les MJ, sentez-vous libre d'adapter en fonction de votre campagne de jeu.

2-4 D'atteindre les limites d'une société secrète

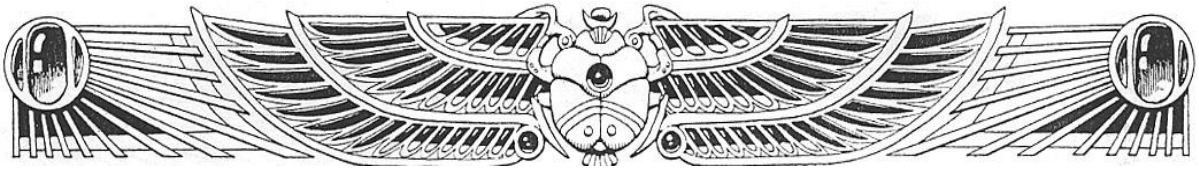
Un personnage atteignant le plus haut rang dans sa société secrète devrait pouvoir débloquer le statut suivant ainsi que les nouveaux pouvoirs associés en atteignant un objectif particulièrement

Le coin du MJ

Les groupes d'adeptes ne suivent pas exactement les mêmes règles que des sociétés secrètes. En effet, de tels groupes restent souvent petits par la taille mais ne regroupent que des adeptes. L'accumulation de puissance de ces derniers est, à elle seule, suffisante pour faire évoluer la trame du groupe vers un statut Compagnon et au-delà…

Lorsque la majorité des membres d'un groupe atteint le statut suivant, alors l'architrame du groupe évolue naturellement vers ce statut. Cela ne remet pas en cause les différentes quêtes qui seront à mener.

Enfin notons désormais que les membres d'un groupe n'ont qu'un seul filament à tisser à l'architrame afin de pouvoir bénéficier de tous les avantages qu'elle octroie.



épique ou autre, à la discrétion du MJ. Les évènements conduisant la société secrète à une autre étape de son évolution devraient être directement liés à votre campagne de jeu et/ou aux objectifs personnels du personnage. Le nouveau statut devrait être défini en commun entre MJ et PJ.

Des membres atteignant le niveau de Maître auront de tels pouvoirs qu'ils devraient être directement liés aux évènements majeurs de votre campagne…

2-5 D'Echouer à ses devoirs

Un membre de société secrète se doit de saisir toutes les opportunités pour agir dans l'intérêt de la société à laquelle il appartient. De plus il est soumis au plus strict des secrets. Ne pas respecter ces engagements peut être lourd de conséquences. Au même titre qu'un questeur peut tomber en disgrâce vis-à-vis de sa passion tutélaire ou qu'un adepte peut subir une crise de talents vis-à-vis de sa discipline, un membre qui faute se verra aussi pénalisé. Il est conseillé de reprendre les règles sur les crises de talents mais appliquées à la société secrète à laquelle il appartient et suivant tableau récapitulatif ci-dessous :

Tableau récapitulatif des crises de talents liées à une société secrète

Sévérité	Pénalité aux talents	Durée de la crise
Modérée	-2	1 journée
Sérieuse	-5	1 semaine
Grave	Perte des talents	1 mois
Odieuse	Perte des talents	Jusqu'à ce que l'adepte accomplisse un Acte de rédemption

Des membres se rendant compte que l'un des leurs subi une crise pourrait entrainer de graves répercussions pour ce dernier car généralement il n'est que très peu toléré de fauter au sein d'une société secrète. A la discrétion du MJ ceci pourrait entrainer un certain nombre de péripéties…

3- DES BONUS DES SOCIETES SECRETES

Dès qu'un adepte devient un membre Novice, les compétences de membre sont instantanément considérées comme des compétences de disciplines pour ce dernier.

Les bonus de karma fonctionnent exactement comme ceux octroyés par une discipline.

Le membre n'a pas besoin de dépenser de point de légende pour augmenter les talents issus d'une société secrète. Ces derniers dépendent directement du rang du filament de membre plus le niveau de l'attribut auxquels ils sont associés.

Les bonus de caractéristique de membre **se cumulent** avec les bonus de caractéristique de discipline.

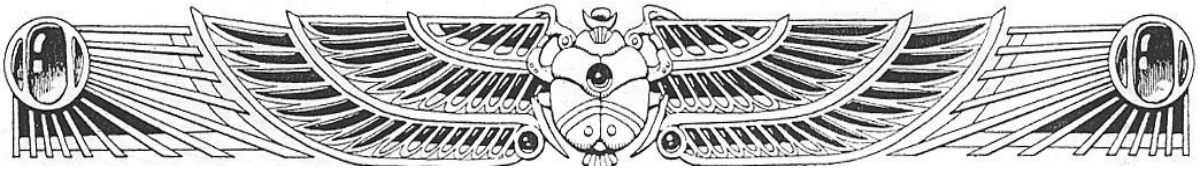
Les bonus de caractéristique de membre **se cumulent** entre eux pour une même cible de bonus.

Enfin, un membre dispose d'un bonus à tous ses tests d'intéraction sociale avec l'un de ses confrères, égal à la différence de leur rang.
Exemple : un membre ayant tissé un filament de rang 8 et qui demanderait de l'aide auprès d'un confrère ayant tissé un filament de rang 4, bénéficierait d'un bonus de +4 à ses résultats de test d'intéraction sociale. Il est à noter que l'inverse n'est pas vrai, des membres récent ne subiront pas de malus à leur test.

Le coin du MJ

Si vous souhaitez diminuer les avantages dont disposent désormais les membres de sociétés secrètes, la règle optionnelle suivante est là pour vous :

A chaque nouveau rang atteint, le membre a désormais le choix entre prendre un bonus de karma (une seule fois par niveau de membre) **OU** un bonus de caractéristique **OU** un talent de membre, excepté pour le statut Maître pour lequel le membre bénéficie de tous les bonus et talents à chaque rang.
Note : ceci n'est valable que pour des adeptes. Des non-adeptes bénéficient toujours de l'ensemble des bonus ainsi que d'un talent à chaque rang.



4- DU CANEVAS D'UNE SOCIETE SECRETE

« NOM DE LA SOCIETE SECRETE »

Ancienneté :nbre d'années **Nombre de membres :** nbre de membres **Influence :** rayon d'influence
Statut : niveau du statut **Rang** : nombre de rangs max de la société secrète
Bonus de karma (5) : *description de 5 (cinq) bonus de karma*
Compétences de membre (5) : *liste de 5 (cinq) compétences issues de l'aide de jeu* ***ED_BACV_Des Compétences (EDN)***

Statut Novice

Talents Novice (6) : *liste de 6 (six) talents issus des aides de jeu* ***ED_BACV_Des Talents (EDN)*** *de niveau Novice &* ***ED_BACV_Des Questeurs (EDN)*** *de niveau Initié.*

Rang 1
Connaissance clef : nom de la société secrète
Effet : 1 talent initié au choix et un bonus de karma au choix

Rang 2
Connaissance clef : nom du créateur de la société secrète
Effet : 1 talent initié au choix

Rang 3
Connaissance clef : histoire du créateur de la société secrète
Effet : 1 talent initié au choix et un bonus de caractéristique N°1 : +1

Rang 4
Connaissance clef : objectif(s) de la société secrète
Effet : 1 talent initié au choix

Statut Compagnon

Talents compagnon (6) : *liste de 6 (six) talents issus des aides de jeu* ***ED_BACV_Des Talents (EDN)*** *de niveau Compagnon &* ***ED_BACV_Des Questeurs (EDN)*** *de niveau Confirmé.*

Rang 5
Haut-fait : réaliser une quête permettant d'atteindre un objectif mineur de la société secrète
Effet : 1 talent compagnon au choix et un bonus de karma au choix

Rang 6
Effet : 1 talent compagnon au choix

Rang 7
Connaissance clef : doit découvrir un élément majeur permettant de faire avancer le(s) objectif(s) de la société secrète
Effet : 1 talent compagnon au choix et un bonus de caractéristique N°2 : +1

Rang 8
Effet : 1 talent compagnon au choix

Statut Gardien

Talents liturge (6) : *liste de 6 (six) talents issus des aides de jeu* ***ED_BACV_Des Talents (EDN)*** *de niveau Gardien &* ***ED_BACV_Des Questeurs (EDN)*** *de niveau Liturge.*

Rang 9
Haut-fait : réaliser une quête permettant d'atteindre un objectif majeur de la société secrète
Effet : 1 talent gardien au choix et un bonus de karma au choix

Rang10
Effet : 1 talent gardien au choix

Rang 11
Connaissance clef : doit découvrir un élément caché permettant de faire avancer le(s) objectif(s) de la société secrète
Effet : 1 talent gardien au choix et un bonus de caractéristique N°1 : +1

Rang 12
Effet : 1 talent gardien au choix

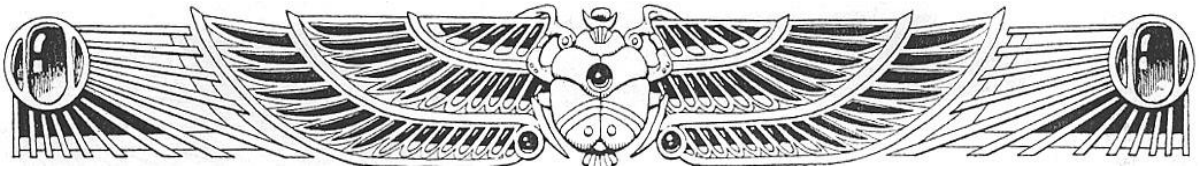
Statut Maître

Talents maître (5) : *liste de 5 (cinq) talents issus des aides de jeu* ***ED_BACV_Des Talents (EDN)*** *de niveau Maître &* ***ED_BACV_Des Questeurs (EDN)*** *de niveau Primat.*

Rang 13
Haut-fait : réaliser une quête permettant d'atteindre un objectif caché de la société secrète
Effet : 1 talent maître au choix et un bonus de karma au choix

Rang 14
Connaissance clef : définir le prochain objectif de la société secrète
Effet : 1 talent maître au choix et un bonus de caractéristique N°2 : +1 ou un bonus de caractéristique N°3 : +1

Rang 15
Haut-fait : réaliser une quête permettant d'atteindre le prochain objectif de la société secrète
Effet : 1 talent maître au choix et un bonus de caractéristique N°1 : +1



5- DES EXEMPLES DE SOCIETES SECRETES

LES OISEAUX CHANTANTS

INFORMATIONS POUR LE JEU :

Historique de la société :

Les oiseaux chantants forment une toute jeune société secrète puisque cette dernière a été créé par la reine des elfes de sang, Alachia elle-même, il y a de cela à peine une vingtaine d'années. Du à l'isolement de plus en plus prononcé du Bois de Sang, la reine a bien senti qu'il lui fallait être à même d'anticiper les agissements des autres communautés elfiques (de plus en plus critiques à son égard) ainsi que des pouvoirs extérieurs au Bois. Alachia a donc petit à petit recruté autour d'elle des elfes de sang dans un premier temps puis des elfes extérieurs et enfin des non-elfes afin de pouvoir infiltrer en toute discrétion de plus en plus de lieux de pouvoir.

Être membre des Oiseaux Chantants :

Les membres des oiseaux chantants le deviennent par loyauté, ambition, ou patriotisme (souvent le cas des elfes de sang) et bien souvent par admiration après avoir rencontré la reine en personne (souvent le cas des elfes extérieurs). Les non-elfes sont quant à eux bien souvent recrutés en direct par un membre de la société et forme un second niveau d'informateurs bien souvent tenu à l'écart de l'identité du réel instigateur. Ils ne font donc pas partie intégrante de la société, c'est pour cela que cette dernière reste relativement circonscrite aux seules différentes communautés elfiques. Les membres entre eux ne se connaissent généralement pas et communiquent par oiseaux interposés. Cela a pour avantage de garantir une confidentialité à toute épreuve mais limite fortement les actions de groupe. Un membre des oiseaux chantants agira la plupart du temps en solitaire ou recrutera à l'occasion des membres secondaires…

Initiation :

Généralement suite à une entrevue avec la reine cette dernière estime les capacités du futur membre à pouvoir la servir. Si la reine s'avère être favorablement impressionnée, elle proposera par la suite à la personne, et souvent à l'aide de moyens détournés, de rejoindre ses services de renseignement. Le futur membre se verra alors obligé de prononcer un serment de *Secret de Sang*, une forme plus radicale du serment de Promesse du Sang. Par ce biais il jurera de ne jamais révéler l'existence de ce réseau d'espionnage ni une quelconque connexion à la reine elle-même sous peine de mort immédiate. A la suite de ce rituel, il lui sera appris l'histoire de la société secrète ce qui lui permettra au cours d'un rituel de méditation de lier son premier filament à l'architrame de groupe. Généralement le premier aspect de ce lien est d'apprendre à invoquer des esprits d'oiseaux afin de leur communiquer un message en langage secret, unique aux Oiseaux Chantants, à destination d'un membre supérieur centralisant les flux d'informations avant de rediriger ces deniers vers la reine elle-même.

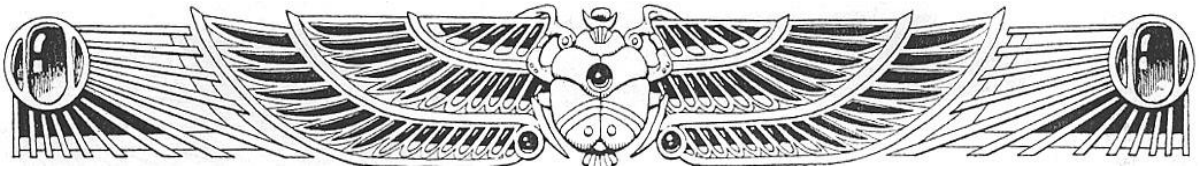
Formation :

La société secrète des Oiseaux Chantants a pour mission de former des membres doués d'un certain sens de l'observation et de l'analyse de terrain. Dû à la forte influence du Bois de Sang lui-même sur l'origine de la société, ses membres développeront des capacités en relation avec les élémentaires et généralement limité à ses propres frontières. De plus les membres seront doté d'une certaine endurance aux risques naturels qu'ils pourraient rencontrer en mission…

Quêtes et avancement :

Du à l'isolement de chaque membre, ces derniers progressent chacun de leur côté individuellement dans les strates de la société. De temps à autre et en fonction des besoins de la société, un message venant d'un membre supérieur peut demander à un membre de remplir une tâche bien précise comme partir en quête d'artefacts anciens aux capacités pouvant servir les intérêts du Bois, d'informations ou de documents confidentiels et de personnes à questionner, intercepter ou éliminer, etc…Seule la reine décidera des éléments qui seront d'importance…

Par, la suite, une fois que le membre aura progressé au moins jusqu'au 7ème rang, il sera initié à l'un des objectifs principaux qui prendra de plus en plus d'importance aux yeux de la reine : enquêter discrètement afin de trouver un remède au Rituel des Epines en notamment investiguant auprès des nations de Séréatha et Shosara. Le fait que la reine elle-même souhaite trouver un remède au Rituel des Epines devrait rester inconnu du membre au moins tant qu'il n'aura pas atteint le 11ème rang



Ancienneté : >20 ans **Nombre de membres :** >10 **Influence :** >Barsaive

Statut : Compagnon **Rang** : 8

Bonus de karma (5) :

•Le membre peut dépenser un point de karma lors d'un test au cours d'une intéraction avec un élémentaire de bois
•Le membre peut dépenser un point de karma lors d'un test non violent avec une créature du Bois de Sang
•Le membre peut dépenser un point de karma lors d'un test visant à protéger le Bois de Sang ou des elfes de Sang
•Le membre peut dépenser un point de karma lors d'un test visant à protéger les intérêts du Bois de Sang
•Le membre peut dépenser un point de karma lors d'un test impliquant des capacités athlétiques (hors combat)

Compétences de membre (5) : *Athlétisme, Esquive, Pistage, Survie, Vigilance*

Statut Novice

Talents novice (6) : *Analyse (des indices), Appel d'un oiseau chantant, Au service du gardien, Bondissement, Détection de direction, Langage (élémentaire de bois).*

Rang 1
Connaissance clef : nom de la société secrète
Effet : 1 talent initié au choix
Karma : un bonus de karma au choix

Rang 2
Connaissance clef : nom du créateur de la société
Effet : 1 talent initié au choix

Rang 3
Connaissance clef : histoire du créateur de la société secrète
Effet : 1 talent initié au choix
Bonus : Défense physique +1

Rang 4
Connaissance clef : objectifs de la société secrète
Effet : 1 talent initié au choix

Statut Compagnon

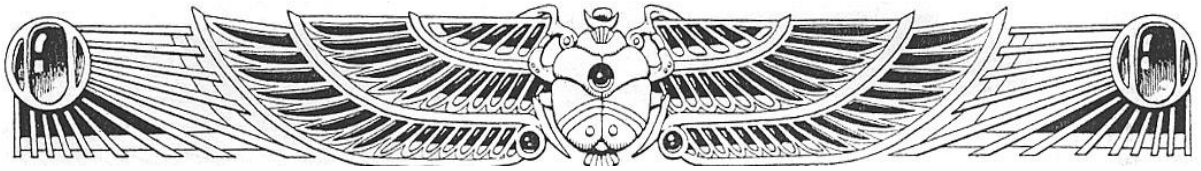
Talents compagnon (6) : *Esprit guetteur (de Sang), Immobilisation (élémentaires de bois), Invocation (élémentaires de bois de Sang), Monture spectrale (de Sang), Résistance au poison, Vitalité accrue*

Rang 5
Haut-fait : réaliser une quête permettant d'atteindre un objectif mineur de la société secrète
Effet : 1 talent compagnon au choix
Karma : un bonus de karma au choix

Rang 6
Effet : 1 talent compagnon au choix

Rang 7
Connaissance clef : doit découvrir un élément majeur permettant de faire avancer le(s) objectif(s) de la société secrète
Effet : 1 talent compagnon au choix
Bonus : Défense sociale +1

Rang 8
Effet : 1 talent compagnon au choix



LES CHERCHEURS DU COEUR

INFORMATIONS POUR LE JEU :

Historique de la société :

Les Chercheurs du Cœur sont la conséquence d'une douloureuse prise de conscience au lendemain du Châtiment lorsque Monus Byre redécouvrit le Bois de Wrym devenu le Bois de Sang, une pâle copie corrompue de son ancienne beauté…

Sous le choc, elle jura de trouver un remède à cette atrocité. Depuis lors elle n'a de cesse de recruter des donneurs-de-noms de n'importe qu'elle race ou origine tant que ces derniers partagent un objectif commun : sauver le Bois ! Les Chercheurs n'ont de cesse de fouiller tous les coins et recoins de Barsaive afin d'accumuler un maximum d'éléments qui pourraient faire avancer leur cause, sans résultat probants jusqu'ici, il faut bien l'avouer Les Chercheurs du Cœur cultivent le secret le plus strict concernant leurs agissements car ces derniers sont interdits de pénétrer le Bois de Sang sous peine de mort et malheur à celui qui se ferait repéré par un elfe de Sang…

Être membre des Chercheurs du Cœur :

Les membres des Chercheurs le deviennent généralement suite à un contact direct avec l'un d'eux. Les Chercheurs ont des yeux et des oreilles dans chaque cité-état de Barsaive et repèreront tôt ou tard les éléments intéressants et ayant du potentiel… Les Chercheurs se retrouvent autour d'une foi indéfectible et partagée concernant l'avenir du Bois de Sang. Généralement un membre des Chercheurs préfèrera emporter son secret jusque dans la tombe plutôt que de parler… A noter que cette foi peut chez certains membres se transformer malheureusement en fanatisme et occasionner des évènements fâcheux pour toute la communauté. Les principaux dangers que doivent affronter les Chercheurs sont les elfes de sang eux-mêmes ainsi que les réseaux d'espions au service de la reine Alachia et des Consortis.

Initiation :

Cette dernière se fait généralement sur le terrain suite à une entrevue discrète avec l'un des membres en exercice. Ce dernier repère la personne intéressante et l'aborde afin d'en savoir plus sur ses motivations. En cas de confirmation de son potentiel, le membre introduira la personne auprès d'une cellule locale de la société qui se chargera de lui faire passer son rituel d'intronisation. Ce dernier est plutôt simple et rapidement expédié : il s'agit de réaliser un serment de *Promesse de Sang* pendant lequel le futur membre jure de ne rien révélé au sujet de l'existence ou des agissements des Chercheurs du Cœur ainsi que de se dévouer corps et âme à aider à trouver un remède à la corruption du Bois de Sang. La première chose qui sera enseigné au nouveau membre sera le langage secret de la société.

Par la suite, les différentes cellules disposent de planques dans chaque cité-état de Barsaive et communiquent entre-elles par messages codés interposés et rarement de visu. A noter qu'il est extrêmement rare d'avoir la chance de rencontrer Monus Byre, la tête de l'organisation…

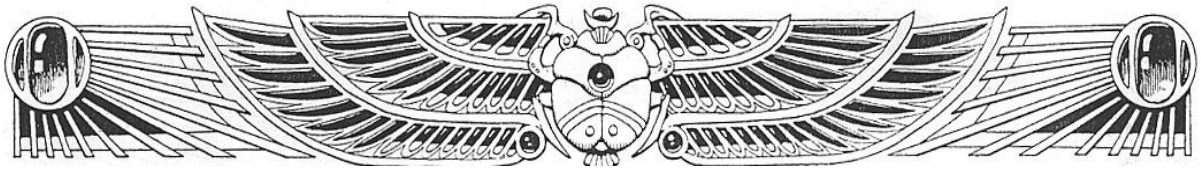
Formation :

La société secrète des Chercheurs du Cœur jouit d'une certaine maturité puisque elle bénéficie d'un passif de quasiment une centaine d'années. Elle a pour but premier de former de véritables détectives à l'aise en toute circonstance. Certains membres se spécialisent même dans les domaines de connaissance liés à l'histoire des elfes, à la magie des elfes de sang et aux secrets que renferme le Bois de Sang, devenant ainsi de véritables érudits. Des rumeurs prétendraient que certains des membres les plus avancés possèderaient des capacités hors norme leur permettant de s'introduire dans n'importe quelle communauté et même de soigner localement des traces de corruption !

Quêtes et avancement :

Chaque membre dépend de la cellule la plus proche géographiquement qui elle-même regroupe d'une dizaine à une cinquantaine de membres actifs pour les plus importantes. Plusieurs autres dizaines de membres peuvent graviter autour de ces cellules étant eux, sur le terrain ou en mission commandée à travers les terres reculées de Barsaive… Les membres sont donc dirigés par leur cellule locale qui attribue les objectifs et s'occupe de la progression de chaque membre au sein de l'organisation.

A partir du 7ème rang atteint par un membre, les objectifs lui étant assignés devraient se recentrer sur les sujets suivants : les glands de Cœur-de-Chêne, le destin du Cœur-de-la-Fôret et les communautés elfiques de Séréatha et Shosara. C'est seulement à partir du 11ème rang qu'il est conseillé d'explorer le sujet concernant les liens entre la ranelle Escalanas et les Denaïrastas de Iopos…



Ancienneté : >50 ans **Nombre de membres :** >100 **Influence :** Barsaive

Statut : Gardien **Rang** : 12

Bonus de karma (5) :

•Le membre peut dépenser un point de karma lors d'un test visant à obtenir une information concernant la rédemption du Bois de Sang.
•Le membre peut dépenser un point de karma lors d'un test visant à résister à une influence mentale ou sociale
•Le membre peut dépenser un point de karma lors d'un test au cours d'une intéraction sociale
•Le membre peut dépenser un point de karma lors d'un test dans un lieu de savoir (bibliothèque etc…)
•Le membre peut dépenser un point de karma lors d'un test afin de soutenir l'un de ses alliés Chercheurs du cœur

Compétences de membre (5) : *Communication, Connaissance, Recherche en bibliothèque, Survie, Vigilance*

Statut Novice

Talents novice (6) : *Analyse (des indices), Détection de direction, Histoire des objets, Langage (secret : Chercheurs du cœur), Mémoire des livres, Première impression*

Rang 1
Connaissance clef : nom de la société secrète
Effet : 1 talent initié au choix
Karma : un bonus de karma au choix

Rang 2
Connaissance clef : nom du créateur de la société
Effet : 1 talent initié au choix

Rang 3
Connaissance clef : histoire du créateur de la société secrète
Effet : 1 talent initié au choix
Bonus : Défense sociale +1

Rang 4
Connaissance clef : objectifs de la société secrète
Effet : 1 talent initié au choix

Statut Compagnon

Talents compagnon (6) : *Cœur de lion, Déguisement magique, Purification (sylvestre), Souvenirs livresques, Mémoire des conversations, Mémoire photographique*

Rang 5
Haut-fait : réaliser une quête permettant d'atteindre un objectif mineur de la société secrète
Effet : 1 talent compagnon au choix
Karma : un bonus de karma au choix

Rang 6
Effet : 1 talent compagnon au choix

Rang 7
Connaissance clef : doit découvrir un élément majeur permettant de faire avancer le(s) objectif(s) de la société secrète
Effet : 1 talent compagnon au choix
Bonus : Protection sociale +1

Rang 8
Effet : 1 talent compagnon au choix

Statut Gardien

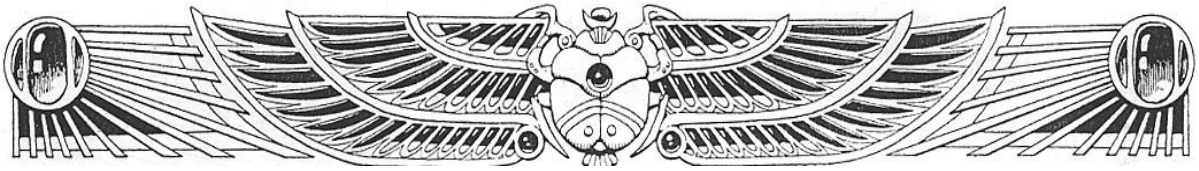
Talents gardien (6) : *Caméléon (sylvestre), Déguisement astral, Impression durable, Lien télépathique, Ralliement, Sourire ravageur*

Rang 9
Haut-fait : réaliser une quête permettant d'atteindre un objectif majeur de la société secrète
Effet : 1 talent gardien au choix
Karma : un bonus de karma au choix

Rang10
Effet : 1 talent gardien au choix

Rang 11
Connaissance clef : doit découvrir un élément caché permettant de faire avancer le(s) objectif(s) de la société secrète
Effet : 1 talent gardien au choix
Bonus : Défense sociale +1

Rang 12
Effet : 1 talent gardien au choix



LES YEUX DE THROAL

INFORMATIONS POUR LE JEU :

Historique de la société :

Les Yeux de Throal sont la branche secrète du Corps Diplomatique de sa Majesté, le roi Valurus III du royaume nain de Throal. Le roi a décidé de créer les Yeux suite à la Rébellion de la Mort de1484TH, évènement tragique pour toute la famille royale. Il était devenu indispensable que le pouvoir de Throal puisse avoir connaissance des agissements de ses ennemis en toute discrétion afin d'éviter que ce genre d'évènement ne se reproduise. Par extension et afin de savoir où étaient ses ennemis, le réseau d'espions infiltra progressivement tous les lieux de pouvoir à travers Barsaive et au-delà… Même si cette société secrète est relativement jeune, la colossale puissance financière d'un gouvernement officiel a permis à cette dernière de croitre rapidement en importance et en résultat. En effet extrêmement bien organisés, les Yeux s'avèrent être particulièrement efficaces et peuvent compter à l'occasion sur d'autres services royaux lorsqu'ils ont besoin de soutient tels que la Force d'Exploration de Sa Majesté et le Bras de Throal par exemple ou d'autres spécialistes aux compétences bien moins avouables…

Être membre des Yeux de Throal :

Généralement un nouveau membre des Yeux est recruté directement par l'administration Throalienne soit parce qu'il a rendu service au royaume, soit parce que ses capacités, notamment lorsqu'il s'agit d'un adepte, intéressent fortement cette dernière. Le fait que le royaume emploi régulièrement des groupes d'adeptes indépendants et que les maisons nobles recrutent des *B'jados* favorise grandement le recrutement d'adeptes renforçant par la même l'efficacité de la société secrète dans son ensemble. Les Yeux communiquent à l'aide d'un langage codé en s'envoyant des messages et autres missives et ce flux d'informations passe par un réseau élaboré de contacts maintenant l'anonymat le plus strict. Personne ne connait l'identité du dirigeant des Yeux, seulement connu sous le nom de « Récolteur principal ».

Initiation :

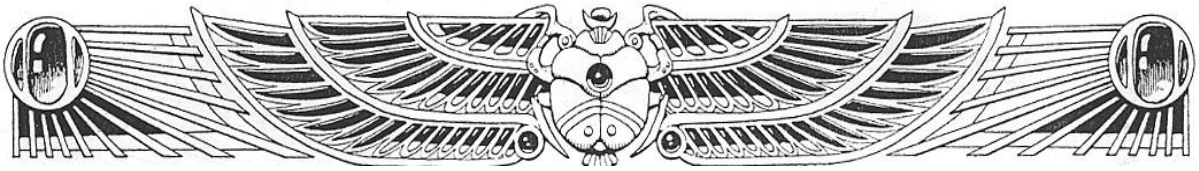
L'initiation pour servir les Yeux peut revêtir différents aspects. Bon nombre de personnes agissent en fait pour les Yeux sans savoir réellement le pouvoir qui se cache derrière leur employeur. Ainsi de nombreux donneurs-de-noms agissent en fait pour les services du roi sans le savoir. Cela permet aussi de garantir le secret. Toutefois lorsqu'une personne de par sa position sociale ou ses capacités attire l'attention des Yeux cette dernière est contactée par un membre, souvent masqué ou déguisé afin de lui proposer de rejoindre leurs rangs. Seules des personnes ayant rendu un grand service au royaume pourront être contactées directement par l'administration du royaume. Généralement le rituel d'intronisation est réalisé en un lieu connu du réseau et le personnage y est amené les yeux bandés. Alors que ce dernier prête un serment de *Paix du Sang* comprenant généralement le fait de garder secret l'existence des Yeux et de servir sur son propre honneur le royaume de Throal, les membres dévoilent le personnage lui indiquant que désormais il peut voir le monde sous un jour nouveau grâce à ses nouveaux yeux au service du roi…

Formation :

La société secrète des Yeux de Throal jouit d'un appui administratif et financier sans commune mesure avec d'autres sociétés secrètes (hormis Therannes). Cela lui permet, malgré sa relative jeunesse, de pouvoir pousser une formation jusqu'à un stade des plus avancé. Les membres deviennent de véritables espions pouvant s'infiltrer dans toutes les strates d'une communauté autant à l'aise dans échanges sociaux que dans le fait de réussir à berner ses adversaires et passent maîtres dans l'art de survivre à tout traquenard… Les membres les plus avancés des Yeux arriveraient à garder un secret même sous la torture, à lire dans l'esprit des gens, à communiquer à distance ou encore à convertir des foules entières à leur cause !

Quêtes et avancement :

Chaque membre œuvre généralement de son côté. La plupart du temps leur rôle consiste juste à remonter les informations de terrain dès lors qu'il juge que ces dernières pourraient être utiles au royaume. Un membre des yeux est rarement en mission ordonnée, ces dernières étant relativement rares et réservées aux Yeux les plus puissants ou influents. La fonction première donc des yeux est de garder une oreille attentive et de maintenir une couverture crédible et indécelable jusqu'au moment où il détectera une information de premier ordre à faire remonter. Faire partie des yeux pourrait se résumer à : attendre et agir au bon moment tel un prédateur caché attendant sa proie…



Ancienneté : >20 ans **Nombre de membres :** >1000 **Influence : >**Barsaive

Statut : Maître **Rang** : 15

Bonus de karma (5) :

•Le membre peut dépenser un point de karma lors d'un test visant à mentir ou duper pour protéger les intérêts de Throal
•Le membre peut dépenser un point de karma lors d'un visant à résister à toute influence mentale
•Le membre peut dépenser un point de karma lors d'un test visant à s'échapper, se défaire de liens, etc…
•Le membre peut dépenser un point de karma lors d'un test lié à un projet de désinformation pour les intérêts de Throal
•Le membre peut dépenser un point de karma lors d'un test concernant une transaction en faveur de Throal

Compétences de membre (5) : *Baratin, Connaissance de la rue, Corruption, Discrétion, Falsification d'identité*

Statut Novice

Talents novice (6) : *Analyse (des indices), Facilitateur, Langage (secret : Yeux de Throal), Première impression, Résistance à l'influence, Sprint*

Rang 1
Connaissance clef : nom de la société secrète
Effet : 1 talent initié au choix
Karma : un bonus de karma au choix

Rang 2
Connaissance clef : nom du créateur de la société
Effet : 1 talent initié au choix

Rang 3
Connaissance clef : histoire du créateur de la société secrète
Effet : 1 talent initié au choix
Bonus : Défense sociale +1

Rang 4
Connaissance clef : objectifs de la société secrète
Effet : 1 talent initié au choix

Statut Compagnon

Talents compagnon (6) : *Déguisement magique, Mémoire des conversations, Mort feinte, Résistance à la corruption, Résistance au poison, Rejet de responsabilité*

Rang 5
Haut-fait : réaliser une quête permettant d'atteindre un objectif mineur de la société secrète
Effet : 1 talent compagnon au choix
Karma : un bonus de karma au choix

Rang 6
Effet : 1 talent compagnon au choix

Rang 7
Connaissance clef : doit découvrir un élément majeur permettant de faire avancer le(s) objectif(s) de la société secrète
Effet : 1 talent compagnon au choix
Bonus : Défense magique +1

Rang 8
Effet : 1 talent compagnon au choix

Statut gardien

Talents gardien (6) : *Esprit ouvert, Influence silencieuse, Lien télépathique, Détection des mensonges, Poche astrale, Répartie*

Rang 9
Haut-fait : réaliser une quête permettant d'atteindre un objectif majeur de la société secrète
Effet : 1 talent gardien au choix
Karma : un bonus de karma au choix

Rang10
Effet : 1 talent gardien au choix

Rang 11
Connaissance clef : doit découvrir un élément caché permettant de faire avancer le(s) objectif(s) de la société secrète
Effet : 1 talent gardien au choix
Bonus : Défense sociale +1

Rang 12
Effet : 1 talent gardien au choix

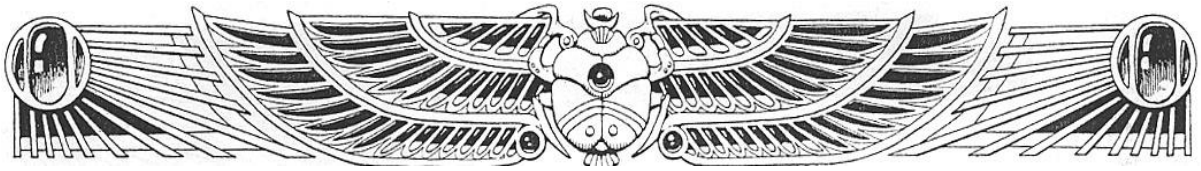
Statut Maître

Talents maître (5) : *Détection d'influence, Discrétion impossible, Pensée secrète, Vision véritable, Voix de barde*

Rang 13
Haut-fait : réaliser une quête permettant d'atteindre un objectif caché de la société secrète
Effet : 1 talent maître au choix
Karma : un bonus de karma au choix

Rang 14
Connaissance clef : définir le prochain objectif de la société secrète
Effet : 1 talent maître au choix
Bonus : Initiative +1

Rang 15
Haut-fait : réaliser une quête permettant d'atteindre le prochain objectif de la société secrète
Effet : 1 talent maître au choix
Bonus : Défense sociale +1



LA FRATERNITE DE LA NUIT

INFORMATIONS POUR LE JEU :

Historique de la société :

La Fraternité de la Nuit a été créée par un puissant nécromancien du nom de Sovik Nightwalker alors exilé du royaume de Landis pour avoir conduit des recherches plus que discutables du point de vue des autorités locales, au sujet des horreurs et des plans astraux. Sovik découvrit une Roche-de-Vie corrompue, perdue dans les Monts Delaris et se mit à l'étudier. Il parvint à en chasser l'horreur qui y était tapi et à rentrer en contact avec les esprits des obsidiens encore bloqués à l'intérieur. La légende voudrait que Sovik rentra en contact avec l'esprit même de la Roche-de-Vie. Les adeptes de Sovik construisirent une citadelle autour de la Roche-de-Vie et utilisèrent l'énergie magique de cette dernière pour se protéger ainsi qu'un village voisin du Châtiment. Forts de ses nouvelles connaissances, Sovik créa sa propre école de nécromancie qu'il baptisa la Fraternité de la Nuit et en devint le premier Grand-Maître. Depuis lors, les Grands-Maîtres se succèdent, poursuivant toujours plus en avant leur quête de savoirs dans les arts nécromantiques appliqués à une Roche-de-Vie. L'actuel Grand-Maître de la Fraternité est une humaine du nom de Tana Lunnar.

Être membre de la Fraternité de la Nuit :

Il est très compliqué de devenir un membre de la Fraternité. Seuls les nécromanciens sont acceptés et il faut trouver la localisation de leur Citadelle secrète afin de les rencontrer. Cette société gardant ses distances avec le monde extérieur ses coutumes et autres organisations internes restent hautement mystérieuses. Nous savons juste que chaque nouveau membre, une fois accepté au sein de l'ordre se voit remettre un Eclat-de-Vie, une sorte de pierre magique servant à communiquer à distance avec les autres membres de la communauté. Nous ne connaissons pas combien de membres comprend la Fraternité mais certainement un nombre très limité…

Initiation :

On ne connait ni en quoi consiste réellement leur rituel d'intronisation ni même pourquoi les membres recrutent un nouvel élément. Toutefois, il semblerait que le rituel ait systématiquement lieu au sein de leur Citadelle perdue et plus particulièrement dans une pièce appelée la Salle du Cœur-de-Pierre. A noter qu'il semblerait que cette société secrète soumette leurs nouveaux recrus à une dure sélection d'entrée, le rituel d'intronisation exposant ces derniers à de sévères dangers…

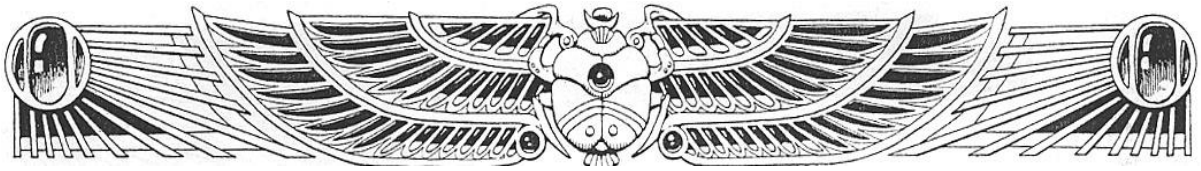
Formation :

Même si la société secrète de la Fraternité de la Nuit reste à plus d'un point bien mystérieuse, il est fort à parier que ses enseignements soient focalisés sur les arts nécromantiques tout autant que sur l'approfondissement de connaissances et de capacités liés aux Roche-de-Vie et réservées jusqu'alors aux seuls obsidiens.

Quêtes et avancement :

Encore une fois, le mystère entourant cette communauté ne permet pas de savoir précisément ce que poursuivent leurs membres. A noter toutefois que la plupart de ceux-ci vivent une existence recluse au sein de leur citadelle, se dévouant à la recherche d'une compréhension sans cesse grandissante concernant leurs arts occultes, à la fois basée sur l'étude de leur Roche-de-Vie et sur la pratique en interagissant directement avec cette dernière.

On peut aussi imaginer que si d'importants évènements venaient à secouer Barsaive, cela pourrait inciter très certainement cette communauté à sortir de son autarcie…



Ancienneté : >250 ans **Nombre de membres :** >10 **Influence :** Locale

Statut : Compagnon **Rang** : 8

Bonus de karma (5) :

•Le membre peut dépenser un point de karma lors d'une intéraction avec un élémentaire de terre (y compris les Roches-de-Vie)
•Le membre peut dépenser un point de karma lorsqu'il intéragie avec un obsidien
•Le membre peut dépenser un point de karma lors d'un test visant à résister à toute influence mentale de la part d'une horreur
•Le membre peut dépenser un point de karma lors d'un test afin de soutenir l'un de ses alliés Frère de la Nuit
•Le membre peut dépenser un point de karma lors d'un test de l'un de ses alliés morts-vivants

Compétences de membre (5) : *Alchimie, Communication, Connaissance, Premiers soins, Recherche en bibliothèque*

Statut Novice

Talents novice (6) : *Analyse (des horreurs), Commandement des morts-vivants, Contre-malédiction, Langage (élémentaire de terre), Lien tellurique, Vision astrale*

Rang 1
Connaissance clef : nom de la société secrète
Effet : 1 talent initié au choix
Karma : un bonus de karma au choix

Rang 2
Connaissance clef : nom du créateur de la société
Effet : 1 talent initié au choix

Rang 3
Connaissance clef : histoire du créateur de la société secrète
Effet : 1 talent initié au choix
Bonus : Protection magique +1

Rang 4
Connaissance clef : objectifs de la société secrète
Effet : 1 talent initié au choix

Statut Compagnon

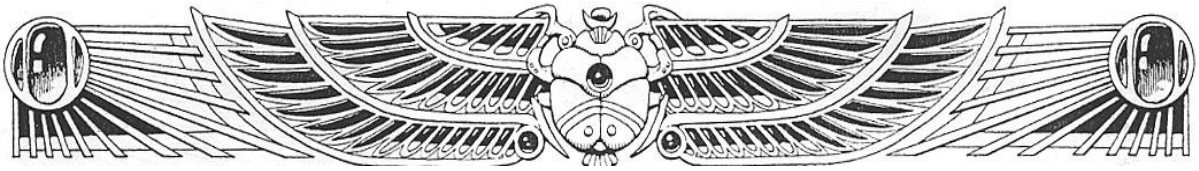
Talents compagnon (6) : *Amélioration des morts-vivants, Immobilisation (élémentaire de terre), Invocation (élémentaire de terre), Marche tellurique, Partage du sang, Purification*

Rang 5
Haut-fait : réaliser une quête permettant d'atteindre un objectif mineur de la société secrète
Effet : 1 talent compagnon au choix
Karma : un bonus de karma au choix

Rang 6
Effet : 1 talent compagnon au choix

Rang 7
Connaissance clef : doit découvrir un élément majeur permettant de faire avancer le(s) objectif(s) de la société secrète
Effet : 1 talent compagnon au choix
Bonus : Défense magique +1

Rang 8
Effet : 1 talent compagnon au choix



LES PORTEURS DE LUMIERE

INFORMATIONS POUR LE JEU :

Historique de la société :

Les Porteurs de Lumière plongent leurs racines dans une époque remontant bien avant le Châtiment (environ 300 ans avant), il s'agit donc de l'une des sociétés secrètes les plus anciennes de tout Barsaive ! Elle fut fondée par un certain Nicolez Trund, nain originaire du royaume de Throal. Ce dernier voyant poindre les prémisses du Châtiment jura de partir en croisade contre ce dernier et de tout faire pour en combattre au maximum les effets. Habité d'une certaine sagesse, il souhaita aussi pouvoir transmettre tout ce qu'il pourrait apprendre pour lutter contre les ténèbres à venir, à ses successeurs. Fort de ce qu'il découvrit concernant la noirceur qui se tapissait au cœur du Châtiment il baptisa sa communauté les Porteurs de Lumières en opposition à ce dernier. Il instaura aussi le respect du plus grand secret à leurs agissements citant souvent ce dicton : « Notre ennemi ne peut tuer ce qu'il ne peut pas trouver ». Cette phrase est restée par-delà les siècles et forme désormais l'un des grands préceptes de la communauté.

Être membre des Porteurs de Lumière:

S'il est vrai que faire partie des Porteurs de Lumière reste soumis au secret le plus strict, leur existence est communément connue et acceptée par la plupart des Barsaiviens. De nos jours il faut avoir fait ses preuves en tant que héros ou avoir combattu des horreurs pour se faire repérer par des Porteurs. L'organisation ne dispose pas de quartier général ni d'infrastructure propre. La société est dirigée par une poignée de membres, les plus influents et avancés dans la voie des Porteurs (généralement ceux ayant atteint le statut de maître), nommés les *Epées de Lumière*. Ces derniers se réunissent plusieurs fois par an afin de fixer les prochaines actions prioritaires de l'ordre. Bien évidemment le lieu et le moment de ces réunions restent eux aussi des secrets bien gardés. Même si bien souvent un Porteur sera amené à lutter seul, cette organisation est l'une des seules appelant régulièrement de quelques membres à plusieurs dizaines à œuvrer de concert notamment lorsqu'une horreur puissante a été repérée. Allez au combat seul ne serait que pure folie ! Cette organisation est aussi très organisée et hiérarchisée, comme s'il s'agissait d'un corps militaire.

Initiation :

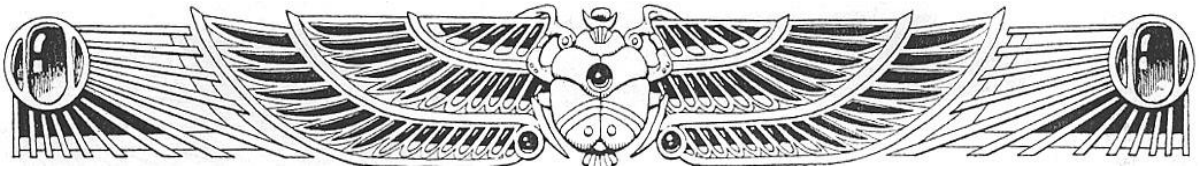
Une fois que les Porteurs sont sûr du potentiel d'une personne (il s'agit généralement d'un adepte ; les seuls donneurs-de-noms capables de réaliser des exploits susceptibles d'attirer l'attention des Porteurs), ils le contact via un petit esprit de lumière qui lui délivre un message le priant de se rendre à un rendez-vous secret. Si l'adepte accepte il se rend à sa convocation nocturne où il rencontrera de deux à sept membres des Porteurs cachant leurs traits derrière un masque de lumière. Là l'adepte répètera les différentes règles de la société secrète comme de jurer de porter la lumière là où les ténèbres sévissent, de ne jamais ternir l'éclat des Porteurs en commettant des actes contre l'intérêt de la communauté ou de couardise ou encore de ne pas utiliser ses pouvoirs de Porteur pour son propre intérêt, etc… A l'issu de ces différentes proclamations, l'adepte prête un serment de *Paix du Sang* et doit révéler son nom de Porteur ainsi que son blason créé pour l'occasion.

Formation :

Les Porteurs de Lumière forment leurs membres à une tâche unique : combattre les horreurs ! Toutes leurs capacités seront donc tournées vers ce but : connaitre, repérer et combattre les horreurs et leurs rejetons. Les Porteurs de Lumière sont capable de puiser dans la lumière elle-même une source de magie leur permettant d'accroitre leur efficacité face à la corruption des horreurs et de leurs rejetons.

Quêtes et avancement :

Les membres nouveaux venus n'ayant pas atteint le statut de compagnon sont appelés les *Flammèches* et ne sont généralement jamais appelés pour des missions d'envergure. Ils doivent d'abord montrer leur valeur et progresser chacun de leur côté, gagnant en expérience afin de se renforcer face au danger que représenterait des horreurs plus puissantes. Les adeptes de statut compagnon sont appelés les *Torches* et apprennent à camoufler leur apparence suivant un autre précepte de l'ordre : « Vous ne pouvez révéler ce que vous ne savez pas ». Ainsi en camouflant leur véritable identité ces membres peuvent commencer à participer à des actions d'envergure à l'appel de leurs *Epées*. Enfin les membres ayant atteint le statut de gardien sont appelés en toute simplicité les *Gardiens de Lumière* assurant généralement le lien entre les *Epées* et les membres hiérarchiquement inférieurs.



Ancienneté : >250 ans **Nombre de membres :** >1000 **Influence :** Barsaive

Statut : Maître **Rang** : 15

Bonus de karma (5) :

•Le membre peut dépenser un point de karma lors d'un test d'initiative contre une horreur ou l'un de ses rejetons
•Le membre peut dépenser un point de karma afin de résister à toute influence mentale ou sociale de la part d'une horreur
•Le membre peut dépenser un point de karma lors d'un test de récupération
•Le membre peut dépenser un point de karma lors d'un test afin de résister ou récupérer suite à une source de corruption
•Le membre peut dépenser un point de karma lors d'un test d'attaque contre une horreur ou d'un rejeton d'horreur

Compétences de discipline (5) : *Armes de mêlée, Premier soins, Réflexes éclairs, Sang-froid, Vigilance*

Statut Novice

Talents novice (6) : *Analyse (des horreurs), Cercle radieux, Détection de direction, Endurcissement, Esprit messager, Soulagement de Garlen*

Rang 1
Connaissance clef : nom de la société secrète
Effet : 1 talent initié au choix
Karma : un bonus de karma au choix

Rang 2
Connaissance clef : nom du créateur de la société
Effet : 1 talent initié au choix

Rang 3
Connaissance clef : histoire du créateur de la société secrète
Effet : 1 talent initié au choix
Bonus : Défense physique +1

Rang 4
Connaissance clef : objectifs de la société secrète
Effet : 1 talent initié au choix

Statut Compagnon

Talents compagnon (6) : *Déguisement magique (de lumière), Partage du sang (porteurs de lumière), Résistance à la corruption, Rituel de perfectionnement (lame de lumière), Touché de Garlen, Volonté de fer*

Rang 5
Haut-fait : réaliser une quête permettant d'atteindre un objectif mineur de la société secrète
Effet : 1 talent compagnon au choix
Karma : un bonus de karma au choix

Rang 6
Effet : 1 talent compagnon au choix

Rang 7
Connaissance clef : doit découvrir un élément majeur permettant de faire avancer le(s) objectif(s) de la société secrète
Effet : 1 talent compagnon au choix
Bonus : Protection magique +1

Rang 8
Effet : 1 talent compagnon au choix

Statut gardien

Talents gardien (6) : *Attaque astrale, Déguisement astral, Lien télépathique (porteurs de lumière), Peau astrale, Peau renforcée, Réconfort de Garlen*

Rang 9
Haut-fait : réaliser une quête permettant d'atteindre un objectif majeur de la société secrète
Effet : 1 talent gardien au choix
Karma : un bonus de karma au choix

Rang10
Effet : 1 talent gardien au choix

Rang 11
Connaissance clef : doit découvrir un élément caché permettant de faire avancer le(s) objectif(s) de la société secrète
Effet : 1 talent gardien au choix
Bonus : Défense physique +1

Rang 12
Effet : 1 talent gardien au choix

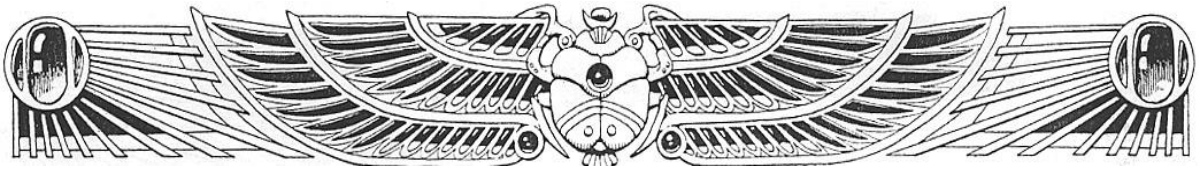
Statut Maître

Talents maître (5) : *Aura protectrice, Confrontation d'horreur, Détection d'influence, Projection astrale, Résistance à la douleur*

Rang 13
Haut-fait : réaliser une quête permettant d'atteindre un objectif caché de la société secrète
Effet : 1 talent maître au choix
Karma : un bonus de karma au choix

Rang 14
Connaissance clef : définir le prochain objectif de la société secrète
Effet : 1 talent maître au choix
Bonus : karma +1 niveau

Rang 15



Haut-fait : réaliser une quête permettant d'atteindre le prochain objectif de la société secrète

Effet : 1 talent maître au choix
Bonus : Défense physique +1

LA LEGION DU CREPUSCULE

INFORMATIONS POUR LE JEU :

Historique de la société :

Cette communauté hérite d'un passé chaotique. Créée 150 ans après la fondation de Nehr'esham c'est-à-dire en l'an 250TH, il s'agit surement de la plus vieille société secrète dont on ait gardé la trace aujourd'hui. A l'origine cette société fut créée afin de repousser les vagues sans cesse grandissantes de créatures insectoïdes qui ravageaient les terres de Barsaive. Plus tard, lorsque les Guerres de l'Orichalque éclatèrent, la Légion du Crépuscule tomba en désuétude, seules quelques poches éparses de combattants se faisant appeler « La Légion des Braves » subsistèrent. Mais à la veille du Châtiment, lorsque les horreurs commencèrent à se faire de plus en plus présentes, un guerrier nain du nom de Verwol se souvint des légendes anciennes et décida qu'il était temps d'exhumer à nouveau La Légion du Crépuscule. Verwol était convaincu qu'en adoptant la même attitude que leurs adversaires il pourrait les terrasser, en témoigne un célèbre adage qui lui est encore attribué de nos jours : « Dans le doute, taillez les tous en morceaux ! ». C'est depuis cette époque que tenue de cuir clouté, arts nécromantiques et actes de violence et de répression aveugles devinrent la norme, entourant la Légion d'une aura de peur et de méfiance…

Durant le Châtiment quelques poches d'adeptes perdurèrent au sein de kaërs, pourfendant les horreurs qui s'aventurèrent au-delà des barrières magiques tout autant qu'ils persécutèrent d'inoffensifs excentriques. Lors de l'émergence, la Légion garda cette organisation sous forme de groupes éparses et indépendants attirant nouveaux héros tout autant que pillards opportunistes.

Être membre de la Légion du Crépuscule :

Aujourd'hui faire partie de la Légion du Crépuscule n'est plus un secret en soit mais révéler les actions et les objectifs du groupe auquel on appartient oui ! La Légion du crépuscule n'est plus que l'ombre d'elle-même. Il n'y a pas d'organisation centralisée, de but commun clairement affiché ni même de rituel d'intronisation. Cette organisation est sur le déclin et les rixes internes sont nombreuses surement dues au fait que ses rangs compte une proportion non négligeable de vauriens en tout genre, motivés pour commettre des crimes en toute impunité. Un membre de cette organisation est simplement appelé légionnaire et ces derniers agissent toujours en groupe. L'initiative personnelle n'est que très peu répandue et encore moins encouragée au sein de la Légion.

Initiation :

Là encore, la Légion du Crépuscule n'est plus à la hauteur de ce qu'elle fut par le passé. La désorganisation générale de l'ordre fait qu'il n'y a pas deux groupes qui pratiquent le même rituel. Cela peut aller d'un engagement sur l'honneur et serment du sang pour des groupes de preux combattants à simplement une beuverie à l'œil pour un ramassis de brigands.

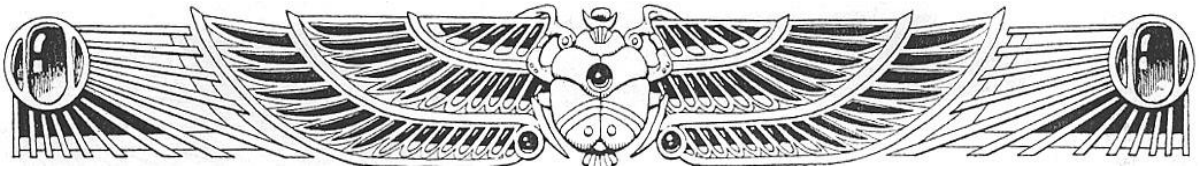
Formation :

La Légion du Crépuscule étant une société hétéroclite, ses enseignements premiers ont été progressivement rongés par la corruption régnant au sein de ses rangs. Ainsi il s'avère qu'un membre de cette société pourra être capable soit de prouesses martiales remarquables soit d'actes les plus répréhensibles qu'ils soient par la morale. Il semblerait que plusieurs visions s'affrontent…

Quêtes et avancement :

Là encore tout dépendra du groupe auquel la nouvelle recrue sera rattachée. Au sein d'un groupe de braves guerriers, il se pourrait que les objectifs soit la traque et l'éradication de créatures corrompues semant la panique dans la région alors que dans les rangs d'un groupe moins chevaleresque, faire régner la peur en se prenant pour les bourgmestres locaux soit le seul objectif nourrissant la motivation de ses membres.

Il est fort à parier que l'émergence d'une force intérieure à l'organisation capable de la remettre en ordre de bataille et arrivant à chasser ses membres « récalcitrants » donnerait lieu à n'en pas douter au déblocage de nouveaux objectifs…



Ancienneté : >250 ans **Nombre de membres :** >1000 **Influence :** Locale

Statut : Compagnon* **Rang** : 8

*Du à son passé en pointillé, à la corruption qui gangrène ses rangs, à son cruel manque d'organisation et aux nombreux manquements au rituel d'intronisation, l'architrame de cette société secrète a été grandement affaiblie. Ainsi la puissance dont la Légion jouissait jadis n'est plus que l'ombre d'elle-même. Cette lente décadence en est d'autant plus accentuée par les visions contradictoires qui s'affrontent au sein de ses rangs.

Règle spéciale : un joueur décidant d'intégrer cette société devra choisir son groupe d'appartenance : **Honorables** ou **Décadents**.

Bonus de karma (5) :

•Le membre peut dépenser un point de karma lors d'un test visant à se soustraire à une autorité comme chercher à s'échapper, se défaire de liens, détourner l'attention, incriminer d'autres personnes à sa place, etc…
•Le membre peut dépenser un point de karma afin de résister à toute influence mentale ou sociale de la part d'une horreur
•Le membre peut dépenser un point de karma lors d'un test afin de résister ou récupérer suite à une source de corruption
•Le membre peut dépenser un point de karma lors d'un test d'attaque contre une horreur ou d'un rejeton d'horreur
•Le membre peut dépenser un point de karma lors d'un test afin d'assouvir sa propre vengeance

Compétences de discipline* Honorables *(5) : *Armes de mêlée, Commandement, Tactique, Réflexe éclairs, Survie*

Compétences de discipline* Décadents *(5) : *Baratin, Connaissance de la rue, Corruption, Filouterie, Intimidation*

Statut Novice

Talents novice* Honorables *(6) : *Analyse (des horreurs), Feinte, Marque Mystique, Rugissement de guerre, Sang de feu, Vision astrale*
Talents novice* Décadents *(6) : *Analyse (des horreurs), Endurcissement, Feinte, Marque Mystique, Peur du maître, Regard froid*

Rang 1
Connaissance clef : nom de la société secrète
Effet : 1 talent initié au choix
Karma : un bonus de karma au choix

Rang 2
Connaissance clef : nom du créateur de la société
Effet : 1 talent initié au choix

Rang 3
Connaissance clef : histoire du créateur de la société secrète
Effet : 1 talent initié au choix
Bonus : Défense physique +1

Rang 4
Connaissance clef : objectifs de la société secrète
Effet : 1 talent initié au choix

Statut Compagnon

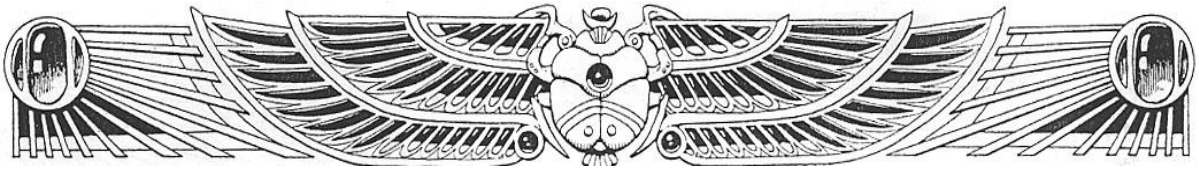
Talents compagnon* Honorables *(6) : *Attaque dévastatrice, Cœur de lion, Exaltation, Partage du sang (Légion), Résistance à la corruption, Volonté de fer*
Talents compagnon* décadents *(6) : *Attaque surprise, Esprit guetteur, Monture spectrale, Partage du sang (Légion), Rejet de responsabilité, Sarcasmes*

Rang 5
Haut-fait : réaliser une quête permettant d'atteindre un objectif mineur de la société secrète
Effet : 1 talent compagnon au choix
Karma : un bonus de karma au choix

Rang 6
Effet : 1 talent compagnon au choix

Rang 7
Connaissance clef : doit découvrir un élément majeur permettant de faire avancer le(s) objectif(s) de la société secrète
Effet : 1 talent compagnon au choix
Bonus : Protection sociale +1

Rang 8
Effet : 1 talent compagnon au choix



LES CLEFS DE LA MORT

INFORMATIONS POUR LE JEU :

Historique de la société :

L'origine des Clefs de la Mort remonte au Châtiment voir même avant celui-ci, sous des formes éparses embryonnaires. Le rapport des donneurs-de-noms à la Mort ainsi que la légende populaire concernant l'enfermement hypothétique de cette dernière sous la Mer des Enfers a renforcé la croyance de certains comme quoi Elle serait la treizième passion. De plus il paraitrait que lorsqu'assez de sang aura été versé sur le sol Barsaivien cette dernière se libèrerait de sa geôle de lave… Depuis la réouverture des kaërs, les croyants et défenseurs de cette légende aiment à se considérer comme des questeurs de la Mort elle-même, leur société secrète tirant son nom clairement de la représentation qu'ils se font de leur actes : autant d'assassinats libératoires afin de rendre sa totale liberté à leur passion tutélaire : La Mort.

Être membre des Clefs de la Mort :

Faire partie des Clefs de la Mort est synonyme d'accepter de vivre une double vie. En effet le meurtre étant un crime sévèrement punie par toutes les communautés de Barsaive et surement bien au-delà de ses frontières, s'adonner plus ou moins assidument à des meurtres sacrificiels doit rester un secret le plus strict au risque de voir sa propre espérance de vie fortement raccourcie. Il ne faut pas voire en cela un énorme paradoxe pour des personnes qui se revendiquent questeurs de la Mort elle-même mais plutôt foyer d'un énorme sentiment de frustration car cela diminuerait fortement le nombre de victimes qu'elles auraient pu offrir à leur passion ! Bien souvent les membres des Clefs agissent seuls, le mystère les entourant a renvoyé leur existence au rang des légendes que l'on raconte aux enfants afin de es effrayer lorsqu'ils ne sont pas sages… Les cibles privilégiées des Clefs sont tous donneurs-de-noms qui contourneraient les pouvoirs de la mort tels que des guérisseurs et médecins, des diplomates évitant des conflits armés, des commerçants de charmes de sang, etc…

Initiation :

L'initiation aux Clefs de la Mort est des plus simple et radicale, là encore la société ne s'embarrasse d'aucun superflu. Les Clefs contactent une recrue potentielle en l'invitant à rejoindre ses rangs. En cas de refus, cette dernière est simplement et purement éliminée, toujours au profil de la Mort ainsi même un refus participe à l'avancement de leur objectif ! En cas d'acceptation la nouvelle recrue est invitée à commettre son premier meurtre sous surveillance de membres supérieurs. Ces derniers apprennent alors à la recrue le mode opératoire consistant à répandre le sang sur le sol même. A la suite de cela la recrue doit se confectionner sa *Robe de Mort*. Cette dernière est le signe d'appartenance à la société et devra être portée lors de chaque futur assassinat. Au fil du temps, il s'avère que cette robe devienne un objet de trame pour son porteur. Ces robes sont hautement personnalisées et peuvent renseigner sur le niveau hiérarchique de son porteur au sein de la société.

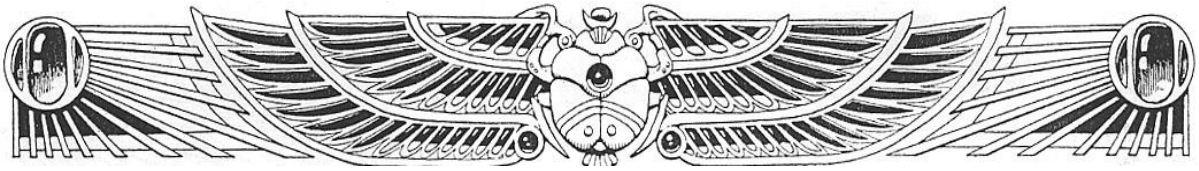
Formation :

Les Clefs de la Mort étant un rassemblement d'assassins professionnels, ses enseignements sont essentiellement tournés vers les techniques d'assassinat rapides, la discrétion et l'infiltration ainsi que sur la maîtrise de poisons divers et variés. Il est à noter que les membres des Clefs ont développé leur propre décoction appelée *Larmes de la Mort*. Ce poison agit vite et est très douloureux, la victime agonisant en pleurant des larmes de sang…

Il ne faut pas sous-estimer l'efficacité de membres avancés des Clefs car ces derniers sont réputés à la fois insaisissables et capables de pouvoir commettre leurs crimes dans le secret le plus total et ce même dans des conditions réputées quasi impossibles, comme assassiner un haut dignitaire en plein milieu d'une réception hautement gardée sans se faire remarquer…

Quêtes et avancement :

Les Clefs de la Mort ne poursuivent qu'un seul objectif : répandre un maximum de sang sur le sol Barsaivien. Il devient donc évident que l'avancement et les quêtes que poursuivent les Clefs sont des plus simples : assassiner un maximum de personnes. Toutefois il est possible de tomber sporadiquement sur des membres qui seront plus tournés vers « l'érudition » au sujet de la Mort en recherchant des informations sur le lieu où serait retenue cette dernière par exemple ou toute autre information relative aux légendes traitant de son enfermement. Il est inutile de préciser que s'il s'avère que la légende de l'enfermement de la Mort soit vraie et que les Clefs se rapprochent de leur objectif, les impacts que cela engendrerait à la surface de Barsaive pourraient être colossaux…



Ancienneté : >250 ans **Nombre de membres :** >1000 **Influence :** Locale

Statut : Maître **Rang** : 15

Bonus de karma (5) :
•Le membre peut dépenser un point de karma lors d'un test d'intéraction sociale
•Le membre peut dépenser un point de karma lors d'un test d'initiative
•Le membre peut dépenser un point de karma lors d'un test visant à s'échapper, se défaire de liens, etc…
•Le membre peut dépenser un point de karma lors d'un test afin de résister à tout effet ciblant sa défense magique
•Le membre peut dépenser un point de karma lors d'un test d'attaque et/ou de dommage au cours d'un assassinat

Compétences de discipline (5) : *Alchimie Crochetage, Discrétion, Falsification d'identité, Sang-froid*

Statut Novice

Talents novice (6) : *Analyse des adversaires, Brise garde, Défense acrobatique, Détection de direction, Maque mystique, Première impression*

Rang 1
Connaissance clef : nom de la société secrète
Effet : 1 talent initié au choix
Karma : un bonus de karma au choix

Rang 2
Connaissance clef : nom du créateur de la société
Effet : 1 talent initié au choix

Rang 3
Connaissance clef : histoire du créateur de la société secrète
Effet : 1 talent initié au choix
Bonus : Défense magique +1

Rang 4
Connaissance clef : objectifs de la société secrète
Effet : 1 talent initié au choix

Statut Compagnon

Talents compagnon (6) : *Attaque surprise, Déguisement magique, Résistance au poison, Rituel de perfectionnement (lame sacrificielle), Vive allure, Volonté de fer*

Rang 5
Haut-fait : réaliser une quête permettant d'atteindre un objectif mineur de la société secrète
Effet : 1 talent compagnon au choix
Karma : un bonus de karma au choix

Rang 6
Effet : 1 talent compagnon au choix

Rang 7
Connaissance clef : doit découvrir un élément majeur permettant de faire avancer le(s) objectif(s) de la société secrète
Effet : 1 talent compagnon au choix
Bonus : Défense sociale +1

Rang 8
Effet : 1 talent compagnon au choix

Statut gardien

Talents gardien (6) : *Approche surprise, Attaque du cobra, Déguisement astral, Détection des défauts d'armure, Peau astrale, Poche astrale*

Rang 9
Haut-fait : réaliser une quête permettant d'atteindre un objectif majeur de la société secrète
Effet : 1 talent gardien au choix
Karma : un bonus de karma au choix

Rang10
Effet : 1 talent gardien au choix

Rang 11
Connaissance clef : doit découvrir un élément caché permettant de faire avancer le(s) objectif(s) de la société secrète
Effet : 1 talent gardien au choix
Bonus : Défense magique +1

Rang 12
Effet : 1 talent gardien au choix

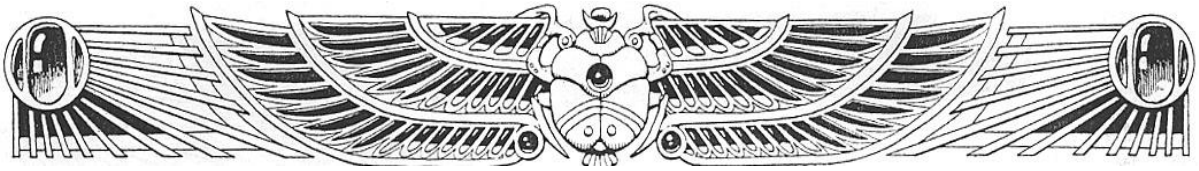
Statut Maître

Talents maître (5) : *Attaque critique, Deuxième chance, Discrétion impossible, Lame Venimeuse, Vivacité du tigre*

Rang 13
Haut-fait : réaliser une quête permettant d'atteindre un objectif caché de la société secrète
Effet : 1 talent maître au choix
Karma : un bonus de karma au choix

Rang 14
Connaissance clef : définir le prochain objectif de la société secrète
Effet : 1 talent maître au choix
Bonus : Initiative +1 niveau

Rang 15
Haut-fait : réaliser une quête permettant d'atteindre le prochain objectif de la société secrète
Effet : 1 talent maître au choix
Bonus : Défense magique +1



6- DU CANEVAS D'UNE ARCHITRAME DE GROUPES D'ADEPTES

« NOM DU GROUPE D'ADEPTES»

Nombre d'adeptes :nbre d'adeptes

Statut majoritaire : statut majoritaire

Statut du groupe : niveau du statut

Rang : nombre de rangs max du groupe

Type de groupe Gardien : Exclusif, Magique, Martial ou Guérisseur (voir règles ci-dessous)

Type de groupe Maître : Exclusif, Magique, Martial ou Guérisseur (voir règles ci-dessous)

Statut Novice

Rang 1
Connaissance clef : nom du groupe
Effet : +1 niveau à une caractéristique* de jeu au choix**

Rang 2
Connaissance clef : nom des membres créateur du groupe
Effet : +1 niveau à une seconde caractéristique de jeu au choix

Rang 3
Connaissance clef : histoire du groupe
Effet : +1 niveau à une troisième caractéristique de jeu au choix

Rang 4
Connaissance clef : objectif(s) du groupe
Effet : +1 niveau à une quatrième caractéristique de jeu au choix

Statut Compagnon

Rang 5
Haut-fait : réaliser une quête permettant d'atteindre un objectif mineur du groupe
Effet : +2 niveaux à une caractéristique de jeu au choix et +1 niveau à une cinquième

Rang 6
Effet : +2 niveaux à une seconde caractéristique de jeu au choix

Rang 7
Effet : +2 niveaux à une troisième caractéristique de jeu au choix

Rang 8
Effet : +2 niveaux à une quatrième caractéristique de jeu au choix

Statut Gardien

Bonus : Choix d'un type de groupe

Rang 9
Haut-fait : réaliser une quête permettant d'atteindre un objectif majeur du groupe
Effet : +3 niveaux à une caractéristique de jeu au choix et +2 niveaux à une cinquième

Rang10
Effet : +3 niveaux à une seconde caractéristique de jeu au choix

Rang 11
Effet : +3 niveaux à une troisième caractéristique de jeu au choix

Rang 12
Effet : +3 niveaux à une quatrième caractéristique de jeu au choix

Statut Maître

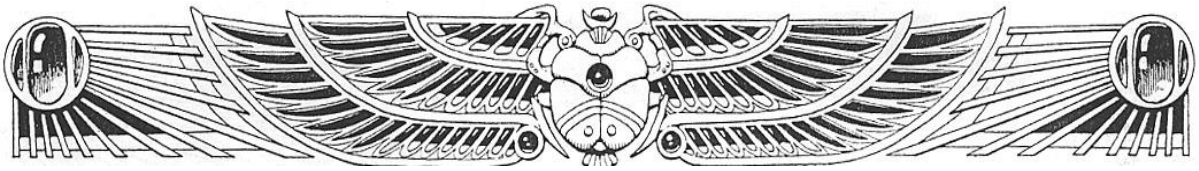
Bonus : Choix d'un type de groupe

Rang 13
Haut-fait : réaliser une quête permettant d'atteindre un objectif essentiel du groupe
Effet : +5 niveaux à une caractéristique de jeu au choix et +3 niveaux à une cinquième

Rang 14
Connaissance clef : définir le prochain objectif du groupe
Effet : +5 niveaux à une seconde caractéristique de jeu au choix et +4 niveaux à une cinquième

Rang 15
Haut-fait : réaliser une quête permettant d'atteindre le prochain objectif du groupe
Effet : +5 niveaux à une troisième et une quatrième caractéristique de jeu au choix et +5 niveaux à une cinquième

*Les caractéristiques de jeu sélectionnables sont : les défenses (physique, magique et sociale), les protections (magique et sociale), le seuil de blessure grave, le seuil de crise de folie, le rang de n'importe quel talent ou compétence de discipline ainsi que les valeurs de Longévité ou de Présence d'une discipline.
**Une fois une caractéristique sélectionnée on ne peut en changer. Les futurs bonus s'appliqueront à la même capacité, ainsi avec une architrame de groupe il n'est possible d'augmenter que cinq capacités distinctes au maximum.



6-1 Des Type de groupe de statut Gardien

Lorsqu'un groupe d'adepte évolue au statut de gardien, il a le choix de sélectionner un adjectif le caractérisant, suivant la liste ci-dessous :

Exclusif :

Un groupe d'adeptes exclusifs octroie à chaque membre une liste de talents de niveau gardien qu'il pourra sélectionner (un talent par rang de filament de rang 9 à 12). Ces talents ne sont actifs qu'entre membres du groupe, ils ne peuvent être employés pour/contre une personne extérieure au groupe.

Talents accessibles : Chant de protection, Détection des mensonges, Lien télépathique, Ralliement, Rituel d'amélioration (de groupe).

Magique :

Le groupe d'adeptes dispose d'une réserve de karma de groupe. Lorsqu'un des membres effectue son rituel de karma, il peut transférer 1 point de karma maximum dans la réserve du groupe. La limite maximum de la réserve de groupe est égale au cercle du membre le moins avancé dans sa discipline parmi l'ensemble des membres du groupe. Le niveau de karma de cette réserve est égal au cercle le moins élevé parmi l'ensemble des adeptes du groupe. Un membre du groupe ne peut utiliser un point de karma de la réserve de groupe que pour une action en relation avec le groupe. Il n'est pas possible de dépenser 1 point de karma provenant de la réserve du groupe en même temps qu'un autre point provenant de la réserve personnelle du personnage.

Martial :

Chaque membre du groupe dispose désormais de son propre maître fantôme attitré. Il n'aura plus à rechercher de maîtres pour ces futurs passages de cercle.

Guérisseur :

Chaque membre du groupe peut transférer un de ses tests de récupération pour en faire bénéficier l'un de ses camarades. Pour ce faire, il doit être en mesure de toucher la blessure de ce dernier. Un membre ne peut ainsi transférer ni bénéficier de plus d'un test par jour.

6-2 Des Type de groupe de statut Maître

Exclusif :

Un groupe d'adeptes exclusifs octroie à chaque membre une liste de talents de niveau maître qu'il pourra sélectionner (un talent par rang de filament de rang 13 à 15). Ces talents ne sont actifs qu'entre membres du groupe, ils ne peuvent être employés pour/contre une personne extérieure au groupe.

Talents accessibles : Détection d'influence, Dissipation de pouvoir, Localisation par écho, Pensée secrète, Pistage olfactif, Vision véritable.

Magique :

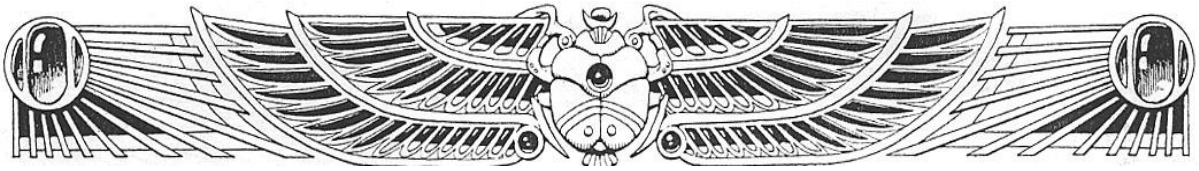
Le groupe doit au moins posséder le type de groupe magique au statut précédent. Les modifications ci-après s'appliquent aux règles précédentes. La limite maximum de la réserve de groupe est égale au double du cercle du membre le moins avancé dans sa discipline parmi l'ensemble des membres du groupe. Le niveau de karma de cette réserve est égal au cercle le plus élevé parmi l'ensemble des adeptes du groupe. Un membre du groupe peut utiliser quand il le souhaite un point de karma de la réserve de groupe (sur une action où il peut théoriquement utiliser du karma).

Martial :

Les membres du groupe peuvent céder l'un de leur talent à un camarade pendant un round. Seuls les talents dont les effets ne sont pas permanents peuvent être cédés. Céder un talent compte comme une action et demande d'encaisser 4 points de fatigue. Le talent ne reste actif qu'un seul round et le bénéficiaire utilise les niveaux d'action du membre cédant. Cette capacité reste active tant que les deux membres sont à portée de vue l'un de l'autre. Il est ainsi possible que plusieurs membres transfèrent différents talents à un même bénéficiaire pour le même round.

Guérisseur :

Les membres peuvent tenter de ramener l'un des leurs à la vie. Chaque membre sacrifie 2 points de magie du sang et pose leurs mains sur le corps du défunt. Le groupe possède désormais le talent d'Ultime sursaut. Pour connaitre son niveau, on additionne la moyenne des niveaux d'Endurance du groupe (arrondie au supérieur) au cercle le plus bas des membres. Chaque membre peut **sacrifier un point de son maximum de points de karma de sa propre réserve** afin de pouvoir ajouter son dé d'action karmique au résultat. Les effets du talent s'appliquent comme d'habitude.



7- EXEMPLE D'UN GROUPE D'ADEPTES

LA COMPAGNIE DE L'AUBE

Nombre d'adeptes : 7

Statut du groupe : Compagnon

Type de groupe Gardien : NA

Type de groupe Maître : NA

Statut majoritaire : Compagnon

Rang : 8

Statut Novice

Rang 1
Connaissance clef : nom du groupe
Effet : +1 niveau à une caractéristique de jeu au choix

Rang 2
Connaissance clef : nom des membres créateurs du groupe
Effet : +1 niveau à une seconde caractéristique de jeu au choix

Rang 3
Connaissance clef : histoire du groupe
Effet : +1 niveau à une troisième caractéristique de jeu au choix

Rang 4
Connaissance clef : objectif(s) du groupe
Effet : +1 niveau à une quatrième caractéristique de jeu au choix

Statut Compagnon

Rang 5
Haut-fait : réaliser une quête permettant d'atteindre un objectif mineur du groupe
Effet : +2 niveaux à une caractéristique de jeu au choix et +1 niveau à une cinquième

Rang 6
Effet : +2 niveaux à une seconde caractéristique de jeu au choix

Rang 7
Effet : +2 niveaux à une troisième caractéristique de jeu au choix

Rang 8
Effet : +2 niveaux à une quatrième caractéristique de jeu au choix

8- DES NOUVEAUX TALENTS

Appel d'un oiseau chantant

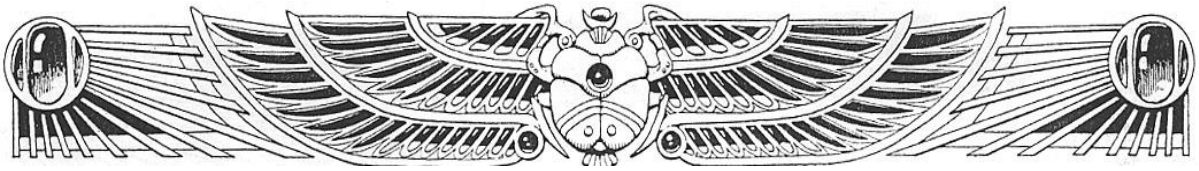
Niveau : rang + VOL
Action : oui
Effet : Le membre appelle un animal volant diurne afin de lui confier un message codé. L'animal sous l'emprise de la magie de l'adepte retient le message et le porte à son destinataire à sa vitesse normale. Ce talent permet aussi au membre de déchiffrer le message que lui apporterait un animal envoyé par un autre membre de la société. Le chant de l'animal est unique, combinant une mélodie à de petits piaillements inhabituels. Une personne possédant des compétences animalières adéquates et entendant ce chant pourrait via un test approprié déceler quelque chose qui ne « tourne pas rond ». Ce talent ne permet pas de forcer l'animal à changer ses habitudes (voler à travers un orage, voler de nuit, etc…)
Test : Défense magique de la cible

Brise garde

Niveau : rang + DEX
Action : non
Effet : le membre doit utiliser une arme de taille inférieure à celle de son adversaire. En cas de test réussit, l'adversaire est considéré comme étant *harcelé*, de plus la pénalité à ses actions augment d'un -1 cumulatif par succès supplémentaire obtenu. Afin d'interrompre l'effet du Brise-garde, l'adversaire doit réussir un test de désengagement. Ce test ne permet pas de se désengager d'un combat, seulement de mettre fin aux effets du talent.
Test : Défense physique de la cible
Durée : rang/rounds

Cercle radieux

Niveau : rang + VOL
Action : oui
Effet : Le membre crée au sol un cercle magique lumi-



neux d'un rayon maximal égal à son rang. Ce cercle est capable de résister à l'intrusion des horreurs, de leurs rejetons ou de toute personne portant des traces de corruption avancée. Le membre faire un test toute attaque magique ou tentative de pénétration. En cas de succès la barrière bloque le danger le jetant au sol (il subit des dommages lié à une chute) et est considéré comme étant harcelé pendant round succès. Le cercle radieux peut être maintenu pendant rang heure au prix d'un point de fatigue par heure. Si le membre sort du cercle, ce dernier disparait instantanément.
Test : défense magique de la cible

Déguisement magique (de lumière)
Niveau : rang + PER
Action : oui
Effet : Le membre cache son apparence sous un masque de lumière allant jusqu'à faire croire qu'il peut être d'un sexe différent. Le résultat du test devient le seuil de difficulté de détection pour tout observateur tentant de percer le déguisement. De plus ce talent permet à volonté au membre, de faire rayonner son blason de lumière avec la même intensité qu'une torche, cela permettant de l'identifier auprès des autres Porteurs de Lumière.
Durée : rang/heure

Esprit guetteur (de Sang)

Invocation (élémentaires de bois de Sang)

Monture spectrale (de Sang)
Tous ces talents fonctionnent exactement comme les talents normaux dont ils sont issus mais seulement à l'intérieur des frontières du Bois de Sang.

Esprit messager
Niveau : rang + PER
Action : oui
Effet : permet à un membre d'invoquer un petit esprit intelligent lumineux susceptible de porter un message à tout autre Porteur de Lumière dont le nom et blason est connu de l'invocateur. L'esprit peut parcourir jusqu'à résultat du test x10 kilomètres et un maximum de 100km/jour. Cet esprit n'a pas de consistance, il ne peut ni occasionner ni recevoir de dommage physique en revanche il peut encaisser des dommages magiques. Un esprit messager possède le même profil qu'un Enquiqueur (cf : RdJ, p349 EDC).

Lame Venimeuse
Niveau : rang + END
Action : non
Effet : permet à l'adepte de faire suinter sa lame d'un poison magiquement matérialisé. Après une attaque d'armes de mêlée réussie, permet d'infliger à la cible des dommages supplémentaires égaux au résultat de test. La cible peut tenter de résister normalement chaque round au poison (niveau du talent). En cas de réussite le poison devient inoffensif.
Durée : rang/rounds

Rituel de perfectionnement (lame de lumière)
Niveau : rang + PER
Action : oui
Effort : 1 test de récupération
Effet : Ce rituel est souvent réalisé par des membres partant en traque d'une horreur dont la tanière a été repérée au préalable. La durée de ce dernier dure une journée complète (8h). En cas de réussite, l'arme du Porteur de Lumière est baignée d'une lumière éclatante lui conférant un bonus de+2 au niveau de dommage par succès obtenu. Ce bonus est actif contre les horreurs, leurs rejetons ou toute personne portant des traces de corruption avancée. Le membre ne peut retenter un test que si il y a eu augmentation du rang de son filament ou après expiration du délai.
Test : niveau de dommage de base de l'arme +9
Durée : Les effets durent un nombre de jours égal au rang du talent. Le bénéficiaire peut dépenser 2 points de magie du sang pour prolonger ce délai en semaines.

Rituel de perfectionnement (lame sacrificielle)
Niveau : rang + PER
Action : oui
Effort : 1 test de récupération
Effet : Ce rituel est souvent réalisé par des membres lorsqu'ils planifient un assassinat particulièrement délicat ou un massacre de plus grande envergure. La durée de ce dernier dure une journée complète (8h). En cas de réussite, l'arme de la Clef disparait dans des ténèbres éthérées lui conférant un bonus de+2 au niveau de dommage par succès obtenu. Le membre ne peut retenter un test que si il y a eu augmentation du rang de son filament ou après expiration du délai.
Test : niveau de dommage de base de l'arme +9
Durée : Les effets durent un nombre de jours égal au rang du talent. Le bénéficiaire peut dépenser 2 points de magie du sang pour prolonger ce délai en semaines.

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

Merci à tous les participants des forums Earthdawn ainsi qu'aux Messagers de l'Aube pour leur aimable autorisation…