

*Tous Pour Un :*  
*Régime diabolique*

Par Paul « Wiggy » Wade-Williams



# *Création de personnage*



Le cœur de ce jeu de rôle ne se trouve pas dans ses règles, ni dans la description de son univers. Non, il se trouve dans les personnages des joueurs. Ce sont eux, avec leurs buts et leurs motivations, qui seront le moteur des histoires imaginées par le Maître de jeu. Les joueurs ont le devoir de créer des personnages intéressants, aptes à interagir avec le monde du jeu et à jouer un rôle actif dans les aventures. Au cours d'une partie, un joueur endosse le rôle de son personnage, comme un acteur. Ce personnage va se développer et gagner en profondeur au fil du temps. Avec un peu de courage et une bonne dose de chance, il deviendra un grand héros, réputé auprès du public et respecté par ses pairs.

Si vous pouvez aisément créer un personnage seul chez vous, il vaut mieux que tous les joueurs et le Maître de jeu se réunissent pour une séance de création commune. De cette façon, vous pourrez discuter du style de jeu que vous désirez vivre, tout en suivant le processus de création de conserve.

La création d'un personnage suit plusieurs étapes. Procédez dans l'ordre, en prenant le temps de la réflexion. Réfléchissez au personnage que vous souhaitez interpréter. Au final, vous devriez vous retrouver avec un héros bien vivant, avec sa personnalité, ses projets et ses travers, et pas seulement une fiche pleine de chiffres.

## *Survol de la création*



### *de personnage*



#### *Première étape : Archétype (p. 10)*

Choisissez un Archétype ou créez le vôtre. Il définit le rôle de votre personnage et vous guide durant le reste de la création.

#### *Deuxième étape : Motivation (p. 11)*

Choisissez une Motivation ou inventez la vôtre. Elle représente le but ultime de votre personnage et lui donne une raison de partir à l'aventure.

#### *Troisième étape :*

##### *Attributs primaires (p. 14)*

Déterminez les Attributs de votre personnage. Vous disposez de 15 points à répartir. Vous devez dédier au moins un point à chacun des Attributs. Inversement, vous ne pouvez pas consacrer plus de cinq points au même Attribut.

#### *Quatrième étape :*

##### *Attributs secondaires (p. 17)*

Calculez les valeurs des Attributs secondaires de votre personnage. Elles dépendent de ses Attributs primaires.

**Taille** = 0 (humain moyen)

**Déplacement** = Force + Dextérité

**Perception** = Intelligence + Volonté

**Initiative** = Dextérité + Intelligence

**Défense** = Corps + Dextérité - Taille

**Étourdissement** = Corps

**Santé** = Corps + Volonté + Taille

#### *Cinquième étape : Compétences (p. 19)*

Choisissez les Compétences de votre personnage. Vous avez 15 points à répartir. Pour le moment, vous ne pouvez pas consacrer plus de 5 points à la même Compétence.

# Tous Pour Un : Régime diabolique

Quand les conditions d'un Talent mentionnent une Compétence, le nombre qui suit est son niveau, pas son degré.

## Description des Talents

### Degrés de Talents

Les Talents standards peuvent être achetés plus d'une fois. Cela représente une expertise ou une capacité encore plus poussée, tout en conférant un bonus plus important à votre personnage. Les Talents standards ont une limite au nombre de fois qu'ils peuvent être achetés, et donc aux avantages qu'ils fournissent. C'est indiqué dans leur description.

### Affinité avec les animaux

**Conditions :** aucune

Votre personnage est doué avec les animaux. Il sait instinctivement comment les traiter. En conséquence, ils ont tendance à l'apprécier et à réagir positivement en sa présence.

**Avantage :** le personnage bénéficie d'un bonus de +1 sur son niveau de Charisme lorsqu'il a affaire à

## Les Divertissements

L'une des caractéristiques des Français est qu'ils aiment qu'on les divertisse. Riches ou pauvres, il y en a pour tous les goûts.

Les sports violents sont généralement réservés au petit peuple, quoique l'on puisse parfois trouver dans le public des nobles partageant les goûts des roturiers ou appréciant la vue du sang. Les combats de coqs ou de chiens et la boxe à mains nues sont les sports les plus courants de cette catégorie. La mise à mort des ours, où des chiens attaquent un ours enchaîné, est un divertissement typiquement anglais, méprisé par les Français qui se considèrent plus civilisés.

Les nobles peuvent chasser pour le plaisir ou pour remplir leurs marmites. Certains disent que le roi chasse des protestants forcés à se travestir en animaux, mais on dit tellement de choses. Les roturiers chassent également, bien sûr, mais le braconnage est illégal. L'échafaud attend quiconque est surpris à voler le gibier d'un noble.

Les jeux d'argent, bien qu'illégaux, sont répandus. Tout le monde joue. En dehors des paris sur les événements sportifs, les Français pratiquent des jeux de hasard à l'aide de cartes ou de dés. Les mises peuvent aller de quelque sous de cuivre à des centaines de pièces d'or. Des fortunes ont été gagnées ou perdues suite à un pli ou un jet de dés, souvent par la même personne.

Le théâtre est une forme de divertissement appréciée par tous. Toutefois, les acteurs tiennent une place ambiguë dans la société. Si les plus grandes vedettes de l'époque sont célébrées par les masses et invitées aux plus grandes fêtes, les acteurs de moindre importance sont méprisés. À cause de leur choix de profession, ils ne reçoivent même pas de sépulture chrétienne. Les femmes n'ayant pas le droit de monter sur scène, les hommes jouent les rôles féminins. Cela a donné naissance à des rumeurs selon lesquelles les acteurs se livreraient à des pratiques sexuelles interdites, et a engendré plus d'un quiproquo.

Le style de théâtre le plus populaire est la *Commedia dell'Arte*, une pièce improvisée dont le public reconnaît facilement les personnages et les thèmes. Les acteurs se moquent souvent des notables de la ville où ils se produisent, adaptant leur texte pour amuser la foule. Les personnages récurrents comprennent Arlequin, un clown sautillant dans un costume à carreaux caractéristique, Scaramouche, un roublard marqué tout en noir et Pantalón, un vieil avaré portant un pyjama.

L'opéra, une autre invention italienne, n'a pas encore trouvé sa place en France. Mais il ne fait aucun doute que la mode finira par prendre.

Les gentilshommes appréciant les sports physiques peuvent jouer au jeu de paume. Le score avance de quinze en quinze ; six jeux donnent le set, quel que soit l'écart avec l'adversaire ; un match se joue aux meilleurs de cinq sets. Le terrain est ceint de murs, couvert ou non. Des toits en pente percés d'ouvertures sur trois côtés font partie de la surface de jeu. On peut gagner des points en lançant la balle à travers l'une de ces ouvertures.

Les nobles préférant des activités moins fatigantes peuvent jouer au croquet sur les pelouses de leurs domaines. Ce sport convient même aux dames. Le but est de frapper des balles en bois à l'aide d'un long maillet, pour les envoyer sous des arceaux.

Les échecs et le backgammon offrent une stimulation plus intellectuelle. Il est de notoriété publique que le roi Louis et le cardinal de Richelieu se livrent régulièrement à des parties d'échec en discutant des affaires de l'État. C'est une raison suffisante pour que de nombreux nobles jouent à ce jeu. Il est aussi possible de parier sur le résultat.

La danse est une autre distraction appréciée par toutes les classes sociales. Comme toujours en France, des différences de classes sont évidentes. Les roturiers apprécient une ronde au rythme du tambour, alors que les nobles se meuvent gracieusement selon des pas soigneusement chorégraphiés en suivant la mélodie d'un quatuor à corde ou d'un groupe de musique de chambre. Un gentilhomme ne sachant pas danser risque de finir en paria ou, pire, d'être invité uniquement pour que sa maladresse amuse les autres invités. Que les mousquetaires y fassent attention !



## Création de personnage

**Avantage** : lorsque votre personnage tente une manœuvre de Tir de précision pour atteindre une cible se cachant derrière un abri, il subit des malus réduits. Il peut ignorer un malus allant jusqu'à -2 (cf. *Abri*, page 107). Pour utiliser cette faculté, il doit trouver un objet approprié dans le décor, comme un rocher ou une plaque métallique.

**Normal** : votre personnage subit le malus d'abri entier lorsqu'il tente un Tir de précision contre une cible abritée.

**Degrés** : vous pouvez acheter ce Talent jusqu'à trois fois. Votre personnage peut ignorer un malus allant jusqu'à -4 au deuxième degré et -8 au troisième degré.

### Touché-à-tout

**Conditions** : Intelligence 3

Votre personnage a une connaissance superficielle d'un vaste échantillon de tâches différentes. Peut-être est-il un homme à tout faire, un vagabond ou un amateur de génie. En tout cas, il peut s'atteler à un travail sans formation.

**Avantage** : votre personnage peut ignorer le malus pour absence de formation dans une Compétence générale (cf. *Jet sans entraînement*, page 20). De plus, il peut tenter un

jet de Discipline sans entraînement avec un malus de -2.

**Normal** : votre personnage peut effectuer des jets de Compétence sans entraînement avec un malus de -2. Il ne peut pas utiliser de Discipline sans formation.

**Degrés** : vous pouvez acheter ce Talent jusqu'à trois fois. Au deuxième degré, votre personnage bénéficie d'un bonus de +1 aux jets de Compétence sans entraînement, y compris les Disciplines. Au troisième degré, ce bonus passe à +2.

### Tif

**Conditions** : Dextérité 3

Votre personnage peut attaquer le même adversaire deux fois de suite, doublant les dommages potentiels qu'il inflige en combat rapproché.

**Avantage** : votre personnage peut attaquer le même adversaire deux fois en effectuant une manœuvre d'Attaque totale avec un malus de -2 sur chaque jet d'attaque. Les deux attaques doivent être effectuées avec la même arme, avec une arme et à mains nues, ou uniquement à mains nues.

**Normal** : lorsque votre personnage emploie la manœuvre d'Attaque totale, il subit un malus de -4 sur chaque jet d'attaque (cf. *Attaque totale*, page 102).



## Création de personnage

**Exemple :** André est entouré par trois malandrins qui semblent déterminés à lui prendre sa bourse ou sa vie. Son personnage possède École d'escrime 2 (Académie Renoir), représentant sa formation auprès de ce fameux maître. En se souvenant de ses leçons, André gagne un bonus de +2 en Escrime. Il se souvient aussi que son professeur lui a montré comment parer instinctivement les coups, ce qui lui donne le Talent Parade pour la durée du combat.

### Académie de Cavalerie

**Style :** Cavalerie

**Conditions :** Équitation 4

Fondée au XV<sup>e</sup> siècle, l'Académie de Cavalerie formait les chevaliers au maniement de la lance et à l'équitation en général. Les temps ont changé et les charges de cavalerie sont moins fréquentes sur les champs de batailles qu'elles ne l'étaient deux siècles auparavant. Respectant ses nobles origines, l'Académie n'acceptait que les officiers de cavalerie jusqu'à ces dernières années, quand le roi Louis a insisté pour que ses mousquetaires y aient accès. Si de nombreux élèves s'engagent dans l'espoir d'en apprendre plus sur le combat à cheval, l'école enseigne en fait comment l'homme et l'animal peuvent agir en harmonie et comment rester en vie une fois en selle.

### Académie de l'Anatomie

**Style :** Anatomie

**Conditions :** Médecine 4

On associe généralement l'anatomie aux guérisseurs plutôt qu'aux épéistes. Le fondateur de cette école sortant de l'ordinaire était à la fois duelliste et médecin. Quoique partisan de la paix entre hommes de bonne volonté, il soulignait que si l'on était contraint à se battre, autant en finir au plus vite. Ses enseignements visent la précision plutôt que la puissance. Une bonne connaissance du corps humain est essentielle pour savoir où frapper.

### Académie du Pugilat

**Style :** Pugilat

**Conditions :** Bagarre 4

Quand l'Académie du Pugilat a ouvert ses portes, les maîtres escrimeurs de Paris ont fait un scandale. Leur art, s'exclamaient-ils, était une question de finesse, une ancienne forme de combat datant des chevaliers en armure étincelante. Le maître de l'Académie, Gaston du Bec, leur lança un défi. Si un maître d'escrime de Paris le vainquit en combat, il fermerait son académie sans regrets. Sept d'entre eux relevèrent le défi, tous mordirent la poussière.

Quoiqu'il ne soit pas populaire auprès des strates supérieures de l'aristocratie française, l'art du pugilat intéresse de nombreux parvenus. Contrairement aux autres écoles, celle-ci accepte également les étudiants de classe sociale inférieure, tant qu'ils peuvent payer ;

### Notes historiques : Les duels

Un duel oppose deux parties pour résoudre un point d'honneur. En arrivant à Paris, d'Artagnan a défié ses trois futurs camarades, s'engageant à les affronter l'un après l'autre, mais c'est une façon de faire plutôt rare. Le cardinal, dans sa sagesse, a déclaré tous les duels illégaux. Pourtant, ils ont encore lieu tous les jours. Le duel est un passe-temps pour les nobles. On ne défie jamais un roturier ou une femme à moins de vouloir être la risée de tous.

Un duel commence par un défi. Normalement, il répare un affront fait à l'honneur. La définition exacte d'un affront est ouverte aux interprétations, mais il est certainement plus dur à ignorer s'il a lieu devant des témoins plutôt qu'en privé.

La personne qui s'estime insultée initie le duel. Elle peut jeter son gant à terre pour montrer son déplaisir ou annoncer son intention à haute voix. Une fois le défi lancé, l'autre partie se doit de l'accepter. Refuser un duel est un signe de lâcheté et la preuve que l'insulte était infondée.

Les deux camps doivent alors désigner un second. Bien que les mousquetaires aient toujours un laquais sous la main, mieux vaut choisir une personne ayant plus de sens commun comme assistant. Un ami, si possible doué dans le maniement de la lame et du pistolet, est préférable, puisqu'un second peut, dans de rares cas, être amené à se battre.

Les gentilshommes ne discutent pas des détails de l'endroit de leur rencontre. Cet honneur revient aux seconds. À moins que le duel n'ait lieu dans un endroit isolé, mieux vaut combattre à l'aube. Cela réduit les risques que quelqu'un ne surprenne ce qui est une activité illégale et ne prévienne les autorités.

Le camp offensé a le choix des conditions de victoire. Il en existe trois pour les duels à l'épée. Un duel au premier sang se termine, de façon fort logique, dès que l'un des duellistes est blessé. Les combattants portent alors des chemises blanches pour aider à voir les plus petites blessures. L'étape suivante est le duel jusqu'à mise hors combat, qui se poursuit jusqu'à ce que l'un des adversaires soit physiquement incapable de se battre. Ces duels peuvent aller jusqu'à la mort. Enfin, les duels à outrance ne s'arrêtent qu'au dernier souffle du perdant.

Dans un duel au pistolet, les participants se tiennent dos à dos. Au signal convenu, ils font un certain nombre de pas en avant, se retournent et tirent simultanément. La distance exacte dépend de la gravité de l'insulte. Une faute grave se lave à quelques pas, mais garantit que quelqu'un sera blessé. Pour une faute plus légère, la distance peut aller jusqu'à 15 mètres chacun.

Chaque participant tire un coup. S'ils ratent tous les deux, la partie insultée peut mettre un terme au duel en déclarant son honneur satisfait. Il peut aussi demander à ce que l'on recharge les armes et tire à nouveau. Traditionnellement, un duel se termine automatiquement et dans l'honneur si les duellistes ont tiré trois fois et que personne n'a été blessé.

# Tous Pour Un : Régime diabolique



## Duelliste



Archétype : Escrimeur    Motivation : Revanche

Style : 3    Santé : 4

### Attributs primaires

Corps : 2	Charisme : 2
Dextérité : 3	Intelligence : 2
Force : 4	Volonté : 2

### Attributs secondaires

Taille : 0	Initiative : 5
Déplacement : 7	Défense : 5
Perception : 4	Étourdissement : 2

### Compétences

Compétences	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Acrobaties	3	2	5	(2+)
Armes à feu	3	2	5	(2+)
Athlétisme	4	4	8	(4)
Bagarre	4	3	7	(3+)
<i>Coups bas</i>			9	(4)
Équitation	3	1	4	(2)
Escrime	4	4	8	(4)
<i>Renoir</i>			9	(4+)

### Talents

Florentine (peut attaquer deux fois à -4)

Riposte (peut attaquer par réflexe lors d'une manœuvre de Parade)

### Ressources

Compagnons 0 (laquais)

Rang 0 (mousquetaires du roi ; bonus social de +1)

### Défauts

Défiguré (+1 point de Style lorsque votre personnage est rejeté à cause de son aspect)

### Armes

Armes	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Poing	0N	0	7N	(3+)N
Rapière	2L	0	11L	(5+)L
Main gauche	1L	0	9L	(4+)L
Mousquet à mèche	3L	0	8L	(4)L

## Création de personnage

« Je ne suis pas le genre d'homme que l'on trompe deux fois. »

### Historique du personnage

Je n'ai pas honte de mon héritage. Mon père, que Dieu ait son âme, était un fermier, tout comme son père avant lui. Je n'ai pas reçu d'éducation, quoique le curé du village m'ait appris à lire. Au lieu de jouer avec les autres enfants, je travaillais dans les champs avec mon père. C'était une besogne éreintante, mais elle m'a bien servi par la suite.

Un hiver, un noble et son entourage sont arrivés dans notre village. Il s'est installé dans la taverne et a exigé un repas. N'étant pas satisfait de ce que nous pouvions lui proposer, il a ordonné à ses hommes de fouiller nos maisons à la recherche de nourriture cachée. Nous l'avons supplié, sans résultat, tandis que ses soldats pillaient nos réserves pour l'hiver. Le porc s'en est gavé, puis a jeté les restes à ses chiens, ne nous laissant rien pour les durs mois à venir.

Mon père, ravalant sa fierté, a tenté d'arracher la nourriture aux chiens. De sa botte, le noble lui a enfoncé la tête dans la boue, éclatant de rire en lui ordonnant de manger comme le chien qu'il était. Ma mère s'est approchée et, sans ciller, lui a dit que nous étions des êtres humains, pas des animaux, et que nous étions tous égaux aux yeux de Dieu, nobles ou roturiers.

Cela a paru amuser notre invité, qui a ri aux éclats en relevant son pied du visage de mon père. Notre soupir de soulagement collectif fut de courte durée, puisqu'il saisit ma mère par les cheveux et l'embrassa de force. Elle le frappa de toutes ses forces, mais elle aurait aussi bien pu tenter d'abattre un mur de pierre à mains nues. Mon père avait accepté son humiliation comme un homme, mais cette insulte allait trop loin. Il se redressa d'un bond et chargea l'impudent. Mais le noble n'était pas un simple dandy portant une épée pour l'esbroufe. En un éclair, il sortit sa lame et la plongea dans le torse de mon père.

Réagissant sans réfléchir, je saisis l'objet le plus proche, une fourche, pour l'attaquer à mon tour. Il para mon coup maladroit sans difficulté, puis, ajoutant la blessure à l'injure, il me cingla le visage, ouvrant ma joue de l'oreille aux commissures des lèvres. Alors que je gisais, ensanglanté, sur le cadavre sans vie de mon père, le misérable se pencha pour me regarder dans les yeux. « J'ai déjà tué des hommes pour moins que cela, dit-il en souriant. Tu as de la chance de n'être qu'un gamin. » Une semaine plus tard, on retrouva le corps de ma mère dans une église abandonnée. Le cœur arraché, elle était allongée dans une étoile à cinq branches gravée dans la pierre.

Le jour où mon père est mort, j'ai juré de me venger. Le jour où l'on a découvert ma mère, j'ai juré de découper le coupable en petits morceaux, de le garder vivant tout le long d'une lente et douloureuse agonie.

Le lendemain, j'ai quitté la maison après avoir enterré ma mère aux côtés de mon père, avoir menti sur mon âge et m'être engagé dans l'armée. Là, j'ai appris tout ce que je voulais savoir sur l'art de tuer. Cela m'est venu naturellement. Je me battais comme un possédé. J'imaginai que chaque ennemi que je tuais était le noble haï qui m'avait volé ma jeunesse et mes parents bien-aimés. Mon habileté à tuer finit par attirer l'attention de M. de Tréville, qui m'offrit une place dans les mousquetaires du roi.

Je lui ai raconté mon histoire et mon désir de vengeance. Je connaissais la réputation des mousquetaires et n'avais aucune envie d'entacher leur honneur par mes actions futures. Il m'a regardé un moment dans les yeux, puis a répété son offre. Bien sûr, j'ai accepté, car ce poste allait m'amener en contact avec la cour royale et tous les nobles qui la fréquentent.

Je ne connais pas le nom du noble qui a détruit ma vie. Il ne venait pas de chez nous. Mais je le reconnaîtrai dès que je le verrai. Cinq ans ont passé depuis ce jour, mais mon désir de vengeance n'a pas diminué. Tandis que mes amis boivent et flirtent, je passe mon temps à organiser notre dernier affrontement. Quand le jour viendra, je n'aurai aucune pitié.

### Interprétation

Le besoin de revanche brûle dans votre cœur et seule la mort de votre ennemi pourra éteindre ce feu. Vous avez perdu le compte des hommes que vous avez tués, et avez oublié leurs visages. Ils arboraient tous le même sourire hautain.

Depuis votre rencontre avec ce noble, vous ne voyez plus l'aristocratie dans son ensemble de la même façon. Vous pensiez autrefois qu'ils étaient au-dessus de vous, mais vous savez maintenant qu'ils ne sont que des animaux, que leur maître, le roi, ne tient plus en laisse. Pire encore, vous avez appris le sens de la mort de votre mère et du pentagramme. Si Satan est vraiment sur Terre, comme le prétendent les prêcheurs depuis leurs chaires, alors il porte l'habit d'un noble.



## Règles générales

### Dépenser des points d'expérience

Vous pouvez dépenser vos points d'expérience pour augmenter les Attributs, les Compétences et les Talents de votre personnage. Les Ressources sont habituellement acquises ou perdues en cours de partie, mais elles peuvent être achetées avec des points d'expérience avec l'accord du Maître de jeu.

Les joueurs devraient s'efforcer de dépenser leurs points d'expérience sur des traits correspondants à ce que leur personnage a appris durant la campagne. Comme toujours, le Maître de jeu est l'arbitre final sur la façon dont vous pouvez utiliser vos points. Il peut vous demander de justifier des dépenses qui lui paraissent incongrues.

Voici les différents coûts en points d'expérience.

Caractéristique	Coût en points d'expérience
Attribut primaire	Nouveau degré x 5 points
Compétence	Nouveau degré x 2 points
Spécialisation	3 points
Talent	15 points
Ressource	15 points

**Note :** une caractéristique ne peut être augmentée que d'un point à la fois. Des changements importants de Compétence ou d'Attribut nécessitent du temps et des efforts. Cette règle reflète cette limite.

- **Exemple :** Marianne a mis des points d'expérience de côté durant plusieurs sessions de jeu. Comme elle a subi pas mal de dommages, elle augmente son Corps de 2 à 3, ce qui lui coûte le nouveau niveau, c'est-à-dire 3, multiplié par cinq, pour un total de 15 points d'expérience.





# Artes magicae

## Benignus

Venant du mot latin pour « faire le bien », Benignus est la magie bénéfique. Les magiciens de cette tradition sont des guérisseurs, capables de soigner les maladies et les blessures. Ils peuvent bénir leurs alliés (leur conférant un bonus de compétence) ou les protéger à l'aide de boucliers mystiques (leur octroyant un bonus d'armure), mais ils ne savent pas blesser ou gêner, à l'exception des démons et d'autres entités surnaturelles maléfiques.

## Cryomancie

Les mages instruits dans l'art de la glace et du froid peuvent réaliser des merveilles. En prononçant quelques mots, un cryomancien peut geler la surface d'une rivière au point de permettre à des chevaux et des chariots de la traverser, geler un homme sur place, invoquer des éclats de glace acérés capables de transpercer une armure, éteindre les feux en absorbant leur chaleur ou provoquer des chutes de neige en plein milieu de l'été.

## Divination

Sans conteste l'une des formes de magie les plus anciennes, la divination est l'art de voir ce qui reste invisible à des yeux mortels. Bien que de nombreux magiciens la considèrent comme une tradition faible, ils ne devraient pas négliger le pouvoir de détecter des ennemis en embuscade, d'assister à un meurtre commis par le passé comme si l'on était présent, de retrouver des objets perdus ou des personnes disparues ou de déterminer la meilleure chose à faire en scrutant le futur.

La divination n'est jamais parfaite, surtout lorsque l'on étudie l'avenir. Ce n'est qu'un entrelacs de possibilités sans fin, changeant continuellement suite aux actions prises. Les informations obtenues de cette façon ne sont pas des certitudes, mais seulement des possibilités.

## Enchantement

L'enchantement confère une puissance magique aux objets animés. Un magicien maîtrisant cet art peut enchanter une lame pour frapper ses ennemis sans faillir (un bonus en Armes blanches) ou infliger des blessures graves (en augmentant les dommages), augmenter la vitesse d'une paire de bottes ou les faire se refermer sur les pieds d'un adversaire pour le ralentir (en changeant le Déplacement), rendre des tissus plus solides que l'acier (ce qui donne un bonus d'armure) ou animer une arme pour qu'elle se batte par elle-même.

## Faunamancie

Les étudiants de cet art ont le pouvoir de tuer les bêtes, de les rendre plus fortes, plus rapides ou plus efficaces en combat, de tromper leurs sens, de les calmer ou même d'appeler des nuées de rats ou d'abeilles. Leurs

pouvoirs sont aussi efficaces dans un environnement urbain qu'en pleine nature. Certains vont même jusqu'à dire qu'ils sont plus utiles dans une ville ou un village, en raison du nombre d'animaux présents.

## Floramancie

Cet art ancien s'intéresse au monde vivant, et plus particulièrement aux végétaux. Leur pouvoir s'étend jusqu'aux plantes mortes, comme les murs de bois ou les cordes de chanvre. Les floramanciens peuvent enchevêtrer leurs adversaires dans de l'herbe ou des plantes grimpantes, créer un mur de ronces aux épines tranchantes, déchiqueter des vêtements en lin, dissimuler la présence de plantes, fracasser des murs de bois, faire exploser des barils ou des parquets dans une gerbe d'esquilles, racornir les plantations ou bénir les récoltes.

## Géomancie

Les géomanciens sont les maîtres de la terre. Cela ne recouvre pas seulement les rochers, mais aussi les briques, la boue, les gemmes et tous les métaux. Grâce à ses rituels, un géomancien peut élever des murs depuis le sol, briser ou tordre les armes métalliques, forcer un mur à s'entrouvrir pour le laisser passer, changer une rue pavée en sables mouvants, animer des statues ou faire pleuvoir les pierres sur ses ennemis.

## Homomancie

L'homomancie (« homo » signifiant « homme ») est à la fois l'un des arts les plus puissants et l'un des plus faibles. Grâce à son art, le magicien peut rendre les hommes plus forts, plus rapides, plus intelligents ou plus attirants. Il peut majorer leurs Compétences (la magie n'offre pas de formation à sa cible, mais des dés bonus qui l'aident à compenser les malus dus au manque de formation) ou les diminuer, aiguïser ou atténuer les cinq sens, contrôler les individus par la puissance de l'esprit, changer les traits physiques ou même lacérer leurs chairs.

En revanche, il est incapable d'affecter le reste du monde. Il n'a aucun pouvoir sur les animaux ou les plantes, ni sur les quatre forces élémentaires. Pour cette raison, les magiciens de cet art doivent être créatifs dans l'application de leur magie, même si cela implique de lancer des sorts plus complexes. Par exemple, un hydromancien pourrait écarter les eaux d'une rivière pour la traverser, un géomancien pourrait lever des pierres pour créer un gué, mais un homomancien doit majorer la compétence Natation de *chaque* personne qu'il souhaite aider à traverser.

## Hydromancie

Les hydromanciens comprennent le pouvoir de l'eau. Ils peuvent remplir les poumons d'une victime de liquide, altérer les propriétés d'un fluide pour neutraliser un

## Tous Pour Un : Régime diabolique



### Autres matériaux

**Fer froid** : les armes normales sont façonnées à coup de marteaux alors que le fer, rougi par la chaleur, est malléable. Les armes en fer froid sont frappées sans être préalablement chauffées. Si elles sont plus fragiles, elles sont aussi beaucoup plus efficaces contre les démons. En effet, le métal n'a jamais été touché par le feu, une substance bien trop courante en Enfer.

Les armes en fer froid coûtent deux fois plus cher que des armes normales, puisque leur fabrication demande plus de travail. Elles cassent en cas d'échec critique sur un jet d'Armes blanches, mais infligent deux points de dommages supplémentaires contre les créatures ayant l'archétype Démon.

**Argent** : une arme en argent massif serait extrêmement chère et moins solide que l'acier. On trouve par contre des armes argentées, coûtant trois fois plus cher que les armes normales. Elles sont argentées sur leur tranchant ou ornée de juste assez d'argent pour être efficace contre certains types de démons, sans en faire pour autant des trésors qui auraient plus leur place dans un coffre ou un présentoir que sur le champ de bataille.

- **Chaîne** : les chaînes sont des armes remarquables, pouvant entraver les membres, étrangler ou simplement malmener leur victime. Si une chaîne est utilisée comme une arme à distance, elle a une portée de 3 mètres. Une chaîne d'une longueur supérieure à 3 mètres ne peut pas servir d'arme. Pour entraver un adversaire, effectuez une attaque de contact à l'arme blanche (cf. *Attaques de contact*, page 108). En cas de réussite, calculez les dommages, mais au lieu de les infliger à votre adversaire, comparez-les à son niveau de Force. S'ils sont plus élevés, votre adversaire est entravé. Le tour suivant, il doit réussir un test de Force pour se libérer. La difficulté est égale au nombre de succès excédentaires sur votre jet d'attaque. Si les dommages obtenus dépassent le double de la Force de l'adversaire, il est entravé et peut être désarmé ou mis à terre.
- **Crucifix** : ce symbole religieux inflige des dégâts aux démons rien qu'en touchant leur chair.
- **Dague** : les dagues réunissent toutes les armes à lame courte, y compris les baïonnettes détachées. Une dague peut être lancée jusqu'à 3 mètres.
- **Dague dissimulée** : avec une lame plus courte et plus mince qu'une dague classique, ces armes faciles à cacher sur soi ont les faveurs des assassins. Il en existe de toutes sortes et de toutes formes, permettant de les dissimuler dans des éventails ou de les faire passer pour des broches à cheveux.
- **Dague acide** : arme appréciée des assassins, sa lame étroite est faite en verre fragile, contenant un acide puissant. Comme le verre se brise à l'impact, chaque dague ne peut servir qu'une fois. Un échec critique signifie que l'attaquant a cassé la lame, peut-être en frappant un objet inanimé par erreur ou en la lâchant. Quoi qu'il en soit, elle est maintenant hors d'usage.

# *Amis et ennemis*



L'homme est un animal grégaire, et c'est particulièrement vrai en France durant ces années difficiles. Que l'on soit un grand général, un héros adulé ou un noble influent, on n'est rien sans un réseau d'amis et d'alliés. Les quelques personnes ayant décidé de protéger leur pays de ses nombreux ennemis humains ou surnaturels ont besoin de toute l'aide qu'ils peuvent obtenir. Car pour chaque groupe prêt à les soutenir, deux autres désirent leur perte.

Les individus et organisations décrits ci-dessous peuvent être introduits tels quels dans votre campagne ou vous servir d'inspiration pour vos propres créations. Vous êtes libre de les modifier à votre guise selon les besoins de vos aventures. Quand cela a un sens, un niveau de Ressource est indiqué au cas où un personnage joueur (ou le groupe) souhaite l'acheter.

## *❧ Sociétés secrètes ❧*

Les sociétés secrètes abondent en France. Dans leur grande majorité, elles sont inoffensives, n'étant rien de plus que des clubs privés pour aristocrates ou des guildes d'artisans. Parmi les autres, certaines sont les outils de Satan. Leurs membres travaillent sans relâche pour accomplir les desseins obscurs de leur maître et étendre son influence temporelle. D'autres sont des organisations éclairées, oeuvrant pour le bien de l'humanité ou combattant le mal qui infecte la société française. Les mousquetaires du roi, s'ils n'ont rien de secret, sont inclus dans la liste à fin d'exhaustivité.

## *Les mousquetaires du roi*

Les mousquetaires du roi sont l'une des troupes militaires les plus célèbres de France. Voués à la protection du roi, ils sont l'élite des soldats français, les meilleurs parmi les meilleurs.

En plus de combattre les ennemis de leur pays et de protéger leur roi, les mousquetaires sont chargés de toutes sortes de services, pas toujours publiquement d'ailleurs. On peut leur demander de remettre des missives sensibles, de venir au secours d'agents capturés, de détruire des forteresses ennemies ou d'autres lieux importants sur le plan civil, ou de servir de cavalier auprès de dames que les hommes préféreraient éviter. Quelle que soit la mission d'un mousquetaire, il s'y consacre du mieux de ses possibilités.

## *Histoire*

Les mousquetaires sont une branche de l'armée relativement récente, n'ayant été formée qu'en 1622. Henri IV, le père du roi actuel, fut à l'origine d'une compagnie de cavalerie légère appelée carabiniers. Le roi Louis leur a donné leur nom et leur statut présent en les dotant d'un mousquet.

## *Organisation*

Les mousquetaires forment une unique compagnie basée dans la Maison du Roi. Bien qu'ils soient entraînés comme une cavalerie légère, ils se battent à pied. Leurs chevaux ne leur servent qu'à se rendre sur le champ de bataille. Comme leur nom l'implique, ils sont formés au maniement du mousquet, mais portent également une rapière et, en temps de guerre, un pistolet.



## Mousquetaire du roi

Allié 1

**Archétype :** Soldat      **Motivation :** Devoir

**Style :** 0      **Santé :** 4

### Attributs primaires

**Corps :** 2      **Charisme :** 2

**Dextérité :** 2      **Intelligence :** 2

**Force :** 2      **Volonté :** 2

### Attributs secondaires

**Taille :** 0      **Initiative :** 4

**Déplacement :** 4      **Défense :** 4

**Perception :** 4      **Étourdissement :** 2

Compétences	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Armes à feu	2	3	5	(2+)
Armes blanches	2	3	5	(3+)
Bagarre	2	3	5	(2+)
Équitation	2	3	5	(2+)

### Talents

Compétence accrue (bonus de +2 en Armes blanches)

### Ressources

Compagnons 0 (laquais)

Rang 0 (mousquetaires ; bonus social de +1)

### Défauts

Arrogant (+1 point de Style lorsqu'il doit demander de l'aide)

Armes	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Poing	0N	0	5N	(2+)N
Mousquet à mèche	3L	0	8L	(4)L
Rapière	2L	0	9L	(4+)L

Étant donné la largesse et l'extravagance attendue des mousquetaires, la plupart profitent de leur temps libre pour gagner de l'argent. Un mousquetaire reçoit une solde pour ses besoins quotidiens, mais elle ne va pas loin. Le jeu, le vin, les femmes et autres loisirs coûtent cher. Un mousquetaire doit donc avoir d'autres sources de revenus pour financer son style de vie extravagant. Tant que les activités d'un mousquetaire ne vont pas à l'encontre des intérêts du roi, il est libre de gagner cet argent de la façon qui lui convient. Certains suivent la voie doublement aventureuse du jeu, puisque les gains sont aléatoires par nature et que, grâce au Cardinal, il est illégal en France. Certains sont de noble naissance et disposent soit de terres dont ils tirent un revenu, soit d'une rente annuelle de leurs parents. Certains remplissent leurs bourses de généreuses donations de leurs riches maîtresses. La belle vie, si vous pouvez vous le permettre.

D'autres louent leurs talents à l'aristocratie, pour des services de natures très diverses. Un mousquetaire pourrait être engagé comme garde du corps, un autre simplement pour assister à un dîner. Recevoir un mousquetaire chez soi suffit parfois à se faire une belle réputation à la cour. Quelques-uns s'abaissent à servir des individus à la réputation douteuse, tant que la paye est bonne et que le travail est au moins à moitié légal.

La caserne des mousquetaires est proche du palais du roi, afin qu'ils puissent intervenir rapidement en cas de besoin. Ils sont logés et nourris gratuitement sur place, mais ont le droit de prendre une chambre ailleurs s'ils le désirent. Ceux qui souhaitent jouir d'une présence féminine optent généralement pour des chambres privées, pour une question de discrétion.

Les mousquetaires portent une cape bleue caractéristique, un tabard orné d'une croix blanche et un chapeau à large bord. Quand ils baguenaudent en ville, la seule arme à laquelle ils ont droit est l'épée. Toutes les autres ne sont portées que pendant une garde ou en temps de guerre.

## Le cardinal de Richelieu

Le cardinal de Richelieu est officiellement à la tête des gardes du cardinal et, moins officiellement, d'un vaste réseau d'espions, d'informateurs, d'assassins et d'agents. C'est pour cette raison qu'il est inclus dans les sociétés secrètes.

## Histoire

L'état déplorable de la France est l'œuvre d'un seul homme : le cardinal de Richelieu. Pour être honnête, on ne peut pas vraiment blâmer Armand Jean du Plessis, cardinal-duc de Richelieu. Richelieu a loyalement servi l'Église catholique en tant qu'évêque et cardinal. Il avait l'espoir de créer une France forte et unifiée lorsqu'il a été nommé conseiller en chef du roi. Mais ses désirs ne correspondaient pas à ceux des forces infernales.

En 1621, Satan a envoyé un émissaire en France : le démon Belphegor. Depuis sa chute du Paradis, son rôle était de répandre le Chaos et d'user de l'appât du gain pour tenter les mortels. Ne pouvant faire le mal sous sa forme d'origine et n'ayant pas le pouvoir de possession, Belphegor rechercha un humain à dupliquer. Il choisit le cardinal de Richelieu. Il aurait pu choisir de prendre l'apparence du roi, mais son esprit diabolique pencha pour celle d'un homme d'Église cumulant deux positions de pouvoir.

Après avoir pris la place de Richelieu, Belphegor mit son abominable projet en route. Tout d'abord, pour s'assurer que personne ne s'oppose à son ascension, il complota pour faire assassiner le duc de Luynes, un favori du roi et l'un de ses conseillers les plus influents. Puis, il raviva les tensions entre les catholiques et les Huguenots. La haine entre les deux camps était si forte qu'il n'eut pas grand-chose à faire pour transformer des tisons tièdes en un brasier brûlant.

\*\*\* Les esprits malveillants n'ont pas besoin d'attaques physiques pour posséder une victime. Il leur suffit d'être à côté d'elle. Le démon effectue alors un jet opposé de Volonté contre sa proie. S'il l'emporte, la victime est possédée. Elle gagne un Défaut correspondant à l'esprit en question. Il s'agit le plus souvent d'un Défaut mental ou social, mais certains démons imposent des défauts physiques à leurs hôtes. En cas d'échec, le démon ne peut plus tenter de posséder ce mortel pendant 24 heures ou jusqu'à ce qu'il commette un péché. Il peut toutefois tenter de posséder d'autres personnes.

\*\*\*\* Les esprits traversent la matière solide comme si c'était de l'air.

## Gargouille

Depuis les tours imposantes de Notre-Dame, jusqu'aux simples églises et aux demeures de la noblesse, les gargouilles sont partout. Silencieuses, elles attendent et observent d'un air menaçant. Construites pour éloigner les esprits malveillants, leurs formes inquiétantes ont eu l'effet inverse.

Non seulement les magiciens doués en géomancie peuvent les animer et leur donner des ordres, mais elles font des hôtes parfaits pour les démons. Si une gargouille enchantée a une espérance de vie limitée, ne dépassant pas une heure, celles qui abritent un esprit infernal peuvent se mouvoir tant que leur corps reste intact. Depuis leurs perchoirs, ces abominations épient l'humanité, choisissant les cibles de leurs errances nocturnes.

La plupart des gargouilles font moins d'un mètre de haut, quoiqu'il en existe de plus grandes. Elles ne sont limitées que par la taille de la statue infectée par le démon. S'il prenait l'idée à un maçon de sculpter une gargouille de six mètres de haut, un démon accourrait pour la posséder. La plupart des gargouilles ont des ailes, mais ce n'est pas un trait universel. Les gargouilles ailées préfèrent rester en l'air autant que possible, piquant sur leurs proies sans être vues. Elles retournent ensuite sur leur perchoir avant que les cris de sa victime n'attirent les passants.

Bien que stupides et maladroites au sol, les gargouilles sont difficiles à détruire puisqu'elles sont faites de pierre et dépourvues d'organes. Là où un humain succomberait à la douleur ou à une blessure, une gargouille continue à se battre sans paraître le moins gênée du monde. Elle encaisse sans broncher la plupart des blessures par balle ou par lame. Même la perte d'un membre ne l'affecte pas outre mesure, bien que la perte d'une aile ou d'une jambe la ralentisse.

<b>Archétype :</b> Créature artificielle	<b>Motivation :</b> Devoir
<b>Style :</b> 0	<b>Santé :</b> 4*
<b>Attributs primaires</b>	
<b>Corps :</b> 3	<b>Charisme :</b> 0
<b>Dextérité :</b> 2	<b>Intelligence :</b> 1
<b>Force :</b> 3	<b>Volonté :</b> 2
<b>Attributs secondaires</b>	
<b>Taille :</b> -1	<b>Initiative :</b> 3
<b>Déplacement :</b> 5 [2]**	<b>Défense :</b> 6
<b>Perception :</b> 3	<b>Étourdissement :</b> —*

Compétences	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Bagarre	3	4	7	(3+)
Discrétion	2	2	5***	(2+)

### Talents

Réduction des dommages (réduit tous les dommages subis de 2 points)

Résistance accrue à la douleur (ignore les malus de blessures)

### Ressources

Aucune

### Défauts

Bestial (la créature ne peut communiquer et utiliser des outils)

Armes	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Griffes	0L	+1	8L	(4)L

\* En tant que créatures artificielles, les gargouilles sont immunisées contre les dommages non létaux et ne peuvent être étourdies.

\*\* Les gargouilles utilisent leur Déplacement normal en vol, et la moitié seulement sur le sol.

\*\*\* Les gargouilles bénéficient d'un bonus de +1 en Discrétion dû à leur Taille.



## Rat

Compagnons 0

- **Attributs primaires** : Corps 0, Dextérité 5, Force 0, Charisme 0, Intelligence 1, Volonté 1
- **Attributs secondaires** : Taille -4, Déplacement 5 (course 10), Perception 2 (odorat 6), Initiative 6, Défense 9, Étourdissement 0, Santé -3
- **Compétences** : Athlétisme 0, Bagarre 2, Discrétion 10, Empathie 0, Survie 2
- **Talents** : Sens aiguisés (bonus de +4 sur les jets de Perception liés à l'odorat)
- **Armes** : Morsure 2L, Griffes 2L

## Sanglier

Compagnons 1

- **Attributs primaires** : Corps 3, Dextérité 2, Force 2, Charisme 0, Intelligence 0, Volonté 4
- **Attributs secondaires** : Taille -1, Déplacement 4 (course 8), Perception 4 (odorat 8), Initiative 2, Défense 6, Étourdissement 3, Santé 6
- **Compétences** : Athlétisme 0, Bagarre 5, Discrétion 6, Empathie 0, Survie 4
- **Talents** : Attaque en déplacement (peut se déplacer et attaquer en même temps), Sens aiguisés (bonus de +4 sur les jets de Perception liés à l'odorat)
- **Armes** : Défenses 7L

