

Cheap Tales of Otrée !

Le Gran' Livre

Cheap Tales Powered

Mais enfin, pourquoi changer les règles ?

Les règles de base d'Oltrée ! et des Cheap Tales ne sont pas éloignées sur bien des aspects, mais ne retranscrivent pas exactement la même ambiance. Le feeling que dégage Oltrée ! est bien plus « oldschool », procurant la sensation de jouer à une itération de Donjons&Dragons. Mais il comporte les mêmes petits désavantages que le vénérable ancêtre, dont une inflation certaine au niveau des points de vies. Un personnage arrivera rapidement à plus de 80 points de vies après son huitième dé de vie, et malgré la présence de dés explosifs permettant d'exploser littéralement les dégâts, on se retrouve vite dans des comptes d'apothicaire.

De leur côté, les Cheap Tales ont un aspect plus souple que les règles d'Oltrée, plus simples aussi, et la gestion des Aspects permet une finesse dans la création du personnage qui reste des plus intéressantes. De plus, l'inflation de points de vie n'existe pas autant que dans Oltrée ! Mais les Cheap Tales étant au départ des règles pensées pour un jeu pulp à l'action débridée, il est nécessaire de recentrer les règles pour leur donner le côté plus « gritty » de celles d'Oltrée ! (en tous les cas, à bas niveau)

Quelques modifications sont donc nécessaires afin de maximiser la compatibilité avec le système de cartes d'Oltrée !

Les modifications de base

Des qualités ? Quelles qualités ?

Les Cheap Tales utilise un système de caractéristiques, au nombre de quatre. Ces caractéristiques sont donc supprimées au profit des VOCATIONS d'Oltrée ! : SOLDAT, VOYAGEUR et ÉRUDIT. Elles ne sont donc plus qu'au nombre de trois.

Comme le système de points d'expérience à répartir existe toujours, le coût de leur augmentation passe de 3 à 4xp, afin de rééquilibrer le tout.

Elles sont où mes ressources ?!

Oltrée ! utilisant un système de « ressources » matérialisant les ressources matérielles et pécuniaires du groupe, les « ressources » des Cheap Tales ont été renommées « Aptitudes ». Elles sont toujours au nombre de quatre mais, afin de coller mieux à une ambiance médiévale-fantastiques, trois d'entre elles ont été renommées : Adrénaline devient

VIVACITE, Vaillance devient COMBATIVITE et Éveil devient VIGILANCE. Concentration reste CONCENTRATION.

Je vois plus mes Apprentissages !

Pour une question d'ambiance, les « Apprentissages » des Cheap Tales ont été renommés « Métiers », afin de coller plus au canon d'Oltrée !

Mais comment on calcule les points de vie et tout ça ?

Auparavant, points de vies et point de Pouvoir étaient calculé en faisant la moyenne de deux qualités. L'utilisation des vacation rend le système un peu plus généreux :

- Les POINTS DE VIE sont égaux à $10 + [\text{Soldat}]$
- Les POINTS DE POUVOIR sont égaux à $10 + [\text{Érudit}]$ pour un personnage doté d'un métier magique, à $5 + [\text{Érudit}]$ pour ceux dotés des métiers de Prêtre ou d'Astrologue, et à 3 pour les autres.
- Les POINTS DE TENSION sont égaux à $10 + [\text{Voyageur}]$

Les points de Pouvoir ainsi redistribués et les points de tension sont deux modifications du système des Cheap Tales expliqué ultérieurement.

Les protections, c'est plus des dés ?

Afin de simplifier les protections et de coller aussi à la diversité proposée par Oltrée ! dans les armures, les scores des armures deviennent un score de protection et se retirent tels quels aux dégâts.

Mais, je vois plus mes points d'Héroïsme !

Et c'est tout à fait normal. Les points d'héroïsme ont été remplacés par les cartes d'Exaltation. Grâce à ces dernières, on peut obtenir l'effet inscrit sur la carte, ou alors dépenser un certain nombre de cartes pour un effet générique. Les effets génériques et leur coût sont les suivants :

- 1 carte : Relancer un jet
- 1 carte : Créer un Aspect de circonstance
- 2 cartes : Effectuer une action supplémentaire à son tour
- 2 cartes : Activer un aspect pour une réussite héroïque
- 3 cartes : récupérer tous ses points de vie
- 3 cartes : éliminer l'état sonné

On peut regagner une carte d'Exaltation en activant un Aspect en négatif de manière volontaire, seulement si cela implique une réelle tension dramatique à l'instant de l'activation. On peut le faire 1 fois par partie en tant qu'Héritier, 2 fois en tant qu'Adopté, et 3 fois en tant que Pèlerin.

Les changements dans les atouts

Il existe un nouvel atout : VOLONTE DE FER. Ce nouvel atout permet d'augmenter la jauge de tension de +2. On peut le prendre plusieurs fois.

Changement dans les règles de combat

La présence des Vocations change un peu la donne sur certains points de combat :

- L'INITIATIVE est calculée en faisant la moyenne de Soldat+Voyageur
- On ATTAQUE au CORPS A CORPS en ajoutant Soldat+Combativité à son jet.
- On ATTAQUE à DISTANCE en ajoutant Soldat+Concentration à son jet.
- Les DEGATS aux CORPS A CORPS sont augmentés par Soldat.
- Les DEGATS à DISTANCE sont augmentés par Voyageur.
- Les DEGATS de MAGIE sont augmentés par Érudit.

Le reste du combat fonctionne normalement.

Ce que l'on garde d'Oltrée

On gardera tel quel plusieurs choses dans Oltrée ! :

- Les Origines. Elles deviennent désormais un Aspect bonus pour chaque personnage.
- Les Motivations.
- Les Initiations. Ces dernières fournissent, comme dans Oltrée !, un certain nombre de points à répartir dans les métiers et les vocations, mais aussi dans les aptitudes, ainsi qu'un certain nombre de cartes d'Exaltation et de Persécution.
- Les règles sur les ressources, sur l'exploration, sur les ruines et autres. Ainsi que les pouvoirs des prêtres et druides, conservés presque tels quels.
- La règle du Déni.
- Les Mutilations en cas de refus de voir un personnage mourir.
- Les trois états préjudiciables : Affaibli, Contraint et En danger et les règles afférentes.
- Les d8 explosifs pour les jets sur les cartes de patrouille et autres jets d'obtention de Ressources.
- Les suivants pour le Métier « Noble ».
- Les Dés de Vie (ou, en tous cas, leur appellation)

Les trois états préjudiciables

Il existe dans Oltrée ! trois états : Affaibli, Contraint et En Danger. Ces trois états fonctionnent de la manière suivante en Cheap Tales :

CONTRAIT : Le personnage ne peut plus lancer 1d6 supplémentaire pour profiter d'un Aspect de manière positive (mais il le peut/doit

toujours de manière négative). Tout Aspect devant bénéficier au personnage ne donne qu'un bonus de +1 sur le jet de dé.

AFFAIBLI : Le personnage lance 3d6 pour ses jets et ne retient que les deux moins bons. L'utilisation d'un Aspect permet de ne plus lancer que 2d6, mais un second Aspect ne peut être utilisé sur le jet.

EN DANGER : -2 à la Défense

Création de personnage amendée

1. Choisir son Origine et la noter comme Aspect.
2. Choisir sa Motivation
3. Choisir son Initiation
4. Répartir les points entre ses 3 Vocations
5. Répartir ses points entre ses 4 Ressources
6. Choisir 4 métiers et répartir ses points entre les Métiers
7. Choisir 4 Aspects
8. Choisir 2 Atouts
9. Calculer les scores et les Compteurs
10. Choisir ses Armes et Équipements
11. Sélectionner ses Langues

Les métiers

Les Métiers (anciennement Apprentissages) sont désormais classés en trois types. Les métiers principaux sont les plus courants parmi les patrouilleurs. Ils sont directement issus d'Oltrée ! et sont, pour certains, déclinés sous plusieurs formes : il n'est en effet pas impensable de renommer un métier. Il ne manque que le Métier « Magicien », ce dernier ayant été décliné en plusieurs domaines magiques. Les Métiers secondaires quant à eux, représentent des activités artisanales ou commerciales courantes à l'époque et peuvent parfaitement servir de métiers de background ou d'ambiance. Un personnage ayant choisi un métier de magie ne peut choisir les métiers Prêtre ou Druide (ou ne peut profiter de leurs pouvoirs, ne pouvant profiter que des connaissances liées), et inversement.

Métiers principaux

Archer, Assassin, Berzerkr (Sanglier, Ours ou Loup), Barde, Druide, Guérisseur, Guerrier (ou Chevalier, Duelliste, Maître d'armes, Mercenaire, Militaire), Maître des Bêtes, Marchand, Noble (permet d'attirer suivants et spécialistes), Patrouilleur, Prêtre, Rôdeur (ou Chasseur de prime, Éclaireur), Voleur (ou Bandit, Contrebandier, Malfrat, Monte-en-l'air, Pickpocket).

Métiers secondaires

Acrobate, Apothicaire, Argentier, Arnaqueur, Aubergiste, Avocat, Bailli, Banquier, Barbier, Bateleur, Berger, Bijoutier, Bottier, Boucher, Boulanger, Bourreau, Brasseur, Bûcheron, Canotier, Caravanier, Cavalier, Chambellan, Chanteur, Charlatan, Charpentier, Charretier, Chasseur,

Chaumier, Clerc, Colporteur, Comédien, Commis, Conteur, Copiste, Cordier, Courtisan, Cuisinier, Danseur, Diplomate, Dresseur, Ebéniste, Enlumineur, Épiciers, Espion, Exécuteur, Fermier, Forestier, Forgeron, Fossoyeur, Garde, Gardien, Géolier, Guide, Héraut, Herboriste, Joaillier, Jongleur, Joueur, Juriste, Lanceur de couteaux, Libraire, Luthier, Maçon, Maréchal-ferrant, Marin, Médecin, Mendiant, Ménestrel, Milicien, Mineur, Moine, Musicien, Négociant, Occultiste, Officier, Orateur, Orfèvre, Pêcheur, Peintre, , Pirate, Prospecteur, Questeur, Rebouteux, Récupérateur, Rétameur, Saltimbanque, Savant, Serrurier, Servant, Serveur, Spadassin, Tailleur, Tanneur, Tavernier, Teinturier, Tisserand, Tonnelier, Usurier, Vacher, Vagabond, Veilleur, Verrier, Vigie.

Métiers Magiques

Corpomancien, Démoniste, Diaboliste, Élémentaliste, Nécromancien, Ombresort, Oracle, Paxomancien, Primaliste, Sidh, Sorcière, Spiritomancien.

Le Métier « Noble » permet, comme dans Oltree !, d'attirer des suivants. La règle est amendée comme suit :

Un noble peut attirer à lui des serviteurs – qu'il doit néanmoins rémunérer, mais qui acceptent de l'accompagner dans les terres sauvages et d'appuyer sa motivation. Il existe trois types de serviteurs : les porteurs, les mercenaires et les spécialistes.

Un noble attire 1d8 PORTEURS par rang de Noble. Ces porteurs donnent un bonus de +2 à tous les jets de perception (y compris la vigilance). Ils peuvent emporter un nombre de points de ressources utiles égal à leur nombre divisé par deux (arrondi au supérieur).

Par ailleurs, s'ils ne participent pas directement au combat, le personnage peut choisir de sacrifier un porteur pour annuler une attaque – le pauvre diable meurt sur le coup et le personnage est indemne. Qui a dit qu'ils portent des chemises rouges ?

Un noble peut aussi choisir d'engager des SPECIALISTE. Ces spécialistes donnent un bonus de +3 aux jets correspondants à leur domaine : alchimiste, cartographe, artisan, ingénieur, conseiller, érudit, diplomate, marin, espion, etc. Les spécialistes ne participent jamais aux combats. Chaque spécialiste peut emporter 2 points de ressources. Un noble peut dépêcher ses spécialistes auprès des autres patrouilleurs pour leur accorder les bonus idoines.

Il peut enfin engager des MERCENAIRES – pour un total de [Rangs dédiés au mercenaires x5] points de vie, répartis entre les mercenaires (maximum 15PV pour un mercenaire). Ces mercenaires ne font que participer aux combats. Ils ont généralement une Défense et une attaque de +4, une épée et un bouclier – à moins que le personnage ne les équipe mieux. Un mercenaire qui tombe à 0 points de vie est mort. Un mercenaire peut emporter un nombre de points de ressources égal à ses dés de vie.

S'il possède plusieurs rangs dans son métier, un noble peut choisir l'une ou l'autre de ces options pour chacun d'entre eux. Un noble de

rang 3 peut être accompagné d'un spécialiste, d'un mercenaire possédant 5 points de vie et d'1d8 porteurs, ou de plusieurs spécialistes, ou encore de trois mercenaires possédant 5 points de vie (ou un mercenaire possédant 10 points de vie et un en possédant 5), ou de n'importe quelle combinaison de suivants dans les limites indiquées.

Un noble accompagné de suivants peut toujours tirer deux cartes de persécution et activer celles qu'il souhaite.

Si le noble perd des suivants, il peut en récupérer lorsqu'il gagne un dé de vie et qu'il rejoint une communauté assez importante pour remplir ses besoins. Au fur et à mesure des aventures, il est très possible que la communauté d'origine du groupe ne soit plus en mesure de remplacer les morts.

Il est aussi possible de reconstituer ses troupes en cours d'aventure, en se rendant dans une communauté et en dépensant 4 cartes d'exaltation.

Et les compagnons animaux ?

De manière à gérer les choses de manière moins comptable, les compagnons animaux sont gérés comme des Aspect. Tout personnage possédant un niveau de Maître des Bêtes peut sélectionner un Aspect correspondant à son compagnon animal qui lui donnera des bonus sur les jets les plus appropriés. Il peut choisir un Aspect de ce type tous les deux niveaux de Maître des Bêtes, choisissant librement l'animal.

Si l'animal est attaqué, on considère qu'il possède :

- Une défense de 6 et 5 points de vie pour un animal de petite taille (chat, rat, chauve-souris...)
- Une défense de 5 et 10 points de vie pour un animal de taille moyenne (un chien, un lynx...)
- Une défense de 3 et 15 points de vie pour un animal de grande taille (un ours, un tigre...)

Si l'animal arrive à 0 points de vie, il meurt. Il faudra alors attendre l'acquisition du prochain Dé de Vie pour que l'Aspect soit de nouveau utilisable.

Il est aussi possible d'en retrouver un avant l'heure en cherchant un dans les terres sauvages, en l'amadouant et en dépensant 4 cartes d'exaltation.

Les dés de vie

Comment garder les dés de vie en Cheap Tales ? Dans Oltree, les dés de vie sont importants. Ils permettent de mesurer l'évolution du personnage et sert de référence dans certains pouvoirs de prêtre.

Dans cette version Cheap Tales d'Oltree !, on gagne des dés de vie de la même manière que dans Oltree : en remplissant des objectifs.

Chaque dé de vie correspond à 6 xp que le joueur peut dépenser en Vocations (4xp), Aptitudes (2xp), Atouts (2xp), Aspect (2xp), Métiers (1xp).

Pour des raisons pratiques, les scores de vocations/aptitudes/métiers sont plafonnés à 10.

Les Monstres

Créer un monstre peut suivre un cheminement similaire à celui d'Oltrée ! On peut facilement déterminer le nombre de PV en utilisant la table des dés de vie et convertir rapidement les données présentes dans le bestiaire d'Oltrée !

Le tout est de bien se souvenir que la base de ses dégâts sera toujours en $d6$ et que les monstres et créatures les plus puissantes auront plusieurs $d6$ de dégâts. Mais pour ceux qui voudraient une réserve de monstres rapide on peut facilement utiliser les « cartes de créatures » créées par Le Grümph pour Barbarians of Lemuria, en n'oubliant pas de rajouter quelques aspects adéquats au monstre (<http://legrumph.org/SP/AidesJeuLG/CartesCreaturesBasic.pdf>).

Le système de création de monstres d'Oltrée ! permet de créer des bases de monstres et de s'inspirer de leurs pouvoirs avant de procéder à une conversion rapide. On peut considérer que le total d'attaque du monstre correspond à son nombre de DV (pour les créatures puissantes) et à son nombre de DV divisé par 2 pour les plus jeunes. De même, les dégâts des attaques ne devraient pas excéder un nombre de $d6$ égal aux DV de la créature divisé par 4 (arrondi au supérieur, plus ou moins 1). Ainsi, une créature à 4 DV ne devrait pas excéder les 1 ou $2d6$ de dégâts, là où une créature à 10 DV pourrait aller à 3 ou 4 $d6$.

Il n'existe pas de « bonne manière » de convertir, mais les cartes de créatures de Barbarians of Lemuria devraient fournir une base correcte pour évaluer la dangerosité de la créature convertie.

De même, inspirez vous des pouvoirs des créatures et monstres d'Oltrée ! pour créer leurs équivalences.

Changements de règles : Le Combat

Plusieurs changements interviennent dans la conversion des Cheap Tales pour retrouver le feeling plus dur d'Oltrée !

La défense

Dans la version originale des Cheap Tales, il est extrêmement facile de toucher son adversaire à partir du moment où le score de mêlée ou de tir dépasse des 4 ou 5. Dans l'optique d'une version plus dure du système, on applique les modifications suivantes :

- Le score de défense au corps à corps est égal au score d'attaque en mêlée de base (Soldat+Combativité). Il s'applique comme un malus à l'attaque adverse. Il en va de même pour tous les scores de défense.
- Le score de défense contre les tirs est égal à la vigilance
- Le score de parade est égal au score de défense au corps à corps est égal à la base de mêlée plus la concentration OU +2 (selon ce qui est le plus avantageux)
- Le score d'esquive est égal à Agilité+vigilance+2
- Un bouclier n'offre pas de points de protection supplémentaires mais un bonus de +2 à la défense.

Il devient donc beaucoup plus difficile de toucher un adversaire compétent et le tir reste une option mortelle du moment que l'on se trouve à une portée optimale.

L'Art du placement

Ce système est directement tiré du jeu Agôn et permet une représentation intéressante du placement relatif.

Chaque PJ et PNJ est représenté par une figurine placée sur une « piste ». Cette dernière est composée de 8 bandes. Chaque bande correspond à un niveau de portée. Deux personnages sur une même bande sont à une portée de 0. Sur une bande adjacente, la portée est de 1, avec une bande entre eux, la portée est de 2, etc.

Chaque arme possède une portée optimale :

- La dague et les mains nues ont une portée de 0
- L'épée, la masse, la hache et autres armes courtes ont une portée de 1
- La lance a une portée de 2
- La fronde et la javeline ont une portée de 3-4
- L'arc court a une portée de 4-5
- L'arc long a une portée de 4-6

Quand un personnage se trouve à la portée (ni en dessous, ni en dessus) de l'arme – par exemple, sur la même case pour une dague ou une case adjacente pour une épée -, le personnage frappe normalement. Pour chaque case de différence dans sa portée (en dessous ou en dessus), le personnage obtient un malus de -1 au toucher.

Chaque tour, un personnage peut utiliser son action de déplacement pour se déplacer d'une bande, et remplacer son action d'attaque pour un second déplacement.

Règle supplémentaire : La tension

La tension est un système mis en place pour refléter deux choses : le stress et la tension sociale. Ce système permet de simuler les montées en stress du personnage et le moment où les nerfs finissent par lâcher, mais aussi son investissement mental au cours du combat. Il s'agit, d'une certaine manière, d'un système de points de vie sociaux et moraux. Il remplace le système de Moral d'Oltree. Les PNJ possèdent des scores de tension : 3 ou 5 pour les brutes ou les hommes de main, et 10 et plus pour les PNJ/monstres importants.

À la création, le personnage obtient un nombre de points de tension égal à 10+[Voyageur] .

La tension peut être utilisée de trois manières :

1. **Les combattants peuvent y faire appel** pour améliorer leurs attaques.
 - 1 PT : Remplacer la Vigilance ou la Vigueur par le score de métier de combat (au corps à corps ou à distance) pour la défense (parade, esquive, défense au tir)
 - 1 PT : Remplacer la combativité par le score de métier de combat (au corps à corps ou à distance) sur une attaque
 - 2 PT : Ajouter le score de métier de à l'attaque
 - 2 PT : Ajouter une prouesse à l'attaque qui s'applique même en cas de succès mineur.
2. **Gérer le stress ou la peur** : chaque fois que le personnage est soumis à un jet pour savoir s'il a peur, s'il stresse, s'il gère bien ce qui lui arrive (quand il est face à cette horreur indicible, ou cet ogre massif), en cas d'échec, il perd un nombre de points de tension égal à : 1 pour un échec mineur, 2 pour un échec normal, 4 pour une catastrophe. On peut aussi doubler la perte si la créature ou la situation est réellement horrible.
3. **Gérer les "combats sociaux"** : Là on peut infliger des "dégâts de tension" à l'autre si on réussit son jet en opposition (ID3+Vocation appropriée, en fonction de la méthode employée).
4. **Gérer les coups de stress infligés à l'adversaire** ou par l'adversaire. Le tir de couverture, le fait de se faire pilonner sa position (dans un contexte moderne, mais le déluge de flèches peut rentrer dans ce cadre en médiéval), etc... De la même manière on peut décider d'infliger des dégâts à la tension au lieu des PV. (en considérant qu'on inflige 1 PT pour 2 PV)

Arrivé à 0 points de tension, le personnage prend un trauma léger en rapport avec la situation qu'il a vécu, celle qui l'a amenée à 0. Ce trauma est un aspect négatif type "colère noire", "panique", "putain j'ai les foies", etc... Et il regagne immédiatement la moitié de ses points de tension (comme s'il continuait à se battre en état sonné).

S'il arrive une seconde fois à 0 (alors qu'il est encore sous le coup d'un trauma léger), il reçoit un trauma lourd en rapport ("mon monde s'effondre",

"je ne crois plus en rien", "pourquoi continuer à se battre?"). Il remplace le trauma léger.

Récupérer des points de tension se fait avec le repos et les distractions. Il faut un moment de calme ou une activité distrayante pour regagner la moitié de ses points, et une bonne nuit de sommeil pour en regagner la totalité. En gros, il faut se reposer et se changer les idées avec ses potes ou autres.

Pour se débarrasser d'un trauma léger, il suffit de récupérer l'intégralité de ses points de tension. Une bonne beuverie, une partie de cartes avec les potes ou une bonne nuit de sommeil sont donc suffisantes.

Pour se débarrasser d'un trauma lourd, il faut du temps. C'est la déprime, le moment où on n'arrive pas à continuer parce que c'était juste trop. Un trauma lourd dure 1D6 jours. Dans cet intervalle, le personnage ne peut regagner que la moitié de ses points de tension au maximum.

Si, dans cet intervalle, le personnage se retrouve de nouveau à 0 points de tension, la durée de son trauma lourd est augmentée d'1D6 jours.

Une refonte de la magie

La magie n'est pas forcément aussi simple à lancer dans tous les univers. Pour des questions d'ambiance, on peut décider que lancer un sort est plus difficile, plus coûteux (en pouvoir ou en temps) et/ou simplement moins puissant.

Lancement Formel ou Rapide

On peut utiliser deux modes de lancements de sorts. Le lancement Formel ou le lancement Rapide.

- **Formel** : le personnage s'adonne à un rituel plus ou moins long ou complexe. Il doit passer un round par cercle du sort (jusqu'au cercle 3) ou 20 minutes par cercle du sort (pour les cercles 4 et 5) à incanter, tracer cercles et glyphes, utiliser et brûler des ingrédients plus ou moins rares. Plus le cercle est élevé, et donc le sort puissant, plus les ingrédients devraient être difficiles à trouver (là où les sorts de bas cercle n'en nécessitent pas, ou peu). Si le jeteur de sorts utilise le lancement Formel, on utilise les règles de base des Cheap Tales concernant la difficulté et le coût en Points de Pouvoir.
- **Rapide** : Le personnage lance son sort en une unique action. Il ne prend pas le temps d'incanter, le lancement du sort en devient donc plus difficile et plus fatiguant. Il voit donc la difficulté et le coût en PP augmenter pour refléter l'exigence d'un tel lancement.

Tableau des difficultés amendé

Cercle	Difficulté	Avec lancement Rapide
1	+1	0
2	0	-2
3	-2	-5
4	-5	-9
5	-8	-13

Tableau des coûts en PP amendé

Cercle	Coût en PP	Surcoût de lancement Rapide
1	1	+2
2	5	+5
3	10	+7
4	15	+10
5	20	+15

Durée et Portée : un peu plus de PP

Toujours dans l'optique de durcir un peu la magie, le coût dû à l'incrémentation d'une durée et d'une portée inhabituelle a été revu. Le surcoût est valable pour chaque paramètre indépendamment. Par exemple, un sort lancé "ici" et durant "une scène" aura un surcoût de +Cercle PP. Un sort lancé Là-bas avec une durée d'une scène aura un surcoût de +[(Cerclex2)+(Cercle)] PP.

Durée	Portée	Surcoût
Maintenant	Ici	Aucun
Une scène	Dans le coin (quelques dizaines de mètres)	+Cercle PP
Jusqu'à la prochaine aube/ prochain crépuscule	Là-bas (à vue)	+[(Cerclex2)] PP
Permanent	Ailleurs (non visible, mais dans un périmètre proche)	+[(Cercle x3)] PP

Le Drain

Beaucoup de jeux médiévaux-fantastiques interdisent aux lanceurs de sort d'utiliser la magie en portant une armure. D'autres la rendent simplement plus difficile. Dans ce type d'univers, on peut mettre en place un concept simple : le Drain Magique. Il s'agit d'appliquer un surcoût à un sort égal à la valeur d'armure du personnage. Il est nécessaire d'obtenir un succès Légendaire pour ne pas payer le surcoût.

Procédure de base amendée

1. Choisir le Cercle du Sort (les sorts des cercles 4 et 5 demandent souvent de longs rituels et des recherches d'ingrédients rares. Lancer un sort de cercle 4 ou 5 demande en général un rituel Formel et prend [Cercle x10] minutes même si, parfois, on peut effectuer un lancement Rapide), ainsi que la durée et la portée.
2. Choisir le mode de lancement : Formel ou Rapide. Le mode Formel demande le traçage de glyphes ou de Cercles, ou la création de sceaux et chaque sort prend au moins 2 tours par cercle (jusqu'au cercle 3). Si le lancement est Rapide, la difficulté est

augmentée de [Cercle] et le pouvoir coûte des Points de Pouvoir supplémentaires en cas d'échec, mais le lancement est instantané.

3. Effectuer un jet d'Érudit+métier approprié (la cible peut éventuellement résister par un jet)
4. Appliquer le résultat du jet.

Les Métiers Magique

Bien que la création d'apprentissages magiques soit dévolue au [M] autant qu'au [P], voici une série d'apprentissages tout prêts à jouer pour refléter les divers domaines magiques. Dans un univers médiéval fantastique classique, contrairement aux Marches des Cheap Tales, tous les personnages ne sont pas des mages en puissance. Ainsi on considérera :

- Qu'un personnage doté d'un **Métier Magique** dispose de 10+[Érudit] PP
- Qu'un personnage doté des **Métiers « Prêtre » et « Druide »** dispose de 5+[Érudit] PP
- Qu'un personnage n'étant doté d'aucun **Métier Magique** ne dispose que de 3 PP

Les Marques magiques

Tous les pratiquants de ces magies possèdent des marques : une magie aussi puissante influe sur la nature même du mage. Ils disposent d'une première marque dès le niveau 0 de métier. Au niveau 5, la marque s'intensifie, puis au niveau 10, et enfin au niveau 15... La marque est un aspect obligatoirement négatif.

Les Métiers Magiques

Chaque métier fournit aussi des bonus en fonction du niveau de l'apprentissage. La liste suivante n'est pas exhaustive :

Corpomancien

La Corpomancie est le pouvoir sur le corps en général. Dans son acceptation la plus basique, elle permet de blesser ou de soigner (qu'il s'agisse de blessures ou de maladies), d'infliger une maladie, ou d'affaiblir ou renforcer un individu.

Capacités permanentes : Ajouter son rang aux jets liés à la médecine et à l'étude du corps, ainsi qu'aux jets visant à lire l'attitude corporelle d'un individu.

Marques possibles : difformités corporelles, regard étrange, peau d'une rugosité anormale, calosités...

Démoniste

Le démoniste a passé un sombre pacte avec une créature issue des plaines abyssales. Il profite de ses pouvoirs, désormais capable de séduire, de charmer, de tromper, et d'abattre les ombres abyssales sur ses ennemis... et qui sait, parfois d'invoquer des démons pour servir ses propres desseins.

Bonus d'apprentissage : Ajouter son rang aux jets visant à impressionner, à faire peur et à intimider. Capacité d'utiliser une voix démoniaque et le langage abyssal.

Marques possibles : yeux rougeoyants, dents pointues, sombre aura, légères protubérances sur le front, langue fourchue...

Diaboliste

Le diaboliste se lie avec les diables, ces créatures malignes proposant de terribles contrats aux humains : de grands pouvoirs contre leurs âmes... voire pire encore. Comme ses maître, il lie, il domine, il châtie ses ennemis en donnant forme aux flammes des enfers, il dévoie, et surtout, il corrompt.

Bonus d'apprentissage : Ajouter son rang aux jets effectués pour faire succomber une personne à la tentation d'accepter un marché. Communiquer avec les serpents.

Marques possibles : une voix sifflante, une allure irréelle, des pieds semblant parfois fourchus, une odeur de souffre...

Élémentaliste

L'élémentaliste maîtrise les quatre éléments primordiaux : le feu, l'air, l'eau et la terre. Il sait les modeler, les façonner et les transformer.

Bonus d'apprentissage : Réduire les dégâts des éléments purs du rang du personnage divisé par 2 et arrondi au supérieur (feu pur - dont le souffle enflammé des dragons - , assaut de terre ou de roche, noyade, etc... fonctionne sur les sorts issus d'autres élémentalistes)

Marques possibles : un léger vent tourbillonnant autour du personnage, un peau anormalement brûlante, une peau semblant pierreuse, des traces d'eau sous ses pas...

Nécromancien

Le nécromancien a appris à contrôler les forces de la mort. Les pratiquants de la nécromancie ont souvent une image sombre et trouble, pourtant, tous ne sont pas de vils sorciers ne cherchant à déchaîner les forces de la non-vie sur le monde, et beaucoup d'entre eux se consacrent plus à communiquer avec les morts qu'à relever des squelettes animés.

Bonus d'apprentissage : Ajouter son rang aux jets pour percevoir les causes de la mort sur un cadavre ou estimer depuis combien de temps le cadavre est passé à trépas, ainsi que sur les jets visant à intimider autrui.

Marques possibles : une peau cireuse ou moribonde, les yeux rentrés dans leurs orbites, une puanteur morbide, les vermines qui s'écartent sur le chemin du mage...

Ombresort

Les Ombresorts ont appris depuis longtemps à manipuler l'ombre et l'obscurité pour s'en entourer, pour l'écarter... mais aussi pour la matérialiser afin quelle puisse accomplir ses desseins.

Bonus d'apprentissage : ajouter son rang aux jets visant à passer inaperçu et à se faire discret. Voir dans les ombres (vision nocturne)

Marques possibles : La lumière faiblit autour du mage, les yeux du personnage semblent tourbillonner d'ombre, les pas du mage semblent émettre un son étouffé, la flamme des bougies vacille quand le mage passe à côté...

Oracle

Oracle, devin, il voit tout : passé, présent et futur. Il est capable de se projeter pour voir d'autres lieux, il peut deviner le passé d'un lieu ou d'un objet, mais aussi anticiper les actions immédiates de ceux qui lui font face. Et surtout, parfois, l'espace d'un court instant, il peut transmettre ce don aux autres.

Bonus d'apprentissage : Ajouter la moitié de son rang à l'initiative et à la vigilance pour se défendre des coups.

Marques possibles : des yeux entièrement blancs, l'impression persistante que le mage n'est pas vraiment de ce monde, de courts instants d'absence, des phrases dans des langues inconnues prononcées au hasard...

Paxomancien

Il n'y a pas que la guerre, et le pouvoir de la paix est puissant. Le Paxomancien s'est fait une spécialité d'apaiser les esprits, de ramener les autres à la raison, de soigner leurs troubles... mais il est aussi un terrible interrogateur, capable de discerner le vrai du faux.

Bonus d'apprentissage : Ajouter son rang aux jets impliquant d'apaiser l'esprit d'autrui et de le convaincre que la paix est plus importante que la colère ou la violence.

Marques possibles : un visage étrangement lisse, l'impression que le mage est dénué d'émotions, des gestes en apparence ralentis, l'impression que le personnage glisse sur le sol...

Primaliste

Le primaliste est directement en contact avec la nature. Il se nourrit de ses forces et ne se sent bien qu'au cœur des étendues sauvages. Il sait interagir avec la faune et la flore, étant même parfois capable de parler aux animaux ou même aux arbres... gare à ceux qui déchainent son courroux, car c'est la nature elle-même qui déferlera sur eux !

Bonus d'apprentissage : Ajouter son rang aux jets visant à survivre en pleine nature, à reconnaître des plantes et des animaux, ainsi qu'à tous les jets nécessitant d'entrer en empathie avec les animaux.

Marques possibles : des crocs proéminents, des ongles ressemblant à des griffes, des yeux de chat, une odeur animale, une pilosité anormale

Sidh

Le Sidh est un mage étrange. Depuis toujours, il s'est consacré à l'étude des faës et de leur magie étrange. Il a appris à en maîtriser les rudiments, mais cela le rend déjà puissant. Il est capable de charmer, de manipuler autrui... Mais aussi de créer de véritables illusions, créations fantasmagoriques presque tangibles l'espace d'un instant à même d'être aperçues par tous... et parfois même, de blesser autrui.

Bonus d'apprentissage : Ajouter son rang aux jets visant à charmer autrui et à le convaincre ainsi que dans les interactions avec les êtres faériques. Connaître le langage des cours d'ombre et de lumière.

Marques possibles : une aura étrange, des yeux semblant presque dorés, des oreilles légèrement pointues, une voix particulièrement mélodieuse...

Sorcière

La sorcière n'est pas forcément une femme, même si elles sont majoritaires. Elles ont souvent mauvaise réputation, associées avec de sombres malédictions et des rituels impies. Mais la sorcière est bien plus que cela. Elle peut maudire, bien-sûr, mais aussi bénir, aider, soutenir. Mais elle doit pouvoir préparer ses charmes : talismans, potions, onguents... L'action de ses sorts est rarement directe. Elle ne transforme pas la pierre en projectiles, elle ne lance pas de terribles boules de feu. Mais sous son action, ses ennemis perdent de leurs capacités et ses alliés gagnent en force et en puissance. Et si en plus elle prépare un philtre d'amour, pourquoi la détester ?

Bonus d'apprentissage : Utiliser les chats, les rats et les corbeaux comme messagers.

Marques possibles : ongles longs et noirs, beauté dérangeante, froideur apparente...

Spiritomancien

Le spiritomancien agit sur l'esprit, sous toutes ses formes. Il blesse, guérit, influence, efface, crée des souvenirs, des illusions... il convainc... il est même capable de créer des illusions si vraies que l'esprit convainc le corps que les blessures qu'il subit sont réelles. Et nul n'est plus doué que lui, si ce n'est le nécromancien, pour se confronté aux fantômes et autres esprits égarés.

Bonus d'apprentissage : Ajouter son rang pour savoir si autrui ment, ainsi que pour le convaincre de faire ce qu'il nous sied.

Marques possibles : une voix semblant résonner étrangement, un regard étrange, des paupières qui ne battent jamais...

Le Manuel du Patrouilleur

Cette partie du document recense les changements apporté au manuel du patrouilleur original, mais il en se substitue pas à lui.

Créer un personnage

Méthode à suivre

1. Choisir son Origine et la noter comme Aspect.
2. Choisir sa Motivation
3. Choisir son Initiation
4. Répartir les points entre ses 3 Vocations
5. Répartir ses points entre ses 4 Aptitudes
6. Choisir 4 métiers et répartir ses points entre les Métiers
7. Choisir 4 Aspects
8. Choisir 2 Atouts
9. Calculer les scores et les Compteurs
10. Choisir ses Armes et Équipements
11. Sélectionner ses Langues
12. Sélectionner les éventuels liturgies, prières et constellations (druide, prêtre et astrologue faë)

Les origines

Rien ne change de ce côté-là. Mais vous pouvez éventuellement noter l'origine comme un aspect gratuit afin de pouvoir l'utiliser pour refléter les clivages culturels de cet univers.

Les motivations

Rien de change dans cette rubrique.

Les initiations

Les changements concernant les initiations sont résumés dans le tableau ci-dessous :

Initiation	Vocations	Aptitudes	Métier	Exaltation	Persécution
Pèlerin	3	4	1	6	2
Adopté	4	4	3	4	1
Héritier	5	4	5	2	0

Les vocations

Les vocations sont l'équivalent des caractéristiques. Elles sont au nombre de trois. Chaque vocation commence à 0. On peut monter son score jusqu'à +3, et décider d'en baisser une à -1 pour obtenir un point de plus dans une autre.

Soldat – La vocation de Soldat est de celle qui vous mène partout où vous êtes certain de trouver péripéties et aventures. Utilisez le rang de Soldat pour porter vos attaques, au corps à corps ou à distance, mais aussi pour réaliser des prouesses physiques ou intimider certaines personnes.

Voyageur – Cette vocation est celle de la débrouillardise et de l'astuce. Utilisez le rang de Voyageur pour bricoler, marchander, baratiner, séduire,

jouer au saltimbanque, vous orienter, survivre en pleine nature ou vous renseigner sur les meilleures auberges à fréquenter. En fait, la plupart des actions courantes sont gérées avec cette vocation.

Érudit – Les érudits ont le goût de la connaissance, des mystères et des secrets. Guère étonnant qu'ils fassent les meilleurs pratiquants de la magie. Utilisez le rang d'Érudit pour vous rappeler une connaissance ou un fait, analyser attentivement votre environnement, déchiffrer les écrits les plus étranges, convaincre les indécis par des arguments logiques.

Les aptitudes

Les Aptitudes constituent les capacités d'un être à faire appel à ses instincts et ses capacités naturelles pour survivre. Elles recouvrent toutes des domaines larges et régissent chacune autant des actions physiques que mentales ou sociales. Elles sont aussi au nombre de 4 : Vivacité, Combativité, Concentration et Vigilance.

Vivacité – Réagir rapidement, accomplir une prouesse physique sous le coup de l'adrénaline, trouver une solution rapidement, travailler dans l'urgence, trouver un bobard sur le pouce...

Combativité – convaincre un auditoire en l'exhortant, porter des attaques, résister à la peur face à une créature indicible, secouer ses camarades et leur remonter le moral, prendre son courage à deux mains.

Concentration – Viser une cible à distance, continuer à incanter alors que tout part en vrille, ne pas perdre patience quand ce suspect ne veut pas répondre, chevaucher cet étalon en tentant d'éviter tous les obstacles...

Vigilance – se défendre en combat, se protéger avant qu'un piège se déclenche, repérer un ennemi en embuscade, trouver un endroit couvert ou s'abriter, se réveiller en sursaut au bon moment...

Les métiers

Les métiers sont des domaines de compétences et de connaissances accessibles aux personnages. On en possède 4 à la création et on peut y répartir un maximum de 3 points par métier. Le nombre de points à répartir dépend de l'Initiation.

Les métiers principaux sont ceux qui sont le plus couramment trouvés dans la Patrouille. Les métiers secondaires sont des domaines que les personnages peuvent aussi maîtriser. Les Métiers magiques sont ceux qui permettent aux personnages de lancer des sorts.

Un métier peut avoir un score de 0. Cela signifie que le personnage possède les rudiments de connaissances liés au métier sans les avoir développés. Un personnage avec « Maréchal-Ferrant 0 » peut tout à fait avoir été élevé par un maréchal-ferrant, sans pour autant avoir suivi son apprentissage de manière assidue.

Un personnage ayant choisi un métier de magie ne peut choisir les métiers Prêtre ou Druide (ou ne peut profiter de leurs pouvoirs, ne pouvant profiter que des connaissances liées), et inversement.

Métiers principaux

Archer, Assassin, Berzerkr (Sanglier, Ours ou Loup), Barde, Druide, Guérisseur, Guerrier (ou Chevalier, Duelliste, Maître d'armes, Mercenaire, Militaire), Maître des Bêtes, Marchand, Noble (permet d'attirer suivants et spécialistes), Patrouilleur, Prêtre (ou Astrologue), Rôdeur (ou Chasseur, Chasseur de prime, Éclaireur), Voleur (ou Bandit, Contrebandier, Malfrat, Monte-en-l'air, Pickpocket).

Métiers secondaires

Acrobate, Apothicaire, Argentier, Arnaqueur, Aubergiste, Avocat, Bailli, Banquier, Barbier, Bateleur, Berger, Bijoutier, Bottier, Boucher, Boulanger, Bourreau, Brasseur, Bûcheron, Canotier, Caravanier, Cavalier, Chambellan, Chanteur, Charlatan, Charpentier, Charretier, Chasseur, Chaumier, Clerc, Colporteur, Comédien, Commis, Conteur, Copiste, Cordier, Courtisan, Cuisinier, Danseur, Diplomate, Dresseur, Ebéniste, Enlumineur, Épicier, Espion, Exécuteur, Fermier, Forestier, Forgeron, Fossoyeur, Garde, Gardien, Géôlier, Guide, Hérault, Herboriste, Joaillier, Jongleur, Joueur, Juriste, Lanceur de couteaux, Libraire, Luthier, Maçon, Maréchal-ferrant, Marin, Médecin, Mendiant, Ménestrel, Milicien, Mineur, Moine, Musicien, Négociant, Occultiste, Officier, Orateur, Orfèvre, Pêcheur, Peintre, , Pirate, Prospecteur, Questeur, Rebouteux, Récupérateur, Rétameur, Saltimbanque, Savant, Serrurier, Servant, Serveur, Spadassin, Tailleur, Tanneur, Tavernier, Teinturier, Tisserand, Tonnelier, Usurier, Vacher, Vagabond, Veilleur, Verrier, Vigie.

Métiers magiques

Corpomancien, Démoniste, Diaboliste, Élémentaliste, Nécromancien, Ombresort, Oracle, Paxomancien, Primaliste, Sidh, Sorcière, Spiritomancien.

Les aspects

Les Aspects sont des éléments choisis librement qui décrivent votre personnage et indiquent ce qui est important pour lui. Il peut s'agir :

- D'une valeur morale ou politique, d'une croyance, d'une éthique, d'un choix personnel concernant ce qui doit être fait, quelles que soient les circonstances : Je protège ceux que j'aime, tuer est toujours un mauvais choix, Un pour tous et tous pour Un, Jésus te sauvera (ou pas), la vérité est ailleurs...
- D'un comportement réflexe, d'une habitude, d'un goût, d'une manie ou d'une inclination : jamais sans mon flingue, ne faire confiance à personne, maniaque du rangement, tout et tout de suite, cœur d'artichaut...
- D'une qualité personnelle, d'un don, d'une nature profonde et inaltérable : la plus belle fille en ville, festoyons, je serai le dernier debout, 90-63-90, vive-lame, je camoufle mes états d'âmes et mes émotions...
- D'une spécialité, d'un savoir-faire spécifique, d'une formation transversale qui peut s'appliquer à plusieurs apprentissages : tout objet peut s'avérer dangereux, tout est une question de logique, tueur de gobelins, habitant des montagnes...
- D'une relation intime avec un lieu, une personne, un objet ou une organisation : jeune père de famille, cousin du président, membre de la 36e chambre, la quatrième épée de Fierabras, habitué des catacombes de Wyzyma...
- D'une réputation particulière liée à une époque ou un lieu : je commence pas les bagarres mais je les finis, le boucher de Khartoub, j'étais le chien du Roi, le type à voir en ville, on ne s'ennuie jamais aux soirées de l'ambassadeur...
- D'une particularité physique permettant de le distinguer : montagne de muscle, grand comme un demi-géant, fils d'un ogre, court sur pattes, poitrine opulente, cheveux d'or...

Un aspect n'a pas de score. Un aspect est à la fois une qualité et un défaut, un avantage et une faiblesse. Tout dépend des circonstances. Un personnage dispose de 4 Aspects à la création en plus de son Aspect d'Origine.

Les atouts

Les personnages peuvent choisir deux Atouts dans la liste suivante.

- **Cogneur *** : +2 dégâts au corps à corps
- **Doué (c)** : une caractéristique +1
- **Dur à cuire *** : +2 points de vie
- **Foudroyant *** : +2 dégâts de magie
- **Habile (c)** : une ressource +1
- **Mains du roi *** : +2 aux sorts de soins
- **Mystique *** : +1 ou 2 points de pouvoir
- **Précis *** : +2 dégâts à distance
- **Solide** : protection +1
- **Talentueux (c)** : 2 rangs d'apprentissage

- **Technique martiale *** : botte secrète supplémentaire
- **Volonté de fer*** : +2 points de tension

(c) : ne peut être pris qu'à la création / * peut être pris plusieurs fois.

Calculer ses scores de compteurs

Le personnage est défini par trois Compteurs : les **Points de Vie**, les **Points de Tension** et les **Points de Pouvoir**.

- **Points de Vie** : $10 + [\text{Rang de Soldat}]$
- **Points de Tension** : $10 + [\text{Rang de Voyageur}]$
- Les **Points de Pouvoir** sont un point particulier.
 - Si le personnage dispose d'un **Métier magique** : $10 + [\text{Rang d'Érudit}]$
 - Si le personnage dispose du **Métier Prêtre** ou **Druide** : $5 + [\text{Rang d'Érudit}]$
 - Si le personnage ne dispose d'aucun de ces métiers : 3
- L'**Initiative** est égale à la moyenne des scores de **Voyageur** et de **Soldat**.
- La **Défense Passive** est égale au score de **Vigilance**.
- Le bonus aux dégâts de corps à corps est égal au rang de **Soldat**.
- Le bonus aux dégâts des armes à distance est égal au rang de **Voyageur**.
- Le bonus aux dégâts magiques est égal au rang d'**Érudit**.

Les armes et armures

Les changements sont les suivants :

L'**ARC COURT** possède la capacité **PERFORANTE**, lui permettant de diviser le score d'armure d'une créature touchée par 2.

L'**ARC LONG** tout comme l'arc court possède la capacité **PERFORANTE**, lui permettant de diviser le score d'armure d'une créature touchée par 2.

Enfin, **LES JAVELINES** voient leur bonus aux dégâts donné par la vocation **Soldat**, et non **Voyageur**.

Des **VETEMENTS LOURDS** donnent une armure avec une protection de 1.

La **CUIRASSE** donne une armure avec une protection de 2.

La **BROIGNE** donne une armure avec une protection de 3.

Le **COTEL** donne une protection de 4.

La **LAURIQUE** donne une armure avec une protection de 6.

Les langues

Rien ne change ici.

Les suivants

Les changements sont les suivants :

Les **PORTEURS** sont toujours au nombre de 1D8 par rang utilisé pour ces derniers, et donnent toujours un bonus de +2 en perception. Ils peuvent toujours emporter un nombre de points de ressources utiles égal à leur nombre divisé par deux (arrondi au supérieur) et se sacrifier au combat.

Les **SPECIALISTES** donnent toujours un bonus de +3 aux jets correspondants à leur domaine et peut toujours emporter 2 points de ressources.

Les **MERCENAIRES** fonctionnent un peut différemment. Le personnage peut en engager pour un total de $[\text{Rangs dédiés au mercenaires} \times 5]$ points de vie, répartis entre les mercenaires (maximum 15PV pour un mercenaire). Ces mercenaires ne font que participer aux combats. Ils ont généralement une **Défense** et une **attaque** de +4, une épée et un bouclier – à moins que le personnage ne les équipe mieux. Un mercenaire qui tombe à 0 points de vie est mort. Un mercenaire peut emporter un nombre de points de ressources égal à ses dés de vie.

Les compagnons animaux

Tout personnage possédant un niveau de **Maître des Bêtes** peut sélectionner un **Aspect** correspondant à son compagnon animal qui lui donnera des bonus sur les jets les plus appropriés. Il peut choisir un **Aspect** de ce type tous les deux rangs de **Maître des Bêtes**, choisissant librement l'animal (mais payant les points d'expérience).

Si l'animal est attaqué, on considère qu'il possède :

- Une défense de 6 et 5 points de vie pour un animal de petite taille (chat, rat, chauve-souris...)
- Une défense de 5 et 10 points de vie pour un animal de taille moyenne (un chien, un lynx...)
- Une défense de 3 et 15 points de vie pour un animal de grande taille (un ours, un tigre...)

Si l'animal arrive à 0 points de vie, il meurt. Il faudra alors attendre l'acquisition du prochain **Dé de Vie** pour que l'**Aspect** soit de nouveau utilisable.

Il est aussi possible d'en retrouver un avant l'heure en en cherchant un dans les terres sauvages, en l'amadouant et en dépensant 4 cartes d'exaltation.

Les mystères divins

Les mystères divins fonctionnent de la même façon mais :

chaque utilisation d'un pouvoir coûte 3 points de Pouvoir.

En général, quand un pouvoir offre un bonus, vous pouvez diviser son bonus par deux (arrondi au supérieur)

Les bénédictions et malédictions faériques

Elles fonctionnent de la même manière, mais lancer une bénédiction ou une malédiction coûte 3 points de pouvoir. Tout comme pour les mystères,

quand un pouvoir offre un bonus, vous pouvez diviser son bonus par deux (arrondi au supérieur)

Les liturgies chtoniennes

Un druide possède une liturgie tous les 2 rangs de Druide (maximum 4).

Il faut toujours une heure complète pour conduire les rituels propres à une liturgie.

Un druide ne peut toujours effectuer qu'une seule liturgie par jour, quel que soit le titan invoqué.