

Cthulhu An Mil

"Quod in aeternum cubet mortuum non est,
Et saeculis miris actis etiam Mors perierit"

Jeu de rôles d'horreur en l'An Mil

par

Stéphane Gesbert

Email s.gesbert@cthulhudarkages.cjb.net

www <http://cthulhudarkages.cjb.net/>

Traduit de l'anglais par Hervé Boudoir

Cthulhu An Mil

Un supplément pour le jeu de rôles L'Appel de Cthulhu

1000 après Jésus Christ.

Quand les seigneurs de guerre s'affrontaient comme des chiens enragés...

Quand les paysans avaient peur de l'obscurité...

Quand cent copies du Necronomicon circulaient d'abbaye en abbaye... Goules et Profonds infiltraient des cités moribondes, les Rejetons de la Chèvre Noire infestaient les forêts insondables, le Peuple Ténébreux hantait les marécages et les glaciers et, au-delà du mince voile de la réalité, des choses sans nom se rassemblaient et guettaient – invisibles...

L'Appel de Cthulhu, le fleuron de Chaosium, est un jeu de rôles basé sur l'œuvre de H.P. Lovecraft, dans lequel des personnes ordinaires sont confrontées aux terrifiantes forces du Mythe de Cthulhu.

Cthulhu An Mil

"Affrontez le Mythe du temps où les nuits étaient *vraiment* noires"

Cthulhu An Mil complète L'Appel de Cthulhu et fait reculer de 1000 ans l'horreur lovecraftienne, jusqu'au cœur du Moyen Age ! Vous aurez besoin d'un exemplaire des règles de base de L'Appel de Cthulhu pour utiliser au mieux ce supplément.

Plongez dans un siècle de fer et de plomb et d'horreurs venues du fond des âges...

Cthulhu by Torchlight !

Remerciements

Je remercie ma femme Lydie, Kevin Anderson, Hervé et Benjamin Boudoir, Christophe Château, Frank Heller, Andreas Melhorn et tous les testeurs pour leur critique de Cthulhu An Mil et leurs nombreuses suggestions d'amélioration. Merci aussi à Hannes Kaiser pour sa vérification de la conformité historique de Cthulhu An Mil, à Christian Bloom pour son érudite connaissance des langues mortes et à Stephen Posey pour sa compétence anormalement élevée en Mythe de Cthulhu – prions pour son âme !

Mille mercis à nos nombreux supporters sur le web : je ne peux pas tous les nommer par manque de place et par crainte d'en oublier (craignez la colère des cultistes du Mythe). Franchissez le portail de la liste de diffusion Strange Aeons hébergée par Chaosium pour les retrouver (et peut-être quelques détracteurs aussi). Merci en particulier à Richard Extall de Dark Moon Design pour sa belle fiche d'Investigateur de Cthulhu An Mil et à Matt Wiseman de Shoggoth.net pour son appui.

Enfin, je veux exprimer mes remerciements et mon affection à mes trois vieux "potes" Eric Brisson, Philippe Vallet et Jacques Baudrier avec lesquels tout a commencé à la fin des années 70. Et j'ai une pensée triste pour Eric Devisscher – mon tout premier joueur – à qui la vraie vie a fait perdre sa raison et, avec elle, son désir de vivre.

Copyright © 1997-2001,2002 S. Gesbert

"Cthulhu An Mil" paraphrase certains textes de "L'Appel de Cthulhu" et "Elric!" et des suppléments de Chaosium Inc. "L'Appel de Cthulhu" est une marque déposée de Chaosium Inc., "Elric!" est une marque de Chaosium Inc. et toutes deux sont utilisées avec l'autorisation de Chaosium Inc. "Chaosium Inc." est une marque déposée de Chaosium Inc.

Introduction

"Puis je vis monter de la mer une bête qui avait dix cornes et sept têtes, et sur ses cornes dix diadèmes, et sur ses têtes des noms de blasphème." – Apocalypse 13:1

950 ap. JC. L'Occident est morcelé : les empires et les royaumes ont enduré deux siècles d'invasions et maintenant les seigneurs de guerre combattent sur les restes comme des chiens enragés. Le clergé est faible et moralement dépravé, les villes sont dépeuplées, le commerce stagne et la violence règne partout. L'Histoire entre dans le Sixième Age de l'humanité, l'âge ultime avant la fin du monde.

950 ap. JC. Le Byzantin Theodorus Philétas traduit Al Azif en grec et le renomme Necronomicon. Il faudra un siècle pour que ce tome blasphématoire soit finalement condamné et la plupart des copies détruites...

Cthulhu An Mil poursuit sur les traces de Lovecraft la sinistre tradition des hommes et des femmes luttant contre les ténébreuses forces du Mythe de Cthulhu. Cependant, Cthulhu An Mil explore une ère oubliée des récits lovecraftiens : 950 à 1050 après Jésus Christ, presque mille ans avant la période généralement couverte dans L'Appel de Cthulhu.

A cette époque agitée, durant ces cent années où des copies manuscrites du *Necronomicon* circulaient de mains en mains, l'humanité pliait devant les impitoyables forces du Mythe : les sombres rejets de Shub-Niggurath infestaient les forêts insondables. Les Mi-Go gardaient les cimes des montagnes, les goules et les miri-nigri hantaient les cimetières et les Profonds infiltraient les villages côtiers. Nyarlathotep arpentait la terre sous mille déguisements. Le Grand Cthulhu sommeillait dans l'abîme, rêvant du Septième Age, lorsqu'il sera libéré pour émerger des flots et fouler la terre. Les derniers mages expérimentaient des pouvoirs qui n'avaient pas été faits pour les humains et étaient entraînés dans les Limbes – la demeure de Yog-Sothoth...

Ce que contient ce supplément

Cthulhu An Mil est entièrement compatible avec la philosophie et le système de jeu de L'Appel de Cthulhu. En raison des particularités de l'époque, quelques ajustements et ajouts au *Système de jeu* ont été effectués. Ils sont décrits dans les pages suivantes.

Cthulhu An Mil présente le *Vieux Grimoire* des sortilèges, qui combine des éléments traditionnels de la sorcellerie et des rituels d'anciennes religions. Cthulhu An Mil développe également les notions de Limbes (les interstices entre les sphères de l'existence) et d'esprits (Fantômes, Anciens) qui transparaissent dans le livre de règles de Cthulhu et dans l'œuvre de Lovecraft. Une sélection de nouvelles créatures du Mythe, de déités et de bêtes est décrite dans le *Bestiaire* de l'An Mil.

A la fin de ce livre, un *Scénario* introduit le sinistre monde de Cthulhu An Mil aux joueurs et aux gardiens. Dans cette histoire les investigateurs feront face à de nouveaux ennemis surnaturels et pourront découvrir des écrits plus anciens que le *Necronomicon* lui-même...

Enfin, le chapitre *Aides de Jeu* est un guide complet de

l'époque 950-1050 ap. JC.

Cthulhu An Mil souhaite la bienvenue aux joueurs et aux gardiens de L'Appel de Cthulhu dans un siècle de fer et de plomb et d'horreurs venues du fond des âges.

Jouer en l'An Mil

Cthulhu An Mil possède une base historique et propulse le gardien et les joueurs dans un monde contradictoire d'oppression absolue et de totale impunité. En l'An Mil presque tout le monde servait un seigneur et le statut social prédéterminait en grande partie le destin de chacun. D'un autre côté, le monde était en plein bouleversement et les changements engendraient une plus grande liberté que plus tôt ou plus tard dans le Moyen Age : d'ambitieux brigands s'installaient parfois dans des marches et se proclamaient seigneurs des lieux et un garçon de ferme appelé Gerbert est même devenu pape !

Dans Cthulhu An Mil, les joueurs prennent le rôle d'investigateurs et essayent de résoudre quelque mystère ou situation. Comme aux autres époques, l'aptitude à lire le Latin ou à utiliser une bibliothèque a souvent plus de valeur qu'une compétence élevée dans le maniement d'arme. En effet, les épées ou les flèches sont inefficaces contre les créatures les plus puissantes. En outre, les sociétés de l'An Mil employaient des méthodes expéditives à l'encontre des personnes qui attiraient trop l'attention ou qui présentaient une menace quelconque pour les coutumes et l'ordre établi.

En l'An Mil, le statut social – représenté dans le jeu par la compétence Statut – était censé refléter la valeur intrinsèque d'une personne, ainsi que sa réputation personnelle et sa valeur marchande. En l'absence d'archives personnelles, un statut élevé était souvent accepté comme gage de loyauté. Les gens de l'An Mil ne ménageaient aucune peine afin de découvrir le véritable statut et la richesse d'un étranger.

Premiers pas

Un défi récurrent attend le gardien au début de chaque partie : pour quelles raisons les investigateurs sont-ils ensemble ? Les investigateurs ont inévitablement un passé et des professions différents. Les combinaisons d'investigateurs de statuts très différents peuvent être difficiles à justifier dans un cadre strictement médiéval. Cependant, d'intéressantes associations peuvent très bien surgir dans des circonstances particulières et entraîner de passionnantes séances de jeu de rôles.

Voici quelques suggestions pour de premières rencontres (les deux dernières en particulier peuvent réunir des investigateurs d'origines très différentes) :

- Tous les investigateurs répondent à une requête de leur seigneur mutuel, afin d'accomplir une tâche importante à sa cause.

- ❑ Tous les investigateurs ont un ami commun qui leur demande une faveur.
- ❑ Tous les investigateurs sont confrontés au même mystère. Ce peut être une série d'événements inexplicables, une obscure prophétie ou quelque vile intrigue.
- ❑ Tous les investigateurs sont présents lors d'un incident quelconque. Leur sort commun est scellé quand tous se trouvent impliqués.

Voici des exemples de professions compatibles (voir Système de Jeu pour plus de détails sur les professions) :

- ❑ Tous les joueurs appartiennent à une noble *familia* ou lui sont liés. Les nobles sont plus ou moins libres de faire ce qu'ils veulent, ont des ressources, etc., de bonnes conditions pour jouer un rôle d'enquêteur. Professions : Guerrier, Garde, Serviteur, Sergent, etc.
- ❑ Tous les joueurs sont des hommes d'Eglise ou sont liés à une institution cléricale ou à un ordre religieux. De tels investigateurs doivent observer les lois de l'Eglise, sont généralement très instruits et sont seulement rarement soumis à des travaux serviles, et ils sont (probablement) consacrés à l'éradication du Mal. Des professions idéales pour enquêter sur les horreurs du Mythe. Professions : Erudit, Prêtre, Moine/Nonne, Clerc, Maire, etc.
- ❑ Tous les joueurs appartiennent à la même communauté ou lui sont liés. Il peut s'agir d'un village de fermiers, d'un village de pêcheurs ou d'une guilde d'artisans ou de marchands. Restrictions : de telles communautés sont souvent liées à une localité particulière. Professions : Fermier, Forestier/Pêcheur, Artisan/Commerçant, Négociant, Marchand itinérant, Marin, etc.
- ❑ Tous les joueurs sont des "inadaptés" ou des bannis de la société. Restrictions : la majeure partie de ces personnes doivent opérer aux franges de la société et manquent probablement de ressources ou de statut. Métiers : Mendiant, Guérisseur, Ermite/Hérétique, Jongleur/Ménestrel, Pèlerin, Mercenaire/Brigand, etc.

Ne prenez pas la classification ci-dessus comme une règle absolue. Par exemple, les investigateurs d'une communauté villageoise peuvent être issus de milieux très différents : un sergent, un prêtre, des fermiers libres ou non (y compris des artisans et des femmes, la milice locale), un commerçant, un guérisseur et ainsi de suite.

Souvenez-vous que le but du jeu de rôles d'horreur est de passer un bon moment. Les règles et les arrangements historiques sont juste les vecteurs du jeu. Que vous les respectiez ou non passe après le plaisir de jouer...

Régner par la Peur

"L'émotion la plus forte et la plus ancienne de l'humanité c'est la peur, et la peur la plus ancienne et la plus forte est celle de l'inconnu." – H.P. Lovecraft

Cette célèbre citation de Lovecraft (en ouverture de son essai "Epouvante et surnaturel en littérature") résume bien la raison pour laquelle les gens jouent à L'Appel de Cthulhu : pour s'offrir une bonne frousse. Sur le principe qui veut que "la peur d'un mal auquel on s'attend (trébucher sur un cadavre à demi-dévoré dans un cimetière,

par exemple) est pire que le mal lui-même (une rencontre avec une goule, par exemple)", voici sept idées qui peuvent aider le gardien à "régner par la peur" en l'An Mil comme à d'autres époques...

"Eh bien ! Pourquoi ne bougez-vous pas ? Vous êtes fatigué ? Ne vous en faites pas, mon ami, car elles arrivent. Regardez, regardez, maudit bougre ! Regardez juste par-dessus votre épaule gauche..."

"De l'au-delà" – Lovecraft

Cultivez vos propres peurs ! Quels livres, films ou situations vous ont vraiment effrayé ? Demandez-vous pourquoi et comment. Les mêmes situations et artifices pourraient-ils fonctionner dans le jeu ?

"A la nuit tombante, Jellewyn me fit signe de venir sur le deck et me montra la flèche du grand mât. Je crois que je suis tombé à genoux. Un ciel étrange se voûtait sur la mer grondante ; les constellations familières n'y étaient plus ; des astres inconnus, aux groupements géométriques nouveaux, brillaient faiblement dans un abîme sidéral d'un noir effrayant.

- Jésus ! dis-je. Dieu ! Où sommes-nous ?"

"Le psautier de Mayence" – Jean Ray

Entretenez votre amour de l'Etrange ! Des événements "étranges" (prélude à des événements "horrifiants") peuvent être expliqués par la raison, mais évoquent en même temps une réalité bien plus terrible. Brouillez les sens des investigateurs et entourez-les de faits étranges et de coïncidences troublantes.

"[Les rameaux] bougeaient, à n'en pas douter, bien qu'il n'y eût pas un souffle de vent."

"La Couleur tombée du ciel" – Lovecraft

Connaissez vos joueurs ! Le gardien effraie les joueurs, pas leurs investigateurs. Découvrez les faiblesses des joueurs, leurs phobies (la peur de l'altitude, des bruits soudains, de la douleur et de la mort, de la perte d'un être cher, de l'obscurité, des araignées ou des serpents, etc.) et exploitez-les dans le jeu.

"Les porcs [...] prenaient une couleur grisâtre et tombaient littéralement en lambeaux avant de mourir, tandis que leurs yeux et leur groin présentaient des altérations singulières..."

"La Couleur tombée du ciel" – Lovecraft

Mettez vos joueurs en porte-à-faux ! Aidez les joueurs à oublier le monde réel et à s'identifier avec les investigateurs. Le livre de règles de L'Appel de Cthulhu contient des stratégies générales et des informations d'arrière-plan à cet effet. Evitez par exemple du jargon tel que "points de vie". Jouez à la lumière des bougies dans une grande pièce sombre. Mettez les investigateurs en situation de culpabilité, d'échec, d'isolement, de faiblesse, etc.

"Dix-sept années durant, après cet événement, West regardera fréquemment par-dessus son épaule, en déclarant qu'il entendait des pas dans son dos. Aujourd'hui, il a disparu."

"Herbert West, réanimateur" – Lovecraft

Laissez vos joueurs dans le noir ! La pire des peurs est celle imaginée par les joueurs, pas celle mise en scène par

le gardien. La peur ne réside pas dans les choses que le gardien décrit aux joueurs, mais se dissimule dans ses non-dits. Amenez les joueurs à hésiter sur la nature de la menace : est-elle naturelle ou surnaturelle ? Maintenez-les dans un perpétuel état de doute et de tension. Vous saurez que vous êtes sur la bonne voie si les joueurs commencent à imaginer des dangers qui n'existent pas...

"C'est alors, avec une brusquerie qui nous horrifia, que nous entendîmes un affreux cri monter d'en bas. Il venait des chevaux attachés : ils avaient hurlé – non pas henni, mais hurlé – sans que nous puissions savoir pourquoi, faute de lumière ou d'appels lancés par leurs gardiens."

"Le Peuple ancien" – Lovecraft

Surprenez vos joueurs ! Les joueurs vétérans de L'Appel de Cthulhu peuvent représenter un véritable défi pour le gardien. Pour ces joueurs, les Profonds, les Goules, etc. sont juste devenus un autre aspect de la réalité. Mettez-les dans l'erreur ! Changez les règles, transformez les créatures de sinistre manière, ajoutez aux sorts des effets secondaires à faire frémir, etc. Evitez les normes et les archétypes comme la peste.

"[Ils] portaient les casquettes réglementaires de la compagnie des tramways, et il était évident qu'il s'agissait du contrôleur et du chauffeur de ce véhicule. Brusquement l'un d'eux renifla avec une acuité bizarre, leva son visage vers le ciel, et se mit à hurler à la lune. L'autre se laissa immédiatement tomber à quatre pattes et courut en direction de la voiture."

"La Chose dans la clarté lunaire" - Lovecraft

Sachez quand vous arrêter ! Parfois, tous ces artifices peuvent devenir trop frustrants ou trop stressants pour les joueurs. S'ils se sentent manipulés, ils perdront rapidement tout intérêt pour le jeu. Accordez-leur des moments de répit et de dédommagement ; offrez-leur un refuge temporaire, une explication acceptable (et potentiellement erronée) à ce qui s'est produit, etc.

"Ce qu'il y a de plus pitoyable au monde, c'est, je crois, l'incapacité de l'esprit humain à relier tout ce qu'il enferme. Nous vivons sur une île placide d'ignorance, environnée de noirs océans d'infinitude que nous n'avons pas été destinés à parcourir bien loin."

"L'Appel de Cthulhu" – Lovecraft

Références

Voici les principales sources de Cthulhu An Mil. Beaucoup de petits détails ont été rassemblés à partir d'un grand nombre de références secondaires, trop nombreuses pour être citées ici. Le gardien est invité à lire quelques œuvres lovecraftiennes pour inspirer ses aventures Cthulhu An Mil.

Fictions concernant L'Appel de Cthulhu

Lovecraft, Robert Laffont/Bouquins :

Tome 1 (1991): *Le Molosse, La Couleur tombée du ciel, L'abomination de Dunwich, Celui qui hantait les ténèbres, Les Chiens de Tindalos* (F.B. Long), *La Pierre noire* (R.E. Howard).

Tome 2 (1991): *De l'au-delà, Horreur à Red Hook, Le Peuple ancien* ; Poèmes fantastiques : *Nyarlahotep ; Epouvante et Surnaturel en Littérature*.

Tome 3 (1992): *A travers les portes de la clé d'argent*.

Cold Print, J.R. Campbell, TOR (1987) – *The Church in High Street, The Moons Lens*.

Nameless Cults, R.E. Howard, Chaosium (2001) – *People of the Dark, The Worms of the Earth, The Shadow Kingdom*.

Références générales

Sacred origins of profound things, C. Panati, Penguin (1996).

Encyclopædia Universalis.

La Sainte Bible, éditions diverses (traduction Darby).

Le Livre d'Enoch, F. Martin, Arche Milano (1975).

Système de Jeu

L'Appel de Cthulhu, Manuel du Gardien, The Creature Companion, Les Contrées du Rêve revisitées, Cthulhu by Gaslight, et Elric! (Chaosium)

Encyclopedia Cthulhiana, D. Harms, Chaosium (1998).

Poisonous plants & animals, H. Altmann, Chatto & Windus (1980).

A la recherche des premiers marins, P. Banbury, France-Empire (1977).

Bestiaire

Les grandes figures des mythologies, F. Comte, Bordas (1988).

Gods and myths of Northern Europe, H. R. Ellis Davidson, Penguin (1990).

Les nains et les elfes au moyen âge, C. Lecouteux, Imago (1988).

Je découvre les animaux sauvages, S. Thomassin and J.J. Marquart, André Leson (1978).

L'An Mil

La France de l'an mil, R. Delort, Seuil (1990).

Le Haut Moyen Age, J. Dhont, révisé et mis à jour par M. Rouche (1976), Bordas.

Atlas of the year 1000, J. Man, Penguin (1999).

La vie quotidienne en l'an mille, E. Pognon, Hachette (1981).

The castle story, S. Sancha, Collins (1991).

Système de Jeu

"[Mais] de même qu'il convient aux disciples d'obéir au maître, il convient au maître de tout organiser avec prévoyance et justice. Par conséquent, qu'en toutes choses ils suivent la Règle et que personne n'ait l'audace de s'en écarter..."

– La Sainte Règle de St Benoît

Comme Cthulhu An Mil est un supplément du livre des règles de L'Appel de Cthulhu, la génération de personnage et le système de jeu demeurent fondamentalement identiques. Cependant, la vie aux dixième et onzième siècles était totalement différente de la vie au dix-neuvième ou au vingtième siècle. Ce chapitre concerne les "investigateurs" de l'An Mil, leurs professions et leurs compétences, et se concentre sur les règles spécifiques de l'époque, comme la maladie et la folie.

Jet de caractéristiques

Excepté les hommes d'Eglise, les clercs et quelques nobles, personne ne recevait d'éducation formelle en l'An Mil, puisqu'il n'y avait aucun système scolaire digne de ce nom. C'est pourquoi dans Cthulhu An Mil les concepts d'Education (EDU) et de Savoir mesurent avant tout la connaissance acquise *sur le tas* : un investigateur avec une Education élevée sans être instruit peut tout de même être studieux et observateur.

Notons que notre définition de l'Education ne contredit pas le livre des règles de L'Appel de Cthulhu – mais que dans Cthulhu An Mil "l'école de la vie" a un statut équivalent à une éducation formelle.

Les nouveaux compléments aux caractéristiques sont les jets de Dextérité et de Charisme :

JET DE DEXTERITE (DEX x5). Le jet de Dextérité permet de tester des compétences de manipulation en l'absence de compétences spécifiques. Par exemple, il pourra décider si l'investigateur est capable de crocheter une serrure (les serrures de l'An Mil étaient simples) ou de se rattraper in extremis à la branche au bord de la falaise.

JET DE CHARISME (APP x5). Le jet de Charisme permet de tester des compétences de communication en l'absence de compétences spécifiques. A-t-il fait bonne impression ? A-t-elle capté l'attention de tout le monde ?

Nom

En l'An Mil, la plupart des gens n'avaient pas de nom de famille : Jehan était simplement Jehan. Pour mieux caractériser un investigateur, ajoutez un lieu de naissance, comme dans Jehan de Tours, une profession, comme dans Jehan Meunier, ou un signe particulier, comme dans Erik le Rouge.

La plupart des prénoms français, allemands ou anglais classiques sont tout à fait appropriés en l'An Mil.

Lieu de naissance et langue

Choisissez le lieu de naissance de l'investigateur et sa langue maternelle : l'Empire germanique (vieux dialectes haut-allemand), les royaumes de France, de Bourgogne ou d'Italie (vieux dialectes français), le royaume d'Angleterre

(vieux dialectes anglais) sont de bons points de départ – voir le chapitre Aides de Jeu pour plus de détails.

Sexe de l'investigateur

La plupart des sociétés de l'An Mil étaient malheureusement très sexistes. Les hommes détenaient presque toutes les positions de pouvoir et les femmes de basse extraction étaient habituellement affectées aux tâches manuelles et avaient peu de droits.

Cependant afin d'enrichir les possibilités de jeu, nous avons décidé d'outrepasser l'exactitude historique et ouvert la plupart des professions aux investigatrices (évitons celles de clerc, prêtre, garde et guerrier). C'est au gardien de considérer les femmes audacieuses comme des exceptions dans une société masculine hostile ou de plier la mentalité médiévale vers une intégration moins problématique.

Profession de l'investigateur

Les professions énumérées ci-après sont bien adaptées à un investigateur débutant de l'An Mil.

En l'An Mil, la plupart des gens étaient liés à un maître ecclésiastique ou laïque. Lorsque c'est possible, nous suggérons les versions "homme libre" ou "de statut élevé" des professions courantes, qui donnent au joueur plus d'autonomie.

Toutes les professions permettent le choix d'au moins une compétence libre parmi celles de la section Compétences et celles des Tables d'armes. Souvenez-vous que la compétence Mythe de Cthulhu ne fait pas partie des choix possibles, car elle ne s'acquiert qu'en cours de partie.

Argent et équipement

Au Moyen Age le problème de la monnaie est complexe, car chaque siège de pouvoir frappait ses propres pièces de monnaie. Pour simplifier, Cthulhu An Mil adopte une unité monétaire universelle : le *denier* d'argent. Un denier représente la somme minimum pour survivre un jour en ville.

Toutes les professions dotent l'investigateur d'un certain nombre de deniers. Ce montant approximatif représente en gros une année de revenus. "Achetez" les armes, l'habillement et tout autre équipement adapté à la profession de votre investigateur.

Magie

Quelques professions (guérisseur, ermite/hérétique et prêtre-exorciste) permettent à l'investigateur de choisir des sortilèges du Vieux Grimoire à la place des compétences. Ce choix est toujours soumis à l'approbation du gardien – comptez 50 points de compétence pour chaque sort *ciblé*, et 100 points de compétence pour les autres (voir la section Lancer des sorts du chapitre Vieux Grimoire). Les hommes d'Eglise n'ont en principe pas accès aux

connaissances magiques, mais ils peuvent être investis de pouvoirs miraculeux par intervention divine. Dans un contexte chrétien, la recherche de pouvoirs divins devrait être considérée comme un péché mortel.

Professions

Vous pouvez en apprendre plus sur ces gens et sur la société dans laquelle ils vivaient dans le chapitre Aides de Jeu. Les sortilèges se trouvent dans le chapitre Vieux Grimoire.

ARTISAN/COMMERÇANT

Vous pouvez être un forgeron, un boulanger ou un tisserand. Choisissez un métier. Vous vivez dans une communauté villageoise ou dans une ville.

Compétences : (Artisanat), Baratin, Marchandage, Monde Naturel, Royaume Natal, Sagacité, Statut et une autre compétence comme spécialité personnelle.

Argent : 1200 deniers.

CLERC

Vous étiez l'enfant d'une riche famille ou un brillant enfant de paysan remarqué par un homme d'Eglise. Vous avez reçu une stricte éducation religieuse dans un évêché ou dans un monastère. Aujourd'hui vous êtes un secrétaire, un administrateur, un juriste ou un architecte au service d'un comte ou d'un évêque.

Compétences : Bibliothèque, Latin, Persuasion, Royaume Natal, Statut, Ecrire le Latin ou le dialecte administratif et deux autres compétences comme spécialités personnelles.

Argent : 2400 deniers.

ERMITE/HERETIQUE

Vous êtes un hors-caste, un marginal, une personne tourmentée par des rêves et des visions. Vous entretenez d'étranges idées et d'ahurissantes notions. Vous vous cachez dans les bois ou vivez dans une communauté secrète.

Compétences : Monde Naturel, Occultisme, Persuasion, Sagacité, Se Cacher, Trouver Objet Caché ou Ecouter et deux autres compétences comme spécialités personnelles (un sort autorisé).

Argent : 240 deniers.

ERUDIT

Vous appartenez à une école monastique ou cathédrale. Vous êtes le récipiendaire et le dispensateur du savoir divin. Vous passez votre temps à lire les auteurs classiques, à écrire des manuels et à enseigner. Quand vous n'enseignez pas, vous êtes impliqué dans des intrigues politiques pour quelque bonne cause.

Compétences : Bibliothèque, Ecrire le Latin, Latin, Persuasion, Royaume Natal, (Science), Statut et une autre compétence comme spécialité personnelle.

Argent : 1200 deniers.

FERMIER (LIBRE)

Vous êtes le sel de la terre : fermier aisé ou colon, la société de l'An Mil dépend de vos récoltes et vous travaillez comme une bête de somme.

Compétences : (Artisanat), Conduire Attelage, Ecouter, Marchandage, Monde Naturel, Suivre une Piste et deux autres Compétences comme spécialités personnelles.

Argent : 600 deniers.

FORESTIER/PECHEUR

Comme forestier vous exploitez la forêt : vous pouvez être chasseur, récolteur de miel, bûcheron ou charbonnier. Comme pêcheur vous vivez dans une communauté de pêcheurs près d'un lac ou en bord de mer.

Compétences : (Artisanat), Lancer, Monde Naturel, Nager ou Discrétion, Navigation, Piloter Bateau ou Suivre une Piste, Trouver Objet Caché ou Ecouter et une autre compétence comme spécialité personnelle.

Argent : 240 deniers.

GARDE

Vous travaillez dans une cité pour le bourgmestre ou l'évêque. Vous avez peu à faire, excepté vous entraîner au maniement de vos armes et vous maintenir en forme.

Compétences : Coup de Poing, de Pied ou de Tête ou Lutte, Discrétion, Lancer, Royaume Natal, Statut, Trouver Objet Caché ou Ecouter, une compétence d'arme et une autre compétence comme spécialité personnelle.

Argent : 1800 deniers.

GUERISSEUR

Pour les étrangers, vous ressemblez à un villageois. Mais les villageois vous connaissent mieux : votre mentor vous a transmis des pouvoirs du monde invisible. Maintenant les villageois viennent à votre hutte pour un traitement ou une potion ou pour un conseil sur l'amour, la promesse de la pluie et le mauvais œil. Méfiez-vous de la suspicion du prêtre du village !

Compétences : Concocter Potions, Monde Naturel, Occultisme, Premiers Soins, Sagacité, Trouver Objet Caché ou Ecouter et deux autres compétences comme spécialités personnelles (sorts autorisés).

Argent : 900 deniers.

GUERRIER (LIBRE)

Vous êtes un fier *miles*, un guerrier professionnel. Vous êtes un libre et audacieux aventurier ou vous dépendez d'un seigneur de guerre. Vos seules possessions sont votre cheval, une épée longue et une cotte de mailles.

Compétences : Lutte, Monde Naturel, Royaume Natal, Monter à Cheval, Statut, Suivre une Piste, une compétence d'arme et une autre compétence comme spécialité personnelle.

Argent : 9000 deniers.

JONGLEUR/MENESTREL

Vous êtes plein d'esprit et bien tourné et vous aimez attirer l'attention. Vous pouvez être versé dans les chansons de geste, les instruments de musique, les poésies et les contes

que tout le monde connaît, en acrobatie, en jonglerie, en funambulisme, en dressage d'animaux ou dans un autre métier de divertissement.

Compétences : (Art), Baratin, Marchandage, Persuasion, Royaume Natal, Sagacité et deux autres compétences comme spécialités personnelles.

Argent : 1500 deniers.

MARCHAND ITINERANT

Vous possédez quelques animaux de trait ou un petit bateau. Vous circulez vers l'intérieur, en remontant le fleuve, ou le long de la côte, au profit de votre maître. Vous connaissez parfaitement cet itinéraire et ses dangers.

Compétences : Baratin, Conduire Attelage ou Piloter Bateau, Langue Etrangère : parlé marchand commun, Marchandage, Navigation, Royaume Natal, Sagacité et une autre compétence comme spécialité personnelle.

Argent : 3600 deniers.

MARIN

Vous êtes compétent avec les voiles, les bateaux et les navires et connaissez les vents, les marées et les constellations. Vous avez vu Hambourg, Venise ou Constantinople. La vie serait magnifique, s'il n'y avait pas les tempêtes, les pirates et les terreurs des profondeurs.

Compétences : Baratin, Grimper, Monde Naturel, Navigation, Piloter Bateau, Royaumes Etrangers et deux autres compétences comme spécialités personnelles.

Argent : 1500 deniers.

MENDIANT

Vous consacrez votre vie à mendier nourriture et argent auprès des passants.

Compétences : Baratin, Dissimulation, Marchandage, Sagacité, Ecouter ou Trouver Objet Caché et trois autres compétences comme spécialités personnelles.

Argent : 240 deniers.

MERCENAIRE/BRIGAND

En tant que mercenaire vous combattez pour le plus offrant, puis vous fouillez les champs de bataille à la recherche d'un butin. Comme brigand, vous avez pu être la victime d'une catastrophe naturelle ou d'une odieuse injustice qui a changé votre vie pour toujours. Maintenant vous vous cachez au fond des bois et volez des moines ou des marchands itinérants.

Compétences : Coup de Poing, de Pied ou de Tête ou Lutte, Discrétion, Lancer, Monde Naturel, Navigation, Suivre une Piste, une compétence d'arme et une autre compétence comme spécialité personnelle.

Argent : 2100 deniers.

MOINE/NONNE

Vous vivez dans un monastère, dans le silence et la prière. Quand vous ne priez pas, vous accomplissez des tâches domestiques ou recopiez les mystérieux manuscrits de la bibliothèque du monastère.

Compétences : (Art) ou (Artisanat) ou (Science), Bibliothèque, Ecouter, Ecrire le Latin, Langage Gestuel,

Latin, Occultisme et une autre compétence comme spécialité personnelle.

Argent : 240 deniers. Nota : comme les moines et les nonnes ne devraient rien *posséder*, utilisez l'argent pour acheter des effets personnels et faites don du reste, à l'exception de quelques deniers.

NEGOCIANT

Vous êtes un Juif vivant dans une cité portuaire ou dans les faubourgs d'une cité. Vous gagnez votre vie en tenant des comptes et par le biais de représentants de commerce. Vous importez du vin, des épices exotiques et des coupons de soie depuis des pays païens et les vendez à d'arrogants nobles. N'étant pas chrétien, vous êtes autorisé à être changeur de monnaie et usurier.

Compétences : Baratin, Comptabilité, Ecrire une Langue, Langue Etrangère, Marchandage, Royaumes Etrangers, Royaume Natal et une autre compétence comme spécialité personnelle.

Argent : 9000 deniers.

PELERIN

Vous vivez de la charité des autres. Vous accomplissez un pèlerinage vers un lieu saint, par exemple Jérusalem, un monastère ou une cathédrale abritant de saintes reliques. Vous avez des raisons personnelles pour effectuer ce pèlerinage, peut-être pour expier un crime, par souhait d'élever votre âme ou simplement par désir d'aventure dans le sens le plus noble du terme. Vous pouvez être en chemin vers Saint-Jacques de Compostelle en Espagne, le Mont Saint-Michel en France, Jérusalem ou Rome.

Compétences : Discrétion, Marchandage, Monde Naturel, Navigation, Royaume Natal et trois autres compétences comme spécialités personnelles.

Argent : 240 deniers.

PRETRE

Vous êtes en mission pour l'Eglise afin de guider les hommes et femmes laïcs sur les voies du Seigneur. Vous êtes soit un exorciste de bas rang, soit un prêtre ordonné lié à une paroisse et collectez la dîme des fermiers, laquelle va de toute façon à votre avide seigneur. Bien que le célibat soit vivement recommandé, certains d'entre vous ont une concubine et des enfants !

Compétences : Baratin, Latin, Occultisme, Persuasion, Sagacité, Statut et deux autres compétences comme spécialités personnelles (les sortilèges religieusement corrects sont autorisés aux exorcistes).

Argent : 600 deniers.

SERGEANT/MAIRE

Vous êtes employé par un seigneur ou un monastère pour diriger l'administration du domaine. Votre tâche principale est de collecter l'argent des taxes et les impôts en nature.

Compétences : Baratin, Discrétion, Marchandage, Sagacité, Statut, Trouver Objet Caché, une compétence d'arme et une autre compétence comme spécialité personnelle.

Argent : 3000 deniers.

SERVITEUR

Vous servez votre seigneur dans son palais en ville ou dans son *castrum*. Choisissez l'une des fonctions suivantes : administrateur (*sénéchal*), chef des écuries ou gardien de l'ordre public (*connétable*). Vous passez la plupart de votre journée à bousculer des domestiques subalternes pour qu'ils fassent leur travail.

Compétences : (Artisanat), Baratin, Discrétion, Dissimulation, Ecouter ou Trouver Objet Caché, Sagacité et deux autres compétences comme spécialités personnelles.

Argent : 900 deniers.

Compétences

Beaucoup de compétences "modernes" n'existaient pas en l'An Mil. Réciproquement, quelques compétences de l'An Mil étaient spécifiques à cette époque. De fait, un certain nombre d'entre elles ont été renommées ou redéfinies pour respecter les particularités de l'époque. Attention : quelques compétences de l'An Mil ont des chances de base différentes.

Formation : l'éducation formelle dans une compétence, par opposition à la progression par l'expérience, implique le recours à un maître. Un tel recours, dans l'An Mil, devrait intervenir en récompense d'un exploit héroïque ou après une grande persévérance. Souvenez-vous qu'il n'y avait aucune école publique ou université ! Un contrôle d'expérience est automatiquement effectué après six mois de formation en temps de jeu.

Classes de compétences

Les maladies, les drogues ou les sortilèges peuvent affecter une classe de compétences, généralement en divisant par deux les pourcentages de compétences pendant quelques heures :

COMMUNICATION : (Art), Baratin, Langue Etrangère/Natale, Marchandage, Persuasion, Sagacité, Statut.

ACTIVITE PHYSIQUE : Armes de corps à corps, (Art), Conduire Attelage, Coup de Poing/Pied/Tête, Discrétion, Esquiver, Grimper, Lancer, Lutte, Monter à Cheval, Nager, Sauter, Se Cacher.

MANIPULATION : Armes de jet et à projectile, (Art), Artisanat, Dissimulation, Piloter Bateau, Premiers Soins, Réparer/Concevoir.

PERCEPTION : Ecouter, Suivre une Piste, Trouver Objet Caché.

REFLEXION : Bibliothèque, Comptabilité, Concocter Potions, Ecrire une Langue, Monde Naturel, Mythe de Cthulhu, Navigation, Occultisme, Royaumes Etrangers/Natal, (Science), tous les sortilèges.

Chances de base des compétences

Les compétences dont les noms, les chances de base ou le contenu diffèrent par rapport aux temps modernes sont grisées. Consultez la section Définition des compétences et les Tables d'armes pour les explications.

Compétence An Mil	Base %	Equivalent moderne
Art	05%	Art
Artisanat	05%	Artisanat
Baratin	05%	Baratin
Bibliothèque	EDUx2%	Bibliothèque
Comptabilité	10%	Comptabilité
Concocter Potions	01%	Pharmacologie
Conduire Attelage	20%	Conduire Attelage
Coup de Pied	25%	Coup de Pied
Coup de Poing	50%	Coup de Poing
Coup de Tête	10%	Coup de Tête
Discrétion	10%	Discrétion
Dissimulation	15%	Dissimulation
Ecouter	25%	Ecouter
Ecrire une Langue	01%	Langue Etrangère/Natale
Esquiver	DEX x2%	Esquiver
Grimper	40%	Grimper
Lancer	25%	Lancer
Langue Etrangère	01%	Langue Etrangère
Langue Natale	EDU x5%	Langue Natale
Lutte	25%	Lutte
Marchandage	05%	Marchandage
Monde Naturel	10%	Histoire Naturelle
Monter à Cheval	05%	Monter à Cheval
Mythe de Cthulhu	00%	Mythe de Cthulhu
Nager	25%	Nager
Navigation	10%	Navigation
Occultisme	05%	Occultisme
Persuasion	15%	Persuasion
Piloter Bateau	01%	Piloter Bateau
Premiers Soins	30%	Premiers Soins
Réparer/Concevoir	20%	Mécanique
Royaume Natal	20%	Histoire
Royaumes Etrangers	01%	Histoire
Sagacité	05%	Psychologie
Sauter	25%	Sauter
Science	01%	Astronomie, Médecine, etc.
Se Cacher	10%	Se Cacher
Statut	15%	Crédit
Suivre une Piste	10%	Suivre une Piste
Trouver Objet Caché	25%	Trouver Objet Caché

Définitions des compétences

ART (05%)

Choisissez parmi comédie, danse, instrument de musique, joaillerie, jonglerie, chant, sculpture, enluminure de manuscrits, etc. La fiche d'investigateur contient des emplacements vides pour inscrire les différentes options de cette compétence.

ARTISANAT (05%)

Les artisanats sont les compétences utilisées pour fabriquer des objets pratiques. Choisissez parmi armurier, constructeur de bateaux, charpentier, tanneur, maçon, potier, tisserand, menuisier, etc.

BIBLIOTHEQUE (EDU x 2%)

Même compétence que celle du livre des règles, sauf que la chance de base est liée à l'EDU et qu'il faut évidemment savoir lire avant de pouvoir l'exercer – tout le monde en

l'An Mil n'était pas assez instruit pour utiliser cette compétence !

COMPTABILITE (10%)

La connaissance de base de l'arithmétique, du calcul et de l'utilisation d'un abaque pour comprendre et contrôler des inventaires, des comptes et des registres de récoltes.

ECRIRE UNE LANGUE (01%)

En l'An Mil, l'écriture était une compétence différente de la lecture et était enseignée séparément. Cette compétence accorde à l'utilisateur la capacité rudimentaire d'écrire la langue indiquée, s'il sait la parler et la lire... et si la langue a une forme écrite ! En l'An Mil, les principales langues possédant une forme écrite étaient le latin, le syriaque ou le grec, l'arabe, l'allemand, l'anglais, le français, le norrois et le slavonique.

LANGUE ETRANGERE (01%)

Cette compétence représente la chance qu'a l'utilisateur de parler et de comprendre une langue donnée. La compétence inclut la capacité rudimentaire de lire la langue, mais pas de l'écrire (voir Ecrire une Langue). Des dialectes peuvent être compris en divisant la chance par deux.

LANGUE NATALE (EDU x 5%)

La compétence inclut une capacité rudimentaire de lire (si la langue a une forme écrite). Cette compétence ne permet pas de l'écrire (voir Ecrire une Langue).

MONDE NATUREL (10%)

Connaissance générale des animaux, des plantes, de la vie maritime et du climat, dans un environnement familier à l'investigateur. Le gardien devra diviser par deux la compétence dans les lieux peu familiers. Utilisez Monde Naturel pour connaître et soigner les animaux domestiques.

OCCULTISME (05%)

La compétence Occultisme est à la magie non Mythique du Vieux Grimoire et aux esprits, ce que la compétence Mythe de Cthulhu est à la magie et aux monstres du Mythe. Elle permet à l'utilisateur d'identifier des symboles et des objets occultes, et procure une connaissance de l'astrologie et des concepts alchimiques (arabes). Cette compétence ne s'applique pas à la magie du Mythe. Toute manifestation de magie du Vieux Grimoire et d'esprits nécessite un jet d'Occultisme. En réussissant, l'investigateur peut saisir la signification occulte de l'événement. La compétence Occultisme aide également à identifier les principaux textes occultes comme la Tablette d'Emeraude ou les Livres Sibyllins.

ROYAUME NATAL (20%)

L'investigateur a des connaissances sur les peuples, les contrées et les légendes de son royaume de naissance. Cette information vient du bouche à oreille et des traditions populaires. L'identification d'un dialecte est un excellent exemple d'utilisation de cette compétence.

ROYAUMES ETRANGERS (01%)

Avec cette compétence, l'investigateur a des connaissances sur les autres peuples et les autres pays.

CONCOCTER POTIONS (01%)

Avec cette compétence, identifiez, composez et administrez les infusions, les poisons, les antidotes et les hallucinogènes de l'An Mil. Trouver des ingrédients peut exiger une compétence Monde Naturel élevée. La préparation d'une potion à base de simples prend 1 à 3 jours. Préparer du poison pour une arme prend 1 jour en

utilisant du venin animal et jusqu'à deux semaines en utilisant les agents infectieux. Attention ! Un échec critique en concoctant une infusion ou un antidote peut produire un poison.

REPARER/CONCEVOIR (20%)

Tout investigateur peut réparer ou concevoir des machines rudimentaires, des bateaux et ainsi de suite. Avec Concevoir, un investigateur peut créer des trappes et d'autres pièges sophistiqués pour capturer des animaux ou des hommes. Des outils et des matériaux spéciaux peuvent être nécessaires.

SAGACITE (05%)

Avec cette compétence l'investigateur peut deviner la personnalité et les motivations d'une autre personne. Les tromperies habiles ne peuvent toutefois pas être découvertes.

SCIENCE (01%)

Seuls les moines, les clercs, les érudits et peut-être quelques nobles peuvent être instruits dans une des "sciences" de l'An Mil : choisissez parmi la musique, l'astronomie, l'arithmétique, la géométrie, la médecine, la théologie, le droit canonique, etc. La fiche d'investigateur contient des emplacements vides pour inscrire les différentes options de cette compétence. Voir la section Points de Règles pour les applications de la compétence Médecine.

STATUT (15%)

Dans les petites communautés de l'An Mil, le Statut indique le niveau de réputation personnelle autant que le montant de la rançon en cas de capture ! Elle représente la chance de l'investigateur d'obtenir un prêt d'un négociant juif ou de mystifier les gardes d'un comte pour s'inviter à une audience privée.

Comme le "Crédit" dans les années 20, le Statut peut monter ou baisser en raison d'un scandale ou d'une action héroïque. Dans des situations spéciales, le gardien peut réclamer un jet de Statut au lieu de Baratin, de Persuasion ou même de Marchandage.

Points de règles

Pour l'essentiel, les règles du livre des règles de L'Appel de Cthulhu sont valides pour l'An Mil. Cependant, quelques précisions, ajustements et ajouts sont nécessaires.

Médecine

La science médicale était assez fruste en l'An Mil, particulièrement en Occident. Dans ce domaine, les moines et les érudits s'appuyaient encore sur des livres profanes datant de l'Antiquité. Les traitements les plus courants des maladies se composaient de saignées et de régimes alimentaires spéciaux. C'est pour cette raison qu'un jet réussi de Médecine restaure seulement 1D3+1 points de vie par semaine d'observation et de "traitement" (au lieu de 2D3 en utilisant la médecine moderne). L'application réussie de la Médecine peut exiger un jet complémentaire de Concocter Potions afin de préparer les potions curatives nécessaires. Le gardien peut décider qu'un échec critique provoque une perte supplémentaire de 1D3 points de vie, en raison d'un mauvais traitement. Les Arabes étaient beaucoup plus habiles en Médecine, et pratiquaient également une chirurgie élémentaire. Un

investigateur traité avec succès par un médecin arabe guérit de 2D3 points de vie par semaine de jeu.

La Médecine couvre également une chirurgie rudimentaire, mais comme les anesthésiques sont inconnus, chaque opération doit être traitée comme une blessure infligée par un couteau (petit ou grand selon l'opération, voir les Tables d'armes) : un échec critique double les dommages causés, alors qu'un succès critique les divise par deux. Le gardien peut également décider qu'une amputation, comme la torture, réclame un jet de Santé Mentale, avec une perte potentielle de SAN de 0/1D3 à 0/1D10. Pour plus de détails sur les pratiques médicales de l'An Mil, voyez le chapitre Aides de Jeu.

Folie

La psychanalyse n'existait pas en l'An Mil et il n'y avait aucun asile d'aliénés. Chaque village avait ses "idiots" qui faisaient partie de la communauté et auxquels étaient confiées des tâches simples en échange d'un gîte et de nourriture. Les déments étaient souvent considérés comme étant possédés et donc susceptibles de subir un exorcisme ! Les fous n'étaient généralement pas jugés responsables des dégâts qu'ils pouvaient causer.

S'ils ne sont pas confiés aux bons soins d'un monastère ou à leur domicile, les investigateurs déments deviennent des épaves errantes. Sans traitement moderne, ceux frappés d'une folie à durée indéterminée peuvent seulement s'en remettre à des soins privés à domicile ou dans un monastère, à l'abri de complications supplémentaires. Un gardien indulgent peut s'il le désire, considérer qu'un

POISON ¹	Dose	TOX ²	Début	Durée	Symptômes en fonction du temps
Abeilles/Guêpes	50 dards	1	qlques mn	2 jours	Douleur, choc, malaises, œdème du poumon.
Aconit	contact	10	10-20 mn	variable	Sueurs froides, douleurs, vomissements, colique, syncope.
Amanite phalloïde	1 chapeau	10	8-16 h	2-5 jours	Nausées, colique, malaises.
Belladone	1 fruit	1	qlques mn	variable	Agitation, convulsions, phobie de la lumière, soif.
Ciguë	2-3 g	10	qlques mn	variable	Perte de vision, nausées, diarrhée, paralysie.
Douce-amère	1 fruit	1	instantané	variable	Nausées, diarrhée, agoraphobie, sensation de froid.
Euphorbe	contact	6	instantané	2-3 jours	Angoisse, fièvre, paralysie ; cécité si pulvérisé dans les yeux. Utilisé par arbalétriers espagnols.
Scorpion jaune	1 dard	8	qlques mn	10 heures	Douleur, angoisse, œdème du poumon.
Vipère, aspic	1 morsure	8	qlques mn	des heures	Douleurs, angoisse, malaises, nécrose, œdème.

¹ Le temps de préparation est de 1 jour pour les poisons animaux, 1-3 jours pour les poisons végétaux.

² La toxicité du poison est proportionnelle à la dose, par exemple 10 fruits frais de belladone ont une toxicité de 10. Les poisons préparés, par opposition aux frais, ont généralement une toxicité réduite de moitié.

³ Le nombre de piqûres reçues chacun round par une seule victime dépend de la taille du nid de guêpe ou de la ruche : comptez 25 piqûres de guêpes par round pour les très grands nids et 50 piqûres d'abeilles pour les très grandes ruches.

Maladie

En Occident la maladie était souvent interprétée comme le signe extérieur d'une âme malade, une punition divine, et réclamait des prières intensives.

En aucun cas le gardien ne doit exposer *arbitrairement* les investigateurs à des maladies infectieuses. En l'absence de soins appropriés toutes les maladies sont débilitantes et beaucoup sont suffisamment mortelles pour tuer la moitié des investigateurs en quelques semaines.

Une maladie mineure, comme un mauvais coup de froid ou une légère grippe, peut être contractée après un jet de CON x5 raté, suite à une exposition au froid ou à un contact avec un malade. Elle ne coûtera qu'un ou deux points de

prêtre bienveillant équivaut à un psychanalyste (voir les règles de L'Appel de Cthulhu pour plus de détails sur les bénéfices et les risques). Après 1D6 mois de jeu, ils peuvent réintégrer le monde.

Poison

La plupart des poisons sont à action lente et leurs symptômes s'intensifient après quelques heures. En termes de jeu, la perte de points de vie due à l'empoisonnement devrait être appliquée proportionnellement à la durée des effets (par exemple, -1 PdV par heure pendant 8 heures pour une morsure d'aspic, si le jet de résistance est raté). Comme les maladies, les poisons peuvent affecter une ou plusieurs classes de compétence.

La table ci-dessous donne pour les poisons courants, leur toxicité pour une dose donnée et leurs effets. Il existe évidemment bien plus de poisons, par exemple le strophantus africain, l'upas-antiar asiatique, le miel-qui-rend-fou slave et les poisons minéraux basés sur l'arsenic, le mercure ou le plomb rouge (minium). Ces derniers se trouvent facilement dans les *scriptoria* des monastères, puisqu'ils entrent dans la composition des encres employées pour enluminer les manuscrits.

L'ingestion du bon antidote (exigeant des jets réussis de Concocter Potions afin d'identifier le poison et de préparer l'antidote) interrompt les effets du poison et la perte de points de vie.

vie durant quelques jours. Une maladie importante comme la lèpre ou le feu sacré pourrait également s'attaquer à une caractéristique et à la classe de compétences associée, généralement en divisant par deux les pourcentages de compétences pour la durée de la maladie. Des maladies graves comme l'empoisonnement du sang (septicémie), la rage et le tétanos sont assez puissantes pour tuer un homme moyen en une semaine, suite à la perte d'environ 1D3 points de vie par jour.

Notez qu'il est possible de préparer des "poisons" en utilisant des agents infectieux. Préparer ce type de poison exige 2 semaines, puis un jet réussi de Concocter Potions. Appliqué sur le tranchant d'une d'arme aiguisée, le poison infectieux contamine la victime blessée. Rater un jet de Chance *et* un jet de CON x5 indique que l'infection n'a pas

été évitée, la victime souffre d'empoisonnement du sang et perd 1D3 points de vie par jour pendant quelques jours – à la discrétion du gardien.

Le repos au lit, les potions et/ou la Médecine sont le meilleur traitement contre les maladies. Dans les cas désespérés, il ne faudra compter que sur la magie curative ou une intervention divine.

MALADIE ¹	Cause ²	CON ³	Incubation	Durée	Symptômes en fonction du temps
Consomption (tuberculose)	Air vicié	CONx9	Semaines-années	Chronique	Sueurs, fatigue, malaises, perte de poids, <i>toux, fièvre, difficultés respiratoires.</i>
Empoisonnement du sang (septicémie)	Blessure non soignée	CONx4	4-16 heures	Quelques jours	Fièvres, frissons, sensation de désespoir, <i>choc, confusion, éruptions, gangrène, mort.</i>
Feu sacré, mal des ardents (ergotisme)	Nourriture malpropre	Spécial ⁴	1-2 jours	Des semaines	Eruptions, fièvre, <i>cicatrices, difformités (principalement des jambes, parfois faciales), gangrène, mort.</i>
Fièvre des marais (malaria)	Marais, rivières	CONx8	10 jours à 4 semaines	Chronique	Frissons, fièvre, mal de tête, nausée, <i>selles sanglantes, peau jaune, convulsions, coma, mort.</i>
Fièvre des marins (typhus)	Lieu froid malpropre	CONx5	10 jours à 2 semaines	2-3 semaines	Mal de tête, fièvre élevée, douleur musculaire, frissons, <i>stupeur, delirium, éruptions, phobie de la lumière, mort.</i>
Flux (dysenterie épidémique)	Nourriture/eau malpropres	CONx9	Des jours	Des semaines	Diarrhée, crampes abdominales, fatigue, perte de poids, <i>fièvre, vomissements, mort par déshydratation.</i>
Frénésie (fièvre typhoïde)	Nourriture/boisson malpropres	CONx9	1-2 semaines	4-6 semaines	Mal de tête, fièvre, éruptions, selles sanglantes, <i>hallucinations, hémorragie intestinale, mort.</i>
Lèpre	Lépreux	CONx10	6-10 ans	Indéfinie	<i>Lésions de la peau, défiguration, paralysie des mains et des pieds, et faiblesse musculaire.</i>
Mal des mâchoires (tétanos)	Blessure	CONx7	5 jours à 15 semaines	1-7 jours	Spasmes, rigidité, <i>attaques, fièvre, mort.</i>
Petite vérole (variole)	Air vicié	CONx7	10-17 jours	1-2 semaines	Fièvre élevée, fatigue, mal de tête, malaises, éruptions, <i>delirium, vomissement, diarrhée, mort.</i>
Rage	Morsure d'animal enragé	CONx1	3-7 semaines	7 jours	<i>Fièvre, hydrophobie, confusion, paralysie, bave, folie, asphyxie, mort.</i>

¹ Les noms de maladies varient considérablement selon le lieu, l'époque et les circonstances. Le nom moderne est indiqué entre parenthèses.

² Il s'agit de la cause la plus précise de la maladie qui puisse être déduite par des observateurs ne disposant pas de connaissances médicales modernes !

³ Une fois l'exposition constatée, un jet raté de CON fois le multiplicateur indiqué signifie que la maladie poursuivra son cours jusqu'à son terme (symptômes en *italique*), à moins que la personne infectée reçoive un traitement de Médecine réussi avant la fin de la période d'incubation (colonne suivante). Un jet de CON réussi signifie qu'après avoir subi les symptômes les moins graves, la victime infectée récupère.

⁴ La maladie "feu sacré" fonctionne en termes de jeu comme un poison. La "maladie" est provoquée par l'ingestion de produits à base de levure de seigle comme le pain et le gruau, parfois la cervoise. La toxicité du poison est laissée à la discrétion du gardien : elle dépend du niveau de contamination du seigle et de la quantité de produits contaminés ingérés.

Déplacements

Dans l'Europe de l'An Mil, les forêts s'étendaient sur 40 à 60% du territoire. Un groupe voyageant sur une route peut parcourir 25 kilomètres par jour sur un char à bœufs, 30 kilomètres à pied et 60 kilomètres à cheval. Divisez ces distances par deux pour un parcours hors piste, réduisez encore de moitié s'il faut passer des collines ou des montagnes ou traverser des terrains marécageux ou des étendues de neige profonde. A moins qu'il existe un pont ou un gué, chaque traversée d'une rivière importante exige un jour entier. Les vitesses de déplacement ci-dessus peuvent être soutenues indéfiniment avec un ravitaillement et un repos nocturne adéquats. Des hommes désespérés peuvent voyager deux fois plus rapidement, mais ont

besoin d'un jour entier (24 heures) de repos pour chaque jour d'effort soutenu.

Par temps clair et dans des conditions favorables, un voilier caboteur peut parcourir environ 100 kilomètres en 10 heures.

BARQUE

3 m de long, 1,2 m de large 1 rameur
Cargaison : ½ tonne Tirant d'eau : 0,3 mètre

RADEAU/BARGE

4,5 m de long, 2 m de large 1 batelier
Cargaison : 2 tonnes Tirant d'eau : 0,3 mètre

DRAKKAR VIKING

22 m de long, 4,5 m de large 40 rameurs
Cargaison : 16 tonnes Tirant d'eau : 1 mètre

KNARR SCANDINAVE

11 m de long, 3 m de large 4 marins
Cargaison : 8 tonnes Tirant d'eau : 1 mètre

COGUE (BATEAU MARCHAND)

15 m de long, 4,5 m de large 6 marins
Cargaison : 50 tonnes Tirant d'eau : 3 mètres

NEF MARCHANDE BYZANTINE

22 m de long, 6 m de large 12 marins
Cargaison : 100 tonnes Tirant d'eau : 3,6 mètres

Boîte à Outils pour le Gardien

Voici quelques règles "An Mil" facultatives pour les gardiens qui aiment bricoler.

Points de règles pour le combat

Les cas particuliers lors des combats au corps à corps ou avec des armes de jets ou à projectile devraient être résolus grâce au bon sens. Voici un rappel de quelques règles de combat extraites du livre des règles de L'Appel de Cthulhu ("règles particulières pour le combat" et "règles particulières concernant les armes à feu") et, dans deux cas, d'Elric!

ASSOMMER

Les Coups de Poing/Pied/Tête, la Lutte et quelques armes (voir les Tables d'armes) peuvent permettre d'assommer un adversaire au lieu de lui faire du mal. Annoncez l'action et effectuez le jet de dommages comme d'habitude, mais confrontez ce résultat aux points de vie de la cible sur la Table de Résistance. Un succès assomme la cible pour plusieurs minutes et elle ne prend qu'un tiers des dommages. Si le jet échoue, la cible encaisse l'intégralité des dommages !

BOUCLIERS

Une parade peut être effectuée avec un bouclier à la place d'une arme. Les boucliers offrent également une protection similaire à celle d'une amure contre les projectiles.

BOUT PORTANT

La chance de toucher du tireur ou du lanceur est doublée à moins de DEX/3 mètres.

CIBLES VOLUMINEUSES

Pour des créatures de TAI 30 ou plus, chaque tranche de 10 TAI au-dessus de 30 ajoute 5% à la chance de toucher avec une arme de jet ou à projectile.

PENOMBRE, OBSCURITE

Réduisez les compétences dans des proportions conséquentes, par exemple de moitié au clair de lune. Dans l'obscurité totale réduisez les compétences de base à 01 ou comptez sur la chance.

PORTEE ETENDUE

Un personnage peut tirer jusqu'au double de la portée de base d'une arme à la moitié de la chance normale de toucher.

TAILLE DE L'ARME

Dans la Table d'armes, la taille est indiquée pour toutes les armes de corps à corps. Plus l'arme est longue, plus son

porteur a de chance de porter le premier coup dans un combat ou de maintenir à distance un adversaire armé d'une arme plus courte et de l'empêcher de faire sa propre attaque. D'un autre côté, plus l'arme est longue, plus il est difficile de la manier avec efficacité.

- ❑ Un combattant armé d'une arme longue attaque le premier contre un adversaire utilisant une arme moyenne ou courte, quelles que soient leurs DEX.
- ❑ Les attaques à mains nues (Coup de Poing/Pied/Tête et Lutte) sont considérées comme des armes "courtes".
- ❑ Armé d'une arme de corps à corps moyenne ou courte, l'adversaire ne peut pas attaquer tant qu'il n'a pas réussi une esquive. Le joueur doit alors déclarer que l'investigateur s'est glissé à l'intérieur de la garde de l'utilisateur de l'arme longue.
- ❑ Maintenant que l'attaquant est à l'intérieur de la garde de l'utilisateur de l'arme longue, ce dernier ne peut plus attaquer. Pour rétablir la distance, il peut Esquiver pour désengager ou laisser tomber son arme longue. Ceci ne concerne pas les bâtons et les épées longues qui peuvent attaquer à n'importe laquelle des trois distances.
- ❑ Souvenez-vous qu'un personnage essayant d'Esquiver dans un round de combat peut également parer, mais pas attaquer !

TIR DE PRECISION

Prendre un round supplémentaire pour viser double les portées de base et de bout portant des armes à projectile.

TIRS NON VISES

Le tir non visé permet de doubler le nombre d'attaques par round. Réduisez la chance de toucher du tireur à un cinquième de la normale.

Qu'y a-t-il dans un Point de Vie ?

Cette section répond à la question de base : est-ce qu'un point de vie représente vraiment quelque chose ? La table ci-dessous permet au gardien "conteur" de dramatiser le banal "tu perds 4 points de vie" :

Il est plus dramatique de dire à un investigateur possédant 10 PdV que la flèche a transpercé son poumon (une blessure grave) et que le trou *souffle* du sang (sans autre conséquence en terme de jeu, mais le joueur n'a pas besoin de le savoir), que de lui débiter "tu as perdu 4 points de vie, il t'en reste 6". Et quelle satisfaction pour un joueur d'entendre que son coup a non seulement tué la goule, mais a écrasé son crâne en une bouillie grisâtre de cervelle et d'os !

Perte PdV en 1 coup	Blessure
10%	Blessure légère/contusion
25%	Blessure moyenne/fracture mineure
50%	Blessure grave/fracture majeure (choc) Jet sous CON x5 pour rester conscient
100%	Blessure fatale/os broyés Mort en 1 round sans Premiers Soins ou Médecine
250%	Organe ou os détruit Mort instantanée

La fraction des points de vie perdus est toujours calculée par rapport au nombre de base (TAI+CON)/2, pas du

nombre actuel de points de vie. Gardez aussi à l'esprit que les armes légères peuvent toucher plusieurs fois en un seul round, de sorte que des dommages faits dans un round sont répartis en plusieurs petites blessures plutôt qu'en une importante.

Poursuites et fatigue

Pour résoudre les poursuites, le gardien doit comparer les vitesses de déplacement (DEP) du poursuivant et du poursuivi. Si elles diffèrent, l'espace entre le poursuivant et poursuivi se réduit ou augmente de ce nombre d'unités par round, jusqu'à la capture ou l'évasion.

En termes de jeu, tous les hommes ont DEP 8 et tous les chevaux ont DEP 12. Les hommes et les chevaux ont DEP 2 en nageant. Les vitesses des autres créatures peuvent être trouvées dans les sections appropriées du livre de règles de L'Appel de Cthulhu.

Si la distance absolue et les vitesses de déplacement sont importants pour le jeu, la table ci-dessous fournit quelques mesures spécifiques.

Effort	Vitesse ¹	Durée ²	Repos ³
Explosif (ex. Sprint)	DEPx10 mètres/round	1 round	2 mn
Intense (ex. Course)	DEPx5 mètres/round	CON rounds	1 heure
Prolongé (ex. Marche forcée)	DEPx3/4 km/heure	CON heures	1 jour

¹ Un round de combat dure 12 secondes, c'est-à-dire qu'il y a 5 rounds de combat dans une minute.

² Durée pendant laquelle l'effort peut être soutenu avant d'éprouver de la fatigue.

³ Temps de repos cumulatif requis pour récupérer entièrement de l'effort.

A l'appréciation du gardien, un effort peut-être poursuivi au-delà de la durée indiquée et le repos requis repoussé à plus tard. A chaque extension de la durée de l'effort sans repos, la vitesse sera diminuée de 1 DEP. L'épuisement complet (impossible de courir ou de combattre, par exemple) se produit quand le DEP a été divisé par deux. Dès cet instant, tous les jets de compétence devront être divisés par deux et un minimum de 24 heures consécutives de repos, avec de l'eau et de la nourriture en quantité suffisante seront nécessaires pour récupérer de l'épuisement ! Si l'investigateur tente une quelconque activité physique laborieuse alors qu'il est épuisé, faites un jet de CONx5 couronné de succès pour *ne pas perdre conscience*.

Les règles ci-dessus peuvent facilement être adaptées à toutes les activités physiques soutenues comme la natation, l'escalade, le combat (effort intense), etc.

Survie en milieu hostile

Les humains peuvent, au besoin, survivre indéfiniment avec de maigres rations de nourriture – jusqu'à un cinquième de la normale. Avec un confortable abri sec, de l'eau potable en abondance et du repos, un humain moyen peut vivre 8 à 12 semaines sans aucune nourriture. Les 3 premiers jours l'investigateur agit normalement. Les CON

jours suivants les performances physiques se dégradent et le gardien peut appliquer des modificateurs négatifs aux jets de compétence. Dans la phase finale l'investigateur affamé est épuisé (tous les jets de compétence sont réduits de moitié), il commence à délirer, puis décède après avoir perdu 50% de son poids. Pour simuler ceci l'investigateur affamé encourt une perte de 1 point de vie tous les 5 jours. Toute activité physique énergique réclame des jets de CONx5 : échouer à un de ces jets coûte 1 point de vie supplémentaire.

Les deux plus grandes menaces auxquelles s'exposent des investigateurs en extérieur sont, de loin, la déshydratation et l'exposition au froid. Manquer à la fois d'eau et de nourriture (tous les aliments contiennent de l'eau), coûte 1 point de vie par jour ; le gardien applique les règles d'épuisement quand les points de vie sont divisés par deux. Comme pour la famine les activités énergiques exigent des jets de CONx5 : en ratant un jet, l'investigateur assoiffé perd un autre point de vie. Le gardien peut doubler le taux de perte de point de vie par temps chaud (au-dessus de 20°C) et le tripler par temps caniculaire (au-dessus de 30°C). A l'inverse, le gardien peut diviser par deux le taux de perte par temps frais (inférieur à 15°C).

Lorsque l'investigateur est exposé à l'air froid ou à l'eau froide, le gardien demande des jets de CONx5 à intervalles réguliers. Chaque jet de CONx5 raté provoque 1 point de vie de dommages d'hypothermie. La fréquence de ces jets dépend de l'exposition au froid. Des fréquences indicatives sont indiquées ci-dessous :

Température	Eau	Air
Insupportable inférieur à -15°C	Non applicable	Jet toutes les 2 mn (10 rounds)
Froid mordant inférieur à -5°C	Non applicable	Jet toutes les ½ heures
Froid glacial inférieur à 5°C	Jet toutes les 2 mn (10 rds)	Jet toutes les 4 heures
Froid inférieur à 15°C	Jet toutes les 15 mn	Jet chaque jour

- ❑ Dans l'eau, diviser l'intervalle de temps par deux en cas de nudité et le doubler en cas de port de vêtements isolants.
- ❑ Sur terre, diviser l'intervalle de temps par 10 en cas de nudité ou de port de vêtements mouillés. Le multiplier par 10 en cas de port de vêtements isolants et secs. Appliquez un "facteur de refroidissement éolien" si nécessaire.
- ❑ La distance qu'un humain moyen peut espérer nager dans une eau à 10°C est d'un kilomètre !

Feu et lumière

Les bougies, les torches, les lampes à huile et les lanternes donnent une lumière portative qui permet de Lire et de "Trouver Objet Caché". La lumière qu'elles donnent est visible à une centaine de mètres dans l'obscurité. Les bougies clignotent, brûlent pendant deux à six heures selon leur longueur et s'éteignent facilement. Les bougies deviennent plus fiables lorsqu'elles sont protégées par une lanterne, c'est-à-dire un cylindre de métal poinçonné, avec une ouverture rectangulaire qui pouvait être recouverte

d'un mince plaque de corne de bœuf. Les torches donnent une grande flamme lumineuse, brûlent pendant une heure et seuls les vents très violents peuvent les éteindre. Si elle est lâchée, une torche continue de brûler sur un jet de Chance réussi. Les lampes à huile ne sont pas meilleures que les bougies et peuvent être assez dangereuses en tombant, en raison de la nappe d'huile enflammée qui se répand.

Nous supposons que toutes les personnes des cultures primitives rurales savent faire rapidement du feu en utilisant, par exemple, une pierre à briquet et une mèche. Dans des conditions défavorables, venteuses par exemple, le gardien peut demander des jets de Chance.

- ❑ Une torche utilisée comme arme fait 1D6 points de vie de dommages de brûlure chaque round (12 secondes) où elle touche une cible. La cible doit réussir un jet de Chance pour empêcher ses vêtements et ses cheveux de prendre feu. S'ils s'enflamment, la cible continue à perdre 1D6 points de vie par round.
- ❑ Etre dans une hutte en flamme, sur un bateau en feu ou pris dans un incendie provoque 1D6+2 points de dommages à chaque round. Un jet de chance est nécessaire chaque round avant que la victime commence à s'asphyxier selon les règles de la noyade.
- ❑ Une armure protège des dommages du feu pendant 1D6 rounds. Ensuite, l'investigateur prend des dommages de feu normaux.

Endommager le décor

Un jour – ou une nuit – les investigateurs peuvent avoir à exhumer un cadavre ou un mystérieux trésor, ou devoir se frayer un chemin hors du sombre puits d'une prison, etc. Dans tous ces cas, le gardien pourrait trouver les vitesses d'extraction suivantes bien utiles :

1 mètre cube de...	Requiert...
Sol meuble	½ heure d'effort soutenu
Sol normal	1 heure d'effort soutenu
Argile compacte	2 heures d'effort soutenu
Calcaire ou grès	25 heures d'effort soutenu
Granit	40 heures d'effort soutenu

Ces chiffres de base sont donnés pour un homme moyen seul, équipé d'outils appropriés, comme des pelles, des bêches, des pioches et des brouettes. Pour les sites miniers ou les carrières à grande échelle, embauchez des ouvriers supplémentaires pour déblayer les gravats. Dans des conditions défavorables ou avec des outils improvisés, le gardien devra augmenter l'effort exigé. Réciproquement, et à la discrétion du gardien, les ouvriers compétents dans des techniques minières spéciales peuvent opérer à des vitesses sensiblement plus élevées que celles indiquées.

Dans d'autres situations un investigateur peut avoir à franchir des obstacles tels que portes ou murs. Dans ce cas

le gardien peut appliquer des règles identiques à celles des armures : chaque obstacle possède des points d'armure qui absorbent les dommages et un certain nombre de points de vie. Utilisez la compétence d'outils/arme appropriée suivant les règles de combat, pour déterminer à chaque round si l'obstacle a été endommagé. Chaque fois que les dommages excèdent les points d'armure de l'obstacle, les points des dommages surnuméraires sont soustraits de ses points de vie.

La table ci-dessous propose différents types d'obstacles d'épaisseur standard :

Obstacle ¹	Armure	PdV ¹	Durée ²
Murs et porte de hutte	1	5	½
Planches de pin	2	10	1
Mur de clayonnage et torchis	2	15	2
Porte de chêne massif	3	15	2
Palissade de rondins	3	60	10
Mur de maçonnerie (30 cm)	6	300	100

¹ Les points de vie – pas d'armure – sont proportionnels à l'épaisseur. Ajustez-les si nécessaire.

² Temps de démolition en minutes pour un homme moyen, seul, équipé d'un outil approprié et l'utilisant avec 25% de compétence.

- ❑ Notez qu'abattre une palissade ou un mur de château épais d'un ou deux mètres peut exiger un nombre de rounds considérable. Il est conseillé au gardien d'utiliser le temps moyen de démolition à la place, avec des modificateurs appropriés. Dans ces cas des techniques spéciales de siège ou de démolition (béliers, feu, etc.) sont probablement plus efficaces.
- ❑ L'outil le plus approprié au bois est la hache de bûcheron (chance de base 15%, dommages 2D6). Pour les murs de moins de 15 cm d'épaisseur le marteau de carrier fonctionne à merveille (chance de base 20%, dommages 2D6). Pour des murs de maçonnerie ou de pierre de plus de 15 cm d'épaisseur, une pioche est nécessaire (chance de base 10%, dommages 2D6).
- ❑ En l'absence d'outils, le gardien peut permettre aux joueurs d'utiliser des armes (voir les tables d'armes), une hache de bataille ou une épée longue par exemple. En option le gardien peut décider qu'un outil inadéquat se brise sur un échec critique (99-00).
- ❑ La pioche et la hache de bûcheron peuvent empaler – et se coincer – sur un jet de 01 (doublez les dommages, ignorez l'absorption de dommages ; un jet de compétence est nécessaire pour libérer l'outil). Pour tous les armes/outils, les jets inférieurs au cinquième de la compétence sont des coups "critiques" (doublez les dommages, l'absorption de dommages s'applique). Ajoutez toujours le bonus aux dommages.

Réduire les points de vie d'une section de l'obstacle à zéro crée un trou assez large (en gros un demi-mètre carré) pour qu'un homme de TAI 13 ou moins puisse s'y glisser. Notez que les structures "minces" ou porteuses peuvent s'effondrer une fois affaiblies.

Tables d'armes

Les armes dans une même ligne grisée sont considérées comme semblables et l'augmentation de compétence de l'une se répercute sur les autres.

Armes de corps à corps

En cas d'égalité, le combattant avec l'arme la plus longue attaque le premier et peut garder un ennemi à distance. Les personnes dont la FOR/DEX est inférieure au minimum requis peuvent tout de même combattre avec une arme, mais à la moitié de leur compétence effective. Toutes les armes de corps à corps permettent une attaque par round.

Corps à corps	Base %	Dommmages par attaque	1/2 mains	PdV	Taille	Empale	Pare ¹	Assomme	FOR/DEX minimum	Prix ²
Coup de Poing	50	1D3	1M	-	court	Non	spécial	Oui	-	-
Coup de Pied	25	1D6	0M	-	court	Non	spécial	Oui	-	-
Coup de Tête	10	1D4	0M	-	court	Non	spécial	Oui	-	-
Lutte	25	spécial	2M	-	court	Non	spécial	Oui	-	-
Bâton	25	1D6	2M	15	longue ⁴	Non	Non	Oui	8/6	-
Cimeterre	15	1D8	1M	20	moyenne	Oui	Oui	Oui	8/8	?
Couteau, petit	25	1D4	1M	10	courte	Oui	Non	Non	4/4	5
Couteau, grand	15	1D6	1M	20	courte	Oui	Non	Non	4/4	15
Épée, courte	15	1D6	1M	20	moyenne	Oui	Oui	Non	5/5	50
Épée, longue	20	1D8	1M	20	longue ⁴	Oui	Oui	Oui	8/7	70
Épée, franque	25	1D8+1	1M	25	longue ⁴	Oui	Oui	Oui	7/6	?
Fléau	10	1D6	1M	10	moyenne	Non	Non	Non	9/7	?
Hache	15	1D6	1M	15	moyenne	Oui	Non	Oui	9/9	40
Hache, franque	20	1D6+1	1M	20	moyenne	Oui	Non	Oui	8/8	50
Hache, grande	15	2D6	2M	25	longue	Oui	Oui	Non	11/9	50
Lance, courte	15	1D6	1M	15	longue	Oui	Oui	Non	7/8	20
Lance, longue	15	1D10	2M	15	longue	Oui	Non	Non	11/9	25
Lance de cavalerie	15	1D8 ³	1M	15	longue	Oui	Non	Non	9/8	40
Masse	25	1D6	1M	20	moyenne	Non	Oui	Non	7/7	20
Massue	25	1D6	1M	15	moyenne	Non	Non	Oui	7/7	-

¹ Pour les armes non prévues pour parer qui sont tout de même utilisées en parade, l'arme se brise lorsque le cumul des dommages reçus excède ses points de vie. Si une arme conçue pour parer bloque un coup violent, dont les dommages excèdent les points de vie de l'arme, alors l'arme se brise.

² Prix en deniers. Un point d'interrogation indique une arme rare. Les prix varient selon la disponibilité et la qualité.

³ Bonus de dommage du cheval si l'arme est utilisée en chargeant un investigateur à pied.

⁴ Les bâtons et les épées longues peuvent attaquer à n'importe laquelle des trois tailles.

Armes franques

Chaque épée franque est le produit de plusieurs semaines d'un artisanat raffiné. Au cœur, le fer est presque pur, alors que les deux tranchants contiennent du carbone (mais pas trop pour permettre la soudure). Pour durcir encore plus les tranchants, de l'azote est mêlé à l'acier (grâce par exemple à des excréments d'oiseau). Les épées franques sont plus légères que les épées longues "classiques", pourtant elles résistent trois fois à mieux à la flexion et elles sont assez puissantes pour tailler à travers une armure de métal ! Ces prouesses sont rendues dans le jeu par, respectivement, une chance de base plus élevée (manipulation aisée) et un bonus aux dommages (taille à travers l'armure).

Comme on peut s'y attendre, les épées franques étaient beaucoup plus rares et beaucoup plus chères que les épées classiques... La même règle s'applique aux haches franques.

Armes de jet et à projectile

Le nombre d'attaques par round correspond à des tirs visés.

Projectile	Base %	Dommages par attaque ⁵	Portée de base ⁶	Attaque par round	PdV	Empale	Pare	FOR/DEX minimum	Prix
Arbalète ⁷	20	2D6	100	½	15	Oui	Non	11/7	?
Arc ⁷	10	1D8	60	1	10	Oui	Non	9/9	30
Couteau, petit	10	1D4	10	1	10	Oui	Non	4/4	5
Fronde	01	1D4	60	1	-	Oui	Non	7/11	5
Hache	05	1D6	5	1	15	Oui	Non	9/11	40
Hache, franque	10	1D6+1	10	1	20	Oui	Non	8/10	50
Lance, courte	15	1D6	25	1	15	Oui	Non	7/8	20
Lance, longue	10	1D10	15	1	15	Oui	Non	11/9	25
Pierre, lancée	Lancer	1D2	20	2	20	Non	Non	5/5	-

⁵ Pour les armes de jet tirez normalement le bonus aux dommages et divisez le résultat par deux (arrondi supérieur).

⁶ Portée en mètres. En utilisant des armes de jet ou à projectile, un investigateur peut essayer de toucher une cible jusqu'au double de la portée de base. Divisez alors par deux la chance normale de toucher. Doublez cette chance à moins de DEX/3 mètres.

⁷ Ce sont évidemment les flèches et les carreaux qui font les dommages. Une flèche possède 1 point de vie, un carreau 3.

Armure

"Rounds pour l'enfiler" suppose que l'investigateur a préparé l'armure et s'est entraîné à la mettre dans l'obscurité.

Armure	Dommages parés ⁸	Charge	Autres TAI ?	Rounds pour l'enfiler	Prix
Cuir, souple	3	Légère	±2	2	25
Cuir, bouilli	4	Légère	Non	2	75
Cuir et anneaux	5	Légère	±1	2	150
Cuir et écailles	5	Légère	±1	4	150
Cotte de mailles	6 ⁹	Modérée	±2	4	1200

⁸ Ajoutez +1 en cas de port d'un casque.

⁹ Pare 4 points de dommages infligés par des armes perforantes (lance, flèche et carreau) et 3 par des armes contondantes (Coup de Poing/Pied/Tête, Lutte, massue, fléau, masse, bâton, pierre, fronde).

Boucliers

Les coups puissants endommagent les boucliers. Chaque fois que les dommages infligés dépassent les points de vie du bouclier, les points de dommages en excès sont soustraits du total des points de vie.

Bouclier	Base %	Points de vie	FOR/DEX minimum	Prix
Improvisé	10	±15	7/10	-
Petit	15	20	9/9	25
Moyen	15	25	11/9	40
Grand	15	30	12/8	40

Engins de guerre

Les engins de siège sont des constructions encombrantes et il peut prendre quelques minutes à une heure pour en réaligner un. Par conséquent les engins de siège peuvent seulement toucher des objets dans leur ligne de vue. La baliste tire des projectiles selon une trajectoire plus ou moins tendue, comme une arbalète, tandis que la catapulte et le trébuchet "lancent" leur charge selon une trajectoire plutôt parabolique. Pour ces derniers, la portée est fonction du poids du projectile : plus il est léger, plus elle sera longue ; les dommages restent identiques.

Engin	Base % ¹⁰	Dommages ¹¹	Portée de base ¹²	Temps de chargement	Empale	Servants	Prix
Baliste	20	6D6 (21)	150	2 minutes	Oui	3	180
Catapulte	10	30D6 (105)	100	5 minutes	Non	3	900
Trébuchet à traction ¹³	01	4D6 (14)	75	2 rounds	Non	50	120
Trébuchet hybride ¹³	05	50D6 (175)	50	10 minutes	Non	10	1500

¹⁰ La chance de toucher correspond à des cibles de TAI 30 ou plus. Réduisez cette chance de 5% pour chaque tranche de 10 en dessous de la TAI 30.

¹¹ Le projectile occasionne des dommages, naturellement (la moyenne est indiquée entre parenthèses). La catapulte lance des pierres de 30 kilos. Le trébuchet à traction peut lancer de lourdes pierres de 5 kilos. Notre trébuchet hybride balance n'importe quoi d'un poids jusqu'à 100 kilos ! La baliste tire des projectiles ressemblant à des carreaux d'arbalète de la taille d'une lance.

¹² Portée en mètres. Les servants des engins de guerre peuvent essayer de toucher une cible jusqu'au double de la portée de base. Divisez par deux la chance normale de toucher.

¹³ Notez que le trébuchet n'a pas été utilisé en Occident avant le douzième siècle. Cependant les Byzantins et les Arabes utilisaient déjà cet engin depuis trois siècles.

Le Vieux Grimoire

"Heureuse est la tombe où n'a reposé aucun sorcier, heureuse est la ville dont les sorciers ont été réduits en cendres."

– Réflexions d'Ibn Shacabao

"Un miracle n'advient pas en contradiction avec la nature, mais en contradiction avec ce que nous connaissons de la nature"

– Saint Augustin

Magie non Mythique

Toute la magie ne provient pas du Mythe de Cthulhu (tels que les sorts d'Invocations et de Liens de créatures du Mythe, d'Appels et de Contacts de déités du Mythe, ainsi que les sortilèges enseignés par des créatures ou déités du Mythe ou aisément identifiables par leur nom, etc.). Une autre magie terrestre ou religieuse existe et est représentée dans Cthulhu An Mil par le Vieux Grimoire des sortilèges. Le Vieux Grimoire est le produit de siècles de tradition chamanique, de cultes religieux et de sorcellerie. Les mécanismes et les procédures de la magie non Mythique sont les mêmes que ceux de la magie du Mythe et les deux représentations du monde se recouvrent dans une certaine mesure. Par exemple beaucoup de sorts du Vieux Grimoire ont trait aux Limbes, une rationalisation humaine primitive de la demeure de Yog-Sothoth "entre les sphères". Réciproquement, beaucoup de créatures et de divinités du Mythe possèdent des pouvoirs surnaturels semblables à des sorts du Vieux Grimoire (voir Bestiaire).

Le prêtre, la sorcière et le guérisseur

Les deux premières catégories ci-dessous sont des "professions" accessibles aux nouveaux investigateurs, voir le chapitre Système de Jeu. Les deux dernières sont la chasse gardée du gardien, pas des joueurs :

Les **guérisseurs** avaient un rôle bien établi dans la société rurale. Ils perpétuaient la croyance dans les esprits et les ancêtres et révéraient souvent une quelconque déesse de la fertilité (Shub-Niggurath par exemple).

Les **ermites** et les **prêtres "exorcistes"** utilisaient parfois la magie du Vieux Grimoire, quoique sous une apparence religieuse. Ou antireligieuse, en ce qui concerne les **hérétiques** !

Les **magi** étaient des pratiquants secrets de la "huitième discipline" après le Quadrivium et le Trivium, sous le patronage occulte d'un certain "roi des magiciens" (Tawil at'Umr l'avatar de Yog-Sothoth, voir Bestiaire).

Les **sorcières** et **sorciers** étaient des cultistes qui adoraient l'Homme Noir (probablement une forme de Nyarlathotep).

Magus, Magi

En l'An Mil il restait très peu de pratiquants de la Vieille Magie. L'Eglise combattait les rituels et les croyances païens depuis des siècles et elle gagnait lentement la bataille. Les Mages, les sorcières et les guérisseurs de l'An Mil menaient une vie périlleuse en marge de la société : bien qu'ils ne fussent pas encore traqués ouvertement, ils étaient souvent craints et rejetés.

Les Mages par exemple constituaient une élite de hors-castes, bannis précisément en raison de leur connaissance de l'histoire occulte du monde, de leur magie et de leur familiarité avec les Vrais Noms des esprits et les Limbes.

Le dilemme du gardien

Caparaçonner les investigateurs avec des pouvoirs magiques, pour ensuite introduire de plus grands obstacles du Mythe à surmonter est une philosophie de jeu décevante et sans issue : l'acquisition de pouvoirs magiques ou sacrés ne devrait jamais être banale ou routinière. Un nouveau sort devrait seulement être alloué en récompense d'un exploit héroïque ou après une grande persévérance. Apprendre un sort d'une entité du Mythe peut même exiger le sacrifice d'un œil, d'un bras ou toute invalidité. Choisissez avec prudence le nouveau sort !

Le gardien doit bien réaliser que la poursuite des pouvoirs occultes peut mener les investigateurs à la folie, à l'exclusion et à un destin funeste et prématuré.

Au bout du compte, c'est au gardien de décider si les investigateurs ont accès à des pouvoirs surnaturels, et si oui, à quel prix. Une façon intéressante de tempérer les ardeurs des joueurs assoiffés de pouvoir, et pas découragés par les risques de perte de Santé Mentale provoqués par le lancement des sorts, est d'improviser des effets secondaires néfastes. Ceux-ci peuvent être passagers ou, au contraire, se développer en de véritables intrigues secondaires. En voici quelques exemples : 1) le lanceur est atteint d'une maladie inquiétante, d'une malformation, de vieillissement, est sujet à des cauchemars ou des hallucinations ; 2) la magie libère une créature invisible qui traque le lanceur et/ou commet des crimes abjects dans son entourage (par exemple, des innocents sont mystérieusement assassinés ou disparaissent pour toujours) ; 3) la réalité perçue par le lanceur subit un changement aliénant et définitif (par exemple, les gens ne le reconnaissent plus, un lieu visité récemment semble avoir disparu de la surface de la terre).

La compétence Occultisme

La compétence Occultisme est à la magie non Mythique du Vieux Grimoire et aux esprits, ce que la compétence Mythe de Cthulhu est à la magie et aux monstres du Mythe. Tout signe d'utilisation de sorts et d'ingrédients du Vieux Grimoire nécessite un jet d'Occultisme. En réussissant, l'investigateur arrive à reconnaître l'événement occulte pour ce qu'il est (par exemple, des composants de sort étranges, des nimbes diffus, des bourrasques de vent, des animaux hurlant et sifflant, des voix murmurantes, etc.). La compétence Occultisme aide également à identifier les esprits (voir Bestiaire) et les principaux textes occultes, et procure une connaissance des concepts d'astrologie et d'alchimie (arabes).

Apprendre un sort d'une autre personne

Les sorts du Vieux Grimoire dépendent pour la plupart de la tradition orale. Pour apprendre un sort, le novice doit

être instruit par une autre personne ou une entité connaissant ce sort.

Une personne connaissant un sort peut l'enseigner à une autre en y consacrant le plus clair de son temps. Lancez 1D100 chaque semaine, le résultat doit être inférieur ou égal à l'INT x3 du novice pour que le sort soit appris. Un tel apprentissage exige d'habitude que le novice subisse d'abord un rituel d'initiation, un simulacre de sa propre mort. Ce rituel implique d'être baptisé dans l'eau/la terre/le sang d'une victime sacrifiée, et de passer la nuit dans une pièce cachée/une tombe/un trou dans le sol/une clairière dans la forêt, pour y rencontrer ses démons personnels.

Apprendre un sort d'un esprit

Un esprit, qu'il possède le novice ou qu'il soit lié par lui, peut magiquement imprégner un sort dans l'esprit de son hôte par le truchement d'une vision ou d'un rêve. Cette méthode est éprouvante et impose au novice un jet de Santé Mentale pour avoir "vu" ou "perçu" l'entité qu'il héberge en lui (utilisez les statistiques de perte de Santé Mentale de l'entité en question). Le novice doit réussir un jet d'Idée pour retenir le sort.

Lancer des sorts

Les sortilèges du Vieux Grimoire se présentent sous la forme suivante :

BENEDICTION (Classe de compétences)¹

Portée ² : à portée de voix	Durée ³ : 1 jour
Coût ⁴ : 1 point de magie par 5% ajoutés aux compétences	
Perte de SAN ⁵ : 1	Table de Resistance ⁶ : oui

Bénédition augmente temporairement les chances de succès de la cible pour toutes les compétences de la classe spécifiée...⁷

Bénédition a une variante permanente avec un coût de 1 point de POU pour chaque augmentation de 5%...⁸

Voici les explications détaillées :

1. Chaque sort a un nom générique qui le distingue des autres. Ce nom est intentionnellement générique. Evitez de l'employer pendant le jeu. Remplacez-le par une appellation imprécise, poétique ou circonstancielle. Certains sorts sont suivis de précisions particulières entre parenthèses. Indiquer l'espèce, la substance ou la caractéristique particulière que le sort affecte.

- ❑ **Créature** : animaux spécifiques, créatures fabuleuses, esprits, etc.
- ❑ **Classe de compétences** : activité physique, communication, manipulation, perception et réflexion.
- ❑ **Caractéristique** : force, constitution, intelligence, pouvoir, dextérité et apparence. EN AUCUN CAS TAILLE OU EDUCATION !
- ❑ **Esprit** : fantômes, esprits de la nature, créatures des Limbes, etc.
- ❑ **Substance** : effluves magique, invisible ou maléfique (par exemple poison, ennemi), substance naturelle, etc.

La spécialisation du sort doit être définie, avec l'accord du gardien, au moment où le sort est acquis. Par exemple,

Trouver Portail est un sort différent de Trouver Or, mais les deux fonctionnent de la même manière. Connaître l'un de ces sorts ne permet pas de lancer les autres.

2. Les sorts ont quatre portées : au toucher, de voix, à vue ou infinie. La cible ou l'aire ciblée d'un sort doit être dans la portée pour que le sort prenne effet.

3. Le coût en points de magie d'un sort vaut pour la durée indiquée. Les durées standard sont : instantanée, 1 round, 1 jour et permanente. Lorsque c'est possible, doubler le coût de base double la durée, tripler le coût triple la durée, etc. En règle générale, les points de magie sont dépensés au début du lancement du sort, avant une éventuelle confrontation sur la Table de Résistance.

4. Tous les sorts exigent un temps de lancement – par défaut un seul round – et ils nécessitent aussi une dépense en points de magie ou de POU. Les sorts prennent effet à la fin du temps de lancement, après que tous les points de magie ou de POU exigés ont été sacrifiés. Le coût de certains sorts peut être augmenté afin d'amplifier leurs effets. Si le lanceur est distrait durant le lancement (par un événement perturbant, un grand bruit, un coup, etc.), il doit faire un jet d'Idée pour maintenir sa concentration. En cas d'échec, le sort n'a aucun effet et les points de magie ou de POU dépensés sont perdus.

5. La libération de forces magiques coûte en général des points de Santé Mentale, en nombre variable selon le sort. Notez que les effets de nombreux sortilèges (pensez à *Atrophie d'un Membre* par exemple) peuvent coûter des points de Santé Mentale supplémentaires au lanceur, à la cible du sort ou aux témoins.

6. Pour les sorts "ciblés", confrontez les points de magie restants du lanceur à ceux de la cible sur la Table de Résistance pour savoir si l'attaque magique réussit (inutile si la cible est consentante). En cas d'échec, le sort n'a aucun effet mais les points de magie dépensés sont tout de même perdus. Notez que la cible du sort peut être le lanceur lui-même s'il le désire.

7. De même que le nom du sort, sa description est intentionnellement générique. Chaque sort devrait être modelé selon les circonstances. Le gardien et le joueur peuvent proposer des modifications ou ajouter des détails spécifiques. Les composants physiques d'un sort, comment ils sont acquis ou préparés, sont presque entièrement laissés à la discrétion du gardien. Voici une liste de composants courants :

- ❑ **Organiques** : cendres, sang, os, cadavre, fleurs, chair, herbes, entrailles, liquides, petit animal, etc.
- ❑ **Minéraux** : poussière d'or, granules de mercure, poudre, roche, salpêtre, eau salée, soufre, etc.
- ❑ **Manufacturés** : brasero, disque de bronze, coupe de cuivre, sceau de plomb, monolithe, lignes peintes ou tracées, pipes, petite figurine, arrangements de pierres, boîtes en bois, etc.

Les signes occultes d'un sort sont laissés à la discrétion du gardien. Selon ses désirs, le lancement d'un sort peut produire des nimbes diffus, des bourrasques de vent, des hurlements et des sifflements d'animaux, des voix murmurantes, des gémissements effrayants et ainsi de suite.

8. Beaucoup de sorts temporaires ont une variante permanente qui exige la dépense de points de POU au lieu de points de magie, et vice versa. Chaque variante doit être

considérée comme un sort différent et doit être apprise séparément.

Magie rituelle

D'ordinaire les sorts sont lancés par un seul lanceur en un seul round. Si un lanceur veut lancer un sort dont le coût en point de magie excède ses possibilités, il doit alors passer des heures supplémentaires en incantations. Il peut également joindre ses forces à celles d'autres lanceurs qui connaissent ce sort. Dans les deux cas nous parlons de magie "rituelle".

Les humains régénèrent naturellement les points de magie à raison d'un quart de leur POU toutes les 6 heures. Par conséquent, toutes les 6 heures supplémentaires passées en incantation augmentent effectivement les points de magie du lanceur – pas le POU ! – d'un quart de son POU. Par exemple, une sorcière de POU 12 récupère naturellement 3 points de magie toutes les 6 heures : elle peut lancer un sort coûtant 15 points en 6 heures en dépensant tous ses points de magie (12 + 3 = 15 points de magie temporaires). Les points de magie supplémentaires n'existent que pour le sort en cours de lancement et ne peuvent pas être utilisés à d'autres effets. Notez que les points de magie provisoires sont inutiles pour les sorts qui exigent une dépense de POU : la seule façon de lancer un sort avec un coût en POU plus élevé que ce que le lanceur peut sacrifier, est de partager la dépense avec d'autres personnes.

Un groupe ou une foule de gens peut aider à activer des sortilèges. Le lanceur est le point focal du groupe. Tous ceux qui connaissent le sort peuvent dépenser autant de points de magie ou de POU qu'ils le désirent. Le reste du groupe peut faciliter l'incantation rituelle en faisant cercle autour des lanceurs, en chantant, en tenant des bougies, en brûlant de l'encens, etc. Un tel cercle peut aider à prévenir des interruptions. Chaque lanceur est soumis à un jet de Santé Mentale séparé et encourt la perte maximum de points de Santé Mentale associée au lancement du sort.

Comme les rituels prolongés sont plus susceptibles d'être interrompus, il est sage de les exécuter dans un endroit relativement calme, tel qu'une lointaine clairière au milieu des bois.

Artefacts magiques

Les artefacts magiques sont des objets dans lesquels un ou plusieurs sortilèges ont été imprégnés grâce au sort *Enchanter*.

L'utilisation d'un artefact magique se conforme aux procédures et conditions habituelles de lancement des sorts. En particulier, le porteur de l'article doit dépenser des points de magie ou de POU et de Santé Mentale afin d'activer un sort.

Le sort de *Sceau* peut être utilisé pour créer les artefacts magiques étranges emprisonnant des esprits. De tels artefacts sont de facto "possédés" et disposent d'INT, de POU et d'une volonté propre. Pour utiliser les pouvoirs magiques des esprits captifs, le porteur doit négocier avec eux. Il n'y a aucune garantie que les esprits liés ne préféreront pas nuire au lanceur ou qu'ils n'aient en tête des machinations totalement extraterrestres.

Le Vieux Grimoire

La liste de sorts du Vieux Grimoire de Cthulhu An Mil n'a pas la prétention d'être exhaustive. Beaucoup sont des variantes (non Mythiques) de sortilèges du Grimoire de L'Appel de Cthulhu. Le gardien est libre d'ajouter d'autres sorts non Mythiques à cette liste ou de créer de nouveaux sorts qui lui sembleraient adaptés.

Caractéristiques/compétences

Bénédiction (Caractéristique)
Bénédiction (Classe de compétences)
Malédiction (Caractéristique)
Malédiction (Classe de compétences)

Eléments

Brume
Clair de Lune
Lévitacion
Vents de Désolation

Invocations/liens

Congédier (Esprit)
Contacter (Créature)
Désincarnation
Désincarnation (variante des Limbes)
Enchanter
Lien Gris
Lier (Créature)

Métamorphose

Déformation
Devenir Spectral

Perceptions

Augure
Ensorcellement
Fascination
Fureur
Œil du Démon
Oreille du Démon
Rendre Aveugle
Rendre Sourd
Trou de Mémoire
Trouver (Substance)

Points de vie/points de magie/Santé Mentale

Empoisonner le Sang
Epuiser le Pouvoir
Exaltation
Flétrissement
Guérison
Rempart de Chair
Terreur
Transférer le Pouvoir

Portails

Lucarne

Faïlle Temporelle
Portail
Portail des Limbes

Protections

Bouclier
Sceau

Les sorts

AUGURE

Portée : infinie	Durée : instantanée
Coût : 4 points de magie	
Perte de SAN : 1D2	Table de Résistance : non

Ce sort – ou plutôt le gardien – accorde des visions du futur, si le lanceur est assez intelligent pour les comprendre. Les supports varient des entrailles animales aux baguettes divinatoires. Une vision peut surgir comme une manifestation brumeuse, un murmure de l'au-delà, une émotion écrasante ou une intuition soudaine.

Le gardien doit préparer la vision avec beaucoup de soin. En révéler trop peut facilement diminuer le sentiment de libre arbitre des joueurs et limiter le champ d'action du gardien. Réciproquement, en révéler trop peu est futile et frustrant. Au contraire, une vision bien pesée ajoutera aux émotions et aux frayeurs du jeu lorsque le gardien mettra en scène des événements que les joueurs *pensent* être corrélés à la vision.

De nombreux magi croient qu'un augure est délivré par des messagers d'un autre monde *hors du temps*.

BENEDICTION (Caractéristique)

Portée : de voix	Durée : permanente
Coût : autant de POU que de points de caractéristique restitués ou ajoutés	
Perte de SAN : 1D6	Table de Résistance : oui

En cas de réussite, la cible gagne 1D3 points dans la caractéristique spécifiée. Un bon exemple est la Régénération d'un Membre (Bénédition CON) qui régénère un membre blessé ou mutilé.

Les sorts de Bénédiction ont des variantes temporaires avec un coût en points de magie au lieu de POU. Les effets du sort durent une journée.

Une autre variante du sort Bénédiction, connue de quelques entités des Limbes (voir Bestiaire), a un coût exprimé en points d'une caractéristique plutôt qu'en POU.

BENEDICTION (Classe de compétences)

Portée : de voix	Durée : 1 jour
Coût : 1 point de magie par 5% ajoutés aux compétences	
Perte de SAN : 1	Table de Résistance : oui

Bénédition augmente temporairement les chances de succès de la cible pour toutes les compétences de la classe spécifiée. Si la chance de succès de l'utilisateur est égale à zéro, la bénédiction ne peut pas l'améliorer.

Bénédition a une variante permanente avec un coût de 1 point de POU pour chaque augmentation de 5% de toutes les compétences de la classe spécifiée.

BOUCLIER

Portée : à vue	Durée : jusqu'à destruction du Bouclier
Coût : 1 point de magie par point d'armure physique	
Perte de SAN : 1	Table de Résistance : non

Crée autour d'une zone donnée une protection dans les deux sens contre le passage de la matière et les attaques physiques. Un être matériel ne peut franchir le Bouclier qu'en confrontant avec succès sa FOR aux points de magie investis dans la protection. Plusieurs êtres ne peuvent pas combiner leurs FOR pour tenter de traverser. Les dommages (coups et projectiles) portés à des cibles de l'autre côté du Bouclier sont bloqués aussi s'ils ne parviennent pas à vaincre les points de magie du Bouclier sur la Table de Résistance. Tout franchissement réussi brise le sort.

La zone peut prendre des formes diverses, les plus courantes étant un entrelacs de lignes peintes sur le sol ou des alignements de pierres dans un champ. La forme et la taille du Bouclier sont laissées à l'appréciation du Gardien. Bouclier peut également être lancé sur la surface d'un objet, pour le rendre plus solide par exemple.

BRUME

Portée : à vue	Durée : 10 minutes
Coût : 1 point de magie par cube de 3x3x3 mètres	
Perte de SAN : 0	Table de Résistance : non

Fait apparaître une brume pleine d'ombres directement devant le lanceur. Brume peut éteindre les petites lumières, comme celles des bougies, et seule la lumière la plus intense la pénètre. Dans la brume la vision est impossible, les sens du toucher et de l'ouïe sont engourdis et l'air glacial émousse l'odorat. Après 10 minutes, la brume s'évapore sans laisser de trace.

On croit que la brume suinte directement depuis les Limbes et qu'elle cache parfois d'horribles choses (voir la Brume Sans Nom dans le Bestiaire).

CLAIR DE LUNE

Portée : à vue	Durée : 10 minutes
Coût : 1 point de magie par cube de 3x3x3 mètres	
Perte de SAN : 0	Table de Résistance : non

Crée dans la zone ciblée une lumière argentée équivalente à la pleine lune. Clair de Lune dissipe l'obscurité, les ombres et la brume pendant 10 minutes (même la brume spectrale invoquée par le sort Brume). Clair de Lune peut également révéler à un œil exercé le contour des créatures invisibles des Limbes (requiert un jet d'Occultisme).

CONGEDIER (Esprit)

Portée : de voix	Durée : instantanée
Coût : autant de points de magie que nécessaire	
Perte de SAN : 0	Table de Résistance : oui

Renvoie un esprit désincarné d'où il vient, vraisemblablement dans les Limbes. Confronter les points de magie dépensés pour le Congédiement avec ceux de la cible sur la Table de Résistance. Ceci représente la chance que le renvoi réussisse.

CONTACTER (Créature)

Portée : infinie	Durée : jusqu'à l'apparition de la créature
Coût : 1 point de magie par point de magie de la créature	
Perte de SAN : 1D3	Table de Résistance : non

Fait venir une créature spécifique. Le contacté peut ne pas apparaître avant une heure ou un jour, voire plus : le lanceur ignore quand et doit attendre. Les entités vivant à proximité marchent, nagent ou volent jusqu'au lieu où a été lancé le sortilège. Les choses venant d'autres dimensions se matérialisent ou viennent d'une manière caractéristique. Le sort attire des représentants aléatoires, en principe avec leurs propres motivations. Un individu spécifique peut être contacté, si le lanceur connaît son Vrai Nom (voir Bestiaire).

Une fois que le contacté s'est manifesté, il est libre de repartir. Le gardien peut faire apparaître plusieurs créatures, à condition que la somme de leurs points de magie soit inférieure à ceux dépensés par le lanceur.

Il n'y a aucune garantie qu'une entité contactée préférera discuter plutôt que dévorer le lanceur ou qu'elle n'aura pas un autre but totalement étranger à l'esprit.

DEFORMATION

Portée : au toucher	Durée : permanente
Coût : 1 POU, 6 points de magie, plus 1 point de magie par point de TAI gagné ou perdu	
Perte de SAN : 2D6	Table de Résistance : oui

Déformation permet au lanceur de changer sa forme physique ou celle de sa cible. Une seule métamorphose est possible par lancement et l'effet est permanent jusqu'à ce que le sort soit lancé de nouveau.

La cible peut prendre n'importe quelle forme et apparence, tout en conservant ses aptitudes personnelles. La forme doit être charnelle, bien qu'elle puisse sembler être en pierre, en bois, en étoffe, etc. Une fois métamorphosée, la cible bénéficie des attributs corporels de cette nouvelle forme (mobilité, sens, etc.). Les FOR, CON, INT, POU et DEX de la cible ne changent jamais. Lorsqu'elle prend l'apparence d'une personne, l'APP de la cible devient celle de l'individu copié. Le lanceur ne peut donner à la cible qu'une forme qu'il connaît, ce qui limite sérieusement la précision de ce sort. Un gardien malveillant peut décider que Déformation n'est *jamais* précis et que par exemple une cible ne peut jamais récupérer sa forme originelle, ce qui pourrait induire une apparence modifiée, des problèmes de santé, des difformités mineures, etc.

DESINCARNATION

Portée : au toucher	Durée : 1D6+3 heures
Coût : 15 points de magie	
Perte de SAN : 0	Table de Résistance : oui

Désincarnation arrache l'âme de la cible de son enveloppe matérielle. Tandis qu'il est désincarné, le corps de la cible demeure endormi. D'éventuelles pertes de Santé Mentale peuvent survenir des épreuves qui s'ensuivent.

Notez qu'un esprit désincarné peut lancer des attaques mentales. Ce sort peut également être lancé sur un sujet possédé, afin d'expulser un démon. Cependant, rien – excepté peut-être un sort de Congédiement – ne peut

empêcher le démon libéré d'attaquer de nouveau mentalement la victime... ou le lanceur !

Désincarnation a une variante des Limbes qui envoie l'âme de la cible dans les Limbes pour la durée du sort.

DEVENIR SPECTRAL

Portée : au toucher	Durée : permanente
Coût : 2 POU	
Perte de SAN : 3D6	Table de Résistance : oui

Ce sort peut cacher une cible aux yeux d'observateurs de notre monde en décalant son corps dans les Limbes. Les sens de la cible restent liés à notre plan matériel, mais tout est perçu comme si une brume froide entourait la cible. La cible spectrale peut se déplacer normalement. Effet méconnu de beaucoup d'utilisateurs, Devenir Spectral possède un danger inhérent : les créatures des Limbes peuvent sentir un corps spectral sitôt qu'il se déplace et l'attaquer mentalement ou magiquement.

Devenir Spectral a une variante temporaire qui dure 1 round par point de magie dépensé.

EMPOISONNER LE SANG

Portée : au toucher	Durée : variable
Coût : 2 points de magie par jour "d'empoisonnement"	
Perte de SAN : 0	Table de Résistance : oui

Empoisonner le Sang expose la cible à un poison infectieux. Compter deux semaines de préparation. Les règles de la maladie s'appliquent en cas d'échec du jet de Résistance. Les symptômes débutent après une période d'incubation de 12 heures et infligent une perte de 1D3 points de vie par jour à la cible. La description des effets du sort est laissée à l'appréciation du gardien, mais pourrait ressembler aux symptômes réels d'un empoisonnement du sang : fièvres, frissons, sentiment de dépression, rougeurs, gangrène, etc.

ENCHANTER

Portée : au toucher	Durée : permanente
Coût : 1 POU	
Perte de SAN : 1D4	Table de Résistance : oui

Enchante un accessoire ou un artefact avec un sort connu du lanceur. La cible est alors considérée comme "magique". Chaque Enchantement implique un sacrifice sanglant et au moins un jour de préparation.

L'utilisation d'un artefact magique se conforme aux procédures et conditions habituelles de lancement des sorts. En particulier, le porteur de l'article doit dépenser des points de magie ou de POU et de Santé Mentale afin d'activer un sort.

ENSORCELLEMENT

Portée : de voix	Durée : 1 round
Coût : 8 points de magie	
Perte de SAN : 1D4	Table de Résistance : oui

La cible de l'Ensorcellement ne voit et n'entend que ce que le lanceur désire. Ensorcellement est dirigé sur une seule victime qui peut être menée à un destin funeste ou à sa propre destruction.

EPUISEUR LE POUVOIR

Portée : au toucher	Durée : instantanée
Coût : 1D6 points de magie si la confrontation échoue	
Perte de SAN : 1D8	Table de Résistance : oui

Draine les points de magie de la cible. Si le lanceur gagne la confrontation de points de magie, alors la cible perd 1D6 points de magie et le lanceur les gagne. Si le lanceur ne vainc pas la cible, il perd 1D6 points de magie. La description spécifique de l'effet du sort est laissée à discrétion du gardien.

Epuiser le Pouvoir peut également annuler une magie temporaire. Si le lanceur réussit à surmonter les points de magie investis dans le sort ciblé, il draine 1D6 points de magie du sortilège, affaiblissant ainsi ses effets.

EXALTATION

Portée : de voix	Durée : instantanée
Coût : 12 points de magie par gain de 1D6 de SAN	
SAN : 1D6	Table de Résistance : oui

Exaltation inonde la cible d'un bien-être qui élève son âme. La sensation de bien-être procure à la cible des points de Santé Mentale supplémentaires. Le sort peut être lancé sur une cible endormie, lui faisant goûter un merveilleux rêve. L'Exaltation dure 24 heures ou jusqu'à ce que les points de Santé Mentale accordés soient épuisés. Chaque lancement d'Exaltation peut annuler une folie temporaire ou à durée indéterminée.

FAILLE TEMPORELLE

Portée : à vue	Durée : permanente
Coût : N points de POU pour $10^{(N-1)}$ année(s)	
Perte de SAN : 0	Table de Résistance : non

Chaque Faille Temporelle est reliée à un seul autre moment dans l'avenir ou dans le passé. Une Faille peut prendre plusieurs apparences, les plus courantes étant un entrelacs de lignes peintes sur le sol ou des pierres agencées selon un schéma particulier dans un champ. Traverser une Faille coûte un nombre de points de magie égal au POU dépensé pour la créer, ainsi qu'un point de Santé Mentale.

En cas de manque de points de magie pour compléter le voyage, le gardien peut décréter que le voyageur est perdu dans les Limbes, inconscient et vidé de ses points de magie. Les Failles permettent un voyage retour au même coût que l'aller.

L'extrémité opposée d'une Faille devrait ressembler au point de départ. En général, n'importe qui ou n'importe quoi peut transiter par une Faille, quoique certaines aient été construites de sorte qu'un certain mot ou geste soit nécessaire pour activer la Faille.

Certains croient que les esprits peuvent s'infiltrer entre les deux extrémités d'une Faille et s'introduire dans notre monde.

Faille Temporelle a une variante temporaire qui disparaît après un passage. Cette variante exige une dépense de points de magie au lieu de POU.

Coût (POU/points de magie)	Distance (années)
1	jusqu'à 1
2	10
3	100

4	1000
5	10000

et ainsi de suite : pour chaque point supplémentaire, ajoutez un autre zéro.

Il faut noter que les Erudits de l'An Mil croyaient que l'Histoire ne remontait pas plus loin que quelques milliers d'années. Ils pensaient que tout ce qui était au-delà appartenait aux Ages transcendants.

FASCINATION

Portée : au toucher	Durée : jusqu'à perturbation de la transe
Coût : 2 points de magie	
Perte de SAN : 1D6	Table de Résistance : oui

Fascination force la cible à arrêter tout ce qu'elle faisait. Une cible fascinée ne peut pas attaquer pendant la durée du sort. Elle est frappée d'incapacité jusqu'à ce qu'elle sorte de sa transe du fait de dommages physiques ou d'un événement du même ordre.

FLETRISSEMENT

Portée : au toucher	Durée : instantanée
Coût : 1 point de magie par point de vie soustrait	
Perte de SAN : ½ Coût	Table de Résistance : oui

Le sort inflige des dommages à la cible. La description spécifique de l'effet du sort est laissée à discrétion du gardien. Des variantes de ce sort peuvent brûler, écraser, exploser, affaiblir, balafre et ainsi de suite.

FUREUR

Portée : au toucher	Durée : jusqu'à la mort de l'adversaire
Coût : 2 points de magie	
Perte de SAN : 1D6	Table de Résistance : oui

Fureur oblige le lanceur ou sa cible à combattre sans répit pour la durée de sort. La cible choisit toujours qui elle attaque, mais elle doit attaquer un ami si tous les ennemis ont été tués. Le sort augmente d'un le nombre d'attaques que la cible enragée peut effectuer par round. Le *berserk* ignore le choc que devrait entraîner une blessure grave et ne peut pas sombrer dans l'inconscience. Une blessure mortelle est toujours mortelle, mais le *berserk* attaque jusqu'à la fin du round de sa mort, distribuant les coups alors même qu'il est techniquement mort.

Une cible furieuse ne peut pas se défendre activement (esquiver ou parer) pendant la durée du sort.

Les sorciers connaissent parfois ce sort sous le nom de "La malédiction du Loup".

GUERISON

Portée : au toucher	Durée : 1 semaine
Coût : 3 points de magie	
Perte de SAN : 0	Table de Résistance : oui

Guérison accélère la vitesse de rétablissement : trois points de vie par semaine de façon naturelle et six points par semaine avec Médecine. Le sort doit être relancé au bout d'une semaine pour prolonger son effet.

Chaque sort de Guérison peut soigner une maladie ou un empoisonnement.

LEVITATION

Portée : à vue	Durée : 1D6 minutes
Coût : 1 point de magie par point de TAI lévité	
Perte de SAN : 1D6	Table de Résistance : oui

Lévitacion permet au lanceur ou à une cible de son choix de flotter lentement dans les airs. Le sort soulève la cible d'un peu plus d'un mètre de la terre ou du sol. En cas de chute d'une hauteur, la cible tombe au ralenti et s'arrête à environ un mètre du sol. Chaque point de magie supplémentaire dépensé après le lancement du sort permet à l'utilisateur de se déplacer, lui ou la cible, d'un mètre horizontalement ou verticalement.

La cible flotte au gré du lanceur, incapable d'empêcher le déplacement excepté en s'agrippant à une branche d'arbre ou à une amarre du même genre : dans ce cas, confrontez la FOR de la cible aux points de magie du lanceur (actuels plus ceux dépensés pour le sort). Si la cible gagne, le sort est rompu... et la cible tombe, naturellement.

LIEN GRIS

Portée : au toucher	Durée : jusqu'à décomposition
Coût : 8 points de magie	
Perte de SAN : 1D6	Table de Résistance : non

Une façon de créer un vampire incontrôlé. Un liquide rituel doit être aspergé au-dessus d'un cadavre. Le gardien détermine les ingrédients du liquide : il devrait être difficile de s'en procurer au moins une partie. Le cadavre est ensuite laissé à macérer. Au bout d'une semaine, le lanceur entonne l'incantation, après quoi le cadavre s'éveille. Il est presque entièrement dénué d'intelligence mais possède une volonté propre. Il n'est pas sous le contrôle de son créateur. La chose continue à se décomposer après sa création et, par la suite, se dégrade jusqu'à pourrissement total. Sinon le cadavre réanimé est identique au vampire du Bestiaire.

LIER (Créature)

Portée : de voix	Durée : jusqu'à accomplissement de l'ordre
Coût : 1 point de magie	
Perte de SAN : 0	Table de Résistance : oui

Force une créature de l'espèce spécifiée à obéir à un ordre unique. Une fois liée, la cible doit obéir au commandement du lanceur, même s'il s'agit d'attaquer ses proches, après quoi elle est libérée.

L'ordre du lanceur doit être précis et limité dans le temps : "protège-moi pour toujours" n'est pas un ordre valable, mais "massacre ce sorcier" l'est. Les ordres peuvent être du type conduire quelqu'un quelque part, présider à une cérémonie ou se rendre à un endroit précis pour donner un avertissement – laissez libre cours à votre imagination.

En général, l'ordre donné à un monstre lié ne devrait pas comporter plus de mots que l'INT de la chose. D'une manière générale, considérez que la créature liée est toujours capable de comprendre le sens d'un ordre.

LUCARNE

Portée : à vue	Durée : 1 round
Coût : N points de POU pour 10 ^(N-1) année(s)	
Perte de SAN : 1D3	Table de Résistance : non

Crée une fenêtre magique qui s'ouvre sur le passé. Quand le sort est lancé, il doit être accordé sur un moment précis du passé en tenant compte de la date du lancement. On peut préciser, "800 ans dans le passé", mais pas "en 1125 avant Jésus Christ". Le sort montre le lieu d'où il est lancé (mais au moment indiqué dans le passé).

Le sort a des limitations évidentes : une scène donnée ne peut être regardée qu'une fois, car le temps s'écoule des deux côtés de la fenêtre, et le sort doit être accordé à un point où il se produit quelque chose d'intéressant.

Lucarne a un danger inhérent : tout être observé a une chance égale à POU-20 sur 1D100 de s'en rendre compte. Il pourrait alors lancer un sort par la fenêtre, y compris un sort qui pourrait faire surgir un monstre du côté de l'observateur. Pire encore, les Chiens de Tindalos pourraient repérer l'intrus.

MALEDICTION (Caractéristique)

Portée : de voix	Durée : permanente
Coût : 1D3 POU en cas d'échec de la confrontation	
Perte de SAN : 1D6	Table de Résistance : oui

Si le lanceur remporte la confrontation de points de magie, la cible perd alors 1D3 points de caractéristique et le lanceur gagne autant de POU. Si le lanceur échoue, il perd 1D3 POU. Les exemples sont Voler la Vie (Malédiction POU) qui fait vieillir et décrépiter la cible, Atrophie d'un Membre (Malédiction CON) qui fait s'atrophier et se dessécher des parties du corps et Lavage de Cerveau (Malédiction INT) qui détruit l'intelligence. De plus, la cible de tels sorts perd 0/1D3 points de Santé Mentale.

Malédiction POU peut aussi être utilisé pour annuler une magie permanente (par exemple une autre Malédiction, un Portail, etc.). Si le lanceur réussit à surmonter le POU investi dans le sort ciblé, il draine 1D3 POU du sortilège, affaiblissant ainsi ses effets.

Les sorts de Malédiction ont des variantes temporaires avec un coût en points de magie au lieu de POU. Les effets de ces sorts durent une journée.

Une autre variante du sort de Malédiction connue de quelques entités des Limbes (voir Bestiaire), a un coût et/ou un gain exprimés en points d'une caractéristique plutôt qu'en POU.

MALEDICTION (Classe de compétences)

Portée : de voix	Durée : 1 jour
Coût : 1 point de magie par 5% soustraits aux compétences	
Perte de SAN : 1	Table de Résistance : oui

Malédiction diminue temporairement les chances de succès de la cible pour toutes les compétences de la classe spécifiée.

Malédiction a une variante permanente avec un coût de 1 point de POU pour chaque diminution de 5% de toutes les compétences de la classe spécifiée.

ŒIL DU DEMON

Portée : à vue	Durée : 1D6 rounds
Coût : 3 points de magie	
Perte de SAN : 1	Table de Résistance : oui

Œil du Démon permet à la cible de tout voir comme si elle était deux fois plus proche.

Œil du Démon a une variante permanente coûtant 3 POU.

OREILLE DU DEMON

Portée : à vue	Durée : 1D6 rounds
Coût : 3 points de magie	
Perte de SAN : 1	Table de Résistance : oui

Oreille du Démon permet à la cible de tout entendre comme si elle était deux fois plus proche. Plusieurs individus affectés par le sort peuvent chuchoter entre eux tant qu'ils restent à portée de vue.

Oreille du Démon a une variante permanente coûtant 3 POU.

PORTAIL

Portée : à vue	Durée : permanente
Coût : N points de POU pour une distance $1,5 \times 10^{(N-1)}$ km	
Perte de SAN : 0	Table de Résistance : non

Chaque Portail est relié à un seul autre lieu. Un Portail peut prendre plusieurs apparences, les plus courantes étant un entrelacs de lignes peintes sur le sol ou des pierres agencées selon un schéma particulier dans un champ. Traverser un Portail coûte un nombre de points de magie égal au POU dépensé pour le créer, ainsi qu'un point de Santé Mentale.

En cas de manque de points de magie pour compléter le voyage, le gardien peut décréter que le voyageur est perdu dans les Limbes, inconscient et vidé de ses points de magie. Les Portails permettent un voyage retour au même coût que l'aller.

L'extrémité opposée d'un Portail devrait ressembler au point de départ. En général, n'importe qui ou n'importe quoi peut transiter par un Portail, quoique certains aient été construits de sorte qu'un certain mot ou geste soit nécessaire pour activer le Portail.

Quelques magi croient que les esprits peuvent s'infiltrer entre les deux extrémités d'un Portail et s'introduire dans notre monde.

Portail a une variante temporaire qui disparaît après un passage. Cette variante exige une dépense de points de magie au lieu de POU.

Coût (POU/points de magie)	Distance (kilomètres)
1	jusqu'à 1,5
2	15
3	150
4	1500
5	15000

et ainsi de suite : pour chaque point supplémentaire, ajoutez un autre zéro.

Il faut noter que les Erudits de l'An Mil croyaient que la taille du Monde n'excédait pas quelques milliers de kilomètres. Ils pensaient que tout ce qui était au-delà appartenait aux Sphères transcendantales.

PORTAIL DES LIMBES

Portée : à vue	Durée : permanente
Coût : 3 POU	
Perte de SAN : 0	Table de Résistance : non

Un Portail des Limbes ne mène pas à un Portail de sortie, mais dans les Limbes (voir cette section). L'entrée dans cette dimension coûte 3 points de magie et 0/1D4 points de Santé Mentale. Aussi loin que le voyageur ose aller, luisent des diagrammes géométriques suspendus selon divers angles. Il est possible d'entrer dans ces structures – ce sont les Portails menant hors des Limbes – et chacun coûte encore 3 points de magie par utilisation. Le gardien peut choisir vers où et quand ils mènent.

Les Limbes coïncident avec beaucoup d'époques et d'espaces et sont habitées par des choses horribles. Les explorateurs qui ne connaissent pas les chemins à emprunter entre les diverses dimensions peuvent facilement se perdre.

Les Portails des Limbes ont un danger intrinsèque : ils fonctionnent dans les deux sens. Les horribles créatures des Limbes peuvent découvrir l'existence d'un Portail et le traverser.

Portail des Limbes a une variante temporaire qui disparaît après un passage. Cette variante exige seulement une dépense de points de magie au lieu de POU.

REMPART DE CHAIR

Portée : au toucher	Durée : instantanée
Coût : 1 point de magie par point de vie ajouté	
Perte de SAN : ½ Coût	Table de Résistance : oui

Le sort augmente les points de vie de la cible. La description spécifique de l'effet du sort est laissée à la discrétion du gardien.

Rempart de Chair dure 24 heures ou jusqu'à ce que les points de vie accordés soient épuisés.

RENDRE AVEUGLE

Portée : à vue	Durée : 1D6 rounds
Coût : 3 points de magie	
Perte de SAN : 1	Table de Résistance : oui

Rendre Aveugle rend une cible simple temporairement aveugle. L'expérience coûte à la cible 0/1D4 points de Santé Mentale.

Le sort possède une variante permanente coûtant 3 POU.

RENDRE SOURD

Portée : à vue	Durée : 1D6 rounds
Coût : 3 points de magie	
Perte de SAN : 1	Table de Résistance : oui

Rendre Sourd rend une cible simple temporairement sourde. L'expérience coûte à la cible 0/1D4 points de Santé Mentale.

Le sort possède une variante permanente coûtant 3 POU.

SCEAU

Portée : à vue	Durée : jusqu'à destruction du Sceau
Coût : 1 point de magie par point d'armure spirituelle	
Perte de SAN : 1	Table de Résistance : non

Crée autour d'une zone donnée une protection dans les deux sens contre le passage d'esprits (désincarnés ou non) et la plupart des sortilèges. Une entité *consciente* peut franchir le Sceau en confrontant avec succès ses points de magie à ceux investis dans la protection. Plusieurs esprits ne peuvent pas combiner leurs points de magie pour tenter de traverser. Seuls les Appels, Contacts et Invocations fonctionnent à travers un Sceau. Les autres sortilèges sont bloqués : confrontez les points de magie sur la Table de Résistance. Tout franchissement réussi brise le sort.

La zone peut prendre des formes diverses, les plus courantes étant un entrelacs de lignes peintes sur le sol ou des alignements de pierres dans un champ. La forme et la taille du Sceau sont laissées à l'appréciation du Gardien. Sceau peut également être lancé sur la surface d'un objet, par exemple pour créer un de ces artefacts magiques étranges qui emprisonnent des esprits.

De tels artefacts sont de facto "possédés" et disposent d'INT, de POU et d'une volonté propre. Pour utiliser les pouvoirs magiques des esprits captifs, le porteur doit négocier avec eux. Il n'y a aucune garantie que les esprits liés ne préféreront pas nuire au lanceur ou qu'ils n'aient en tête des machinations totalement extraterrestres.

TERREUR

Portée : de voix	Durée : instantanée
Coût : 12 points de magie par perte de 1D6 de SAN	
Perte de SAN : 1D6	Table de Résistance : oui

Terreur saisit la cible d'une peur qui glace son âme. L'inattendue et soudaine sensation de frayeur coûte à la cible une perte de points de Santé Mentale et provoque l'arrêt de toute activité ou de sa concentration. Le sort peut être lancé sur une cible endormie, lui faisant subir un horrible cauchemar à la discrétion du gardien.

TRANSFERER LE POUVOIR

Portée : au toucher	Durée : instantanée
Coût : autant de points de magie que désiré	
Perte de SAN : 1D8	Table de Résistance : oui

Transmet des points de magie à la cible. Si le lanceur gagne la confrontation de points de magie, alors la cible gagne 1D6 points de magie et le lanceur en perd autant. La description spécifique de l'effet du sort est laissée à discrétion du gardien.

Transférer le Pouvoir peut également renforcer la magie temporaire. Si le lanceur réussit à surmonter les points de magie investis dans le sort ciblé, il confère 1D6 points de magie au sortilège, renforçant ainsi ses effets.

Transférer le Pouvoir dure 24 heures ou jusqu'à ce que les points de magie impartis soient épuisés.

TROU DE MEMOIRE

Portée : de voix	Durée : permanente
Coût : 1D6 points de magie	
Perte de SAN : 1D2	Table de Résistance : oui

Trou de Mémoire empêche la cible de se rappeler un événement particulier. Si le lanceur remporte une confrontation de points de magie sur la Table de résistance, l'esprit de la cible est mentalement bloqué à l'égard d'un incident spécifique. Si l'incident était terrifiant, la victime peut ensuite avoir encore des cauchemars qui lui seront vaguement liés. Si le sort échoue, le souvenir de l'événement en question est ravivé dans l'esprit de la cible. Le lanceur doit connaître l'événement spécifique à bloquer : il ne peut pas ordonner quelque chose de vague comme "oubliez ce que vous avez fait hier." Il doit, au contraire, citer un événement précis, comme "oubliez que vous avez été assailli par un monstre."

Ce sort ne peut pas annuler une perte de Santé Mentale ou une folie temporaire ou à durée indéterminée.

TROUVER (Substance)

Portée : à vue	Durée : 1 round
Coût : 1 point de magie	
Perte de SAN : 1	Table de Résistance : non

Trouver permet de rendre des choses non visibles évidentes aux yeux du lanceur, comme Trouver des Choses Magiques, Trouver des Choses Invisibles (tel que le Signe de Voor et la Poudre d'Ibn-Ghazi) ou Trouver de l'Or. Apercevoir ce que Trouver révèle peut très bien provoquer une perte de points de Santé Mentale supplémentaire.

VENTS DE DESOLATION

Portée : à vue	Durée : 10 rounds
Coût : 10 points de magie pour chaque point de force éolienne (voir table)	
Perte de SAN : 1D8	Table de Résistance : non

Fait souffler les vents. Lancer ce sort en mer soulève des vagues qui se fracassent dans la direction choisie par le lanceur. Les vents poussent également les feux (feu de forêt par exemple) au gré du lanceur. Inutile de dire que les gens engloutis par de puissantes vagues ou piégés dans des tempêtes de feu disparaissent pour toujours.

Pour déterminer le coût du sort, considérez la différence entre la force souhaitée et celle du vent au moment du lancer. Ainsi, il "suffit" de 60 points de magie – et non pas 100 – pour obtenir une tempête à perte de vue, partant d'une bonne brise.

On croit que les Vents de Désolation soufflent des Limbes et transportent souvent des esprits enragés en leur sein.

Force	Sur terre	En mer
Calme - petite brise (1-3)	Les feuilles bruissent	Vaguelettes
Jolie brise - bon frais (4-6)	Soulève la poussière, les branches bougent	Vagues, moutonnements
Grand frais - coup de vent (7-9)	Les arbres se balancent, dommages structureaux	Hautes vagues écumantes
Tempête - ouragan (10-12)	Arbres déracinés, dommages étendus	Mer blanche en furie

Les meilleurs vents pour naviguer sont des brises. Les grands frais peuvent faire tomber des humains moyens.

Les tempêtes sont une grande menace pour les bateaux : une mauvaise manœuvre fera immédiatement chavirer le navire.

Limbes

"Il fut nécessaire de naviguer sur l'Océan qui entoure les pays, de laisser le soleil et les étoiles derrière nous, de s'enfoncer dans le chaos et enfin de passer dans une terre où il n'y avait nulle lumière et où l'obscurité régnait de toute éternité." - Livre VIII de l'histoire de Saxo.

"Et au-delà de cet abîme j'ai vu un lieu qui n'avait aucun firmament au-dessus et aucune terre ferme sous lui : il n'y avait pas d'eau, et pas d'oiseaux, mais c'était un endroit désert et horrible " - Livre d'Enoch, 17:12.

Les Limbes (littéralement "frontière" ou "prison") représentent les interstices entre les sphères qui composent l'univers. Les Limbes ont de nombreux noms, selon chaque système de croyance, dont voici les plus courants : (le premier cercle de) l'Enfer, Hadès, le chaos ou Vide primordial, Sheol, Nilfheim, etc. Les Limbes sont une *extension hors du temps* de notre monde matériel, et bordent de nombreuses époques et lieux de notre monde. La Brume Sans Nom imprègne les Limbes, en faisant la "Terre sombre comme les ténèbres de l'ombre de la mort, et où il n'y a que confusion, et où la clarté est comme des ténèbres profondes", Job 10:22. La Brume Sans Nom est une entité "vivante" quoique inintelligente, qui pourrait avoir à l'origine engendré Yog-Sothoth.

Les Portails menant hors des Limbes apparaissent comme des formes géométriques luisantes, suspendues selon des angles étranges. Le gardien peut choisir où et quand chacun mène.

Le Sixième Sens

Les sens ordinaires sont inutiles dans les Limbes et position, durée et mouvement n'ont aucune signification, bien que des jets d'Occultisme réussis puissent fournir un sens *brumeux* de forme et de relation. Comme Lovecraft l'a écrit dans *A travers les portes de la clé d'argent*, "[Carter] ne possédait [...] ni forme ni position fixe, mais seulement de mobiles intuitions de forme et de position que lui communiquait son imagination perpétuellement mouvante."

Les créatures des Limbes – les esprits – sont dénués de substance et possèdent seulement des caractéristiques d'INT et de POU. Voir le Bestiaire pour plus de détails.

Chaque être produit une aura grossièrement proportionnelle à son POU, la "force de la personnalité", qui peut être perçue grâce à un jet d'Occultisme réussi comme une ombre vague, une forme brumeuse, une silhouette obscure, une onde, etc. Percevoir les créatures des Limbes grâce à ce "sixième sens", entraîne la perte de Santé Mentale prévue dans la description des créatures.

L'Ultime abîme

Depuis les Limbes, l'Ultime Porte – gardée par les Très Anciens et Tawil at'Umr, avatar de Yog-Sothoth – mène à l'Ultime abîme, le Vide Ultime qui est hors de tous les

univers. L'Ultime abîme est *l'enfer* dans le sens primitif du mot : le *trou* ou le *lieu caché* de Yog-Sothoth.

Le Necronomicon dit que l'Abîme est hanté par des Anciens, des Vagabonds Dimensionnels et le Troupeau des tombes, et qu'il y a six cent quarante portes près desquelles ils montent la garde, attendant de "festoyer des âmes des morts". Notez qu'une de ces portes mène probablement aux Contrées du Rêve.

Il est conseillé au gardien de lire le récit de Lovecraft *A travers les portes de la clé d'argent* pour plus d'informations.

Perte de Santé Mentale

Pénétrer dans les Limbes ou dans la Brume Sans Nom coûte 0/1D4 de Santé Mentale. Entrer dans l'Ultime abîme, pour apprendre que *l'illusion est l'unique réalité et que la substance est le grand imposteur* et pour assister à la dissolution de son *soi* en une *légion de soi*, coûte 1D10/1D100 points de Santé Mentale.

Attaques et possession spirituelles

La plupart des esprits désincarnés possèdent naturellement des attaques spirituelles comme le sort Epuiser le Pouvoir ou l'une des variantes de Malédiction (dans notre plan matériel l'esprit peut être entr'aperçu griffant, enveloppant ou attaquant "physiquement" la cible). En général ces attaques épuisent les points de magie ou le POU de l'esprit et de sa cible.

- ❑ Si un esprit perd tous ses points de magie, il se dissout en moins d'un round et ne peut pas se reformer avant un jour.
- ❑ Si un esprit perd tout son POU, il est dissipé pour toujours.
- ❑ Si un humain perd tous ses points de magie, il sombre dans l'inconscience jusqu'à ce qu'il ait régénéré au moins un point de magie.
- ❑ Si un humain perd tout son POU, soit il meurt, soit il devient un "légume" jusqu'à ce que son POU puisse être remonté, à la discrétion du gardien.

Dans les deux derniers cas l'esprit attaquant peut *posséder* la cible : un esprit possédant peut dominer l'identité de sa victime à volonté et ainsi utiliser son corps comme étant le sien (remplacer l'INT et le POU de la victime par ceux de l'esprit). Un esprit possédant peut uniquement être délogé par des attaques magiques (Epuiser le Pouvoir, Malédiction INT ou POU, Désincarnation, Congédier).

Le possédé peut être contraint d'accomplir certaines actions, comme fournir des informations, lancer des sorts, attaquer des innocents, etc., jusqu'à ce que l'esprit possédant relâche son emprise spirituelle.

Qu'est-ce qu'un point de magie ?

La perte de points de magie peut laisser de faibles sensations émotionnelles (par exemple de la tristesse, de la torpeur et de l'anxiété). Le gardien inventif peut également associer la perte de POU à des hallucinations ou des visions cauchemardesques appropriées à la situation, qui laissent la cible désorientée, nerveuse, terrifiée ou avec des cheveux blancs.

Livres du Mythe et autres

Quelques tomes de légendes mystérieuses qui étaient contemporains de l'An Mil sont décrits ci-dessous. Evidemment, il en circulait beaucoup plus que ce qui est mentionné ici. Les manuscrits se trouvaient d'habitude dans les bibliothèques des abbayes, où ils étaient traduits et copiés par des moines méticuleux et souvent imprudents.

TUPSIMATI - langue morte, auteur et trad. inconnus. Les Tables de la destinée de la mythologie mésopotamienne, supposées appartenir au Serpent babylonien Tiamat, alias le Grand Cthulhu. Les Tables sont prétendument plus anciennes que la Terre et d'un pouvoir formidable. On dit que deux copies presque inaccessibles existent sur terre. La rumeur répand que les Tables – parfois connues sous le nom de Clefs Très Anciennes – constituent la source unique la plus importante de nombreux textes plus tardifs du Mythe. Perte de Santé Mentale 1D10/1D20 ; Mythe de Cthulhu +20 % ; 75 semaines d'étude.

AL AZIF - en arabe, par Abd al-Azrad, env. 730 ap. JC. Format original inconnu mais de nombreuses versions du manuscrit circulaient parmi les érudits. Immense compendium sur presque chaque aspect du Mythe. Perte de Santé Mentale 1D10/1D20 ; Mythe de Cthulhu +18 % ; 68 semaines d'étude.

NECRONOMICON - en grec, trad. de l'Al Azif par Theodorus Philetas, env. 950 ap. JC. Des copies manuscrites ont circulé jusqu'en 1050, jusqu'à ce que le Patriarche Michel de Constantinople condamne le tome blasphématoire. De nombreuses copies ont été confisquées et brûlées. Perte de Santé Mentale 1D10/1D20 ; Mythe de Cthulhu +17 % ; 68 semaines d'étude.

PNAKOTICA - en grec, auteur et trad. inconnus. Collection disparate d'histoires, de mythes et de légendes pré-humains. Version sur papyrus. Perte de Santé Mentale 1D10/1D20 ; Mythe de Cthulhu +17 % ; 60 semaines d'étude.

CTHAAT AQUADINGEN - en latin, auteur inconnu, env. 11e siècle ap. JC. Etude extrêmement rare sur les Profonds. Relié en peau humaine. Perte de Santé Mentale 1D8/2D8 ; Mythe de Cthulhu +13 % ; 46 semaines d'étude.

LES TROIS CODEX - en latin, auteur et trad. inconnus, env. 400 ap. JC. Trois livres ("Livre lépreux", Codex Maleficium et Codex Dagonensis) au contenu similaire à celui du Cthaat Aquadingen. Chaque volume contient au moins un ensemble d'invocations et de protections des séries Sathlatta. Utiliser les statistiques du Cthaat Aquadingen ci-dessus.

LIBER IVONIS - en latin, auteur Caius Phillipus Faber, 9e siècle ap. JC. Auteur original présumé : Eibon, sorcier d'Hyperborée. Versions manuscrites reliées. Perte de Santé Mentale 1D4/2D4 ; Mythe de Cthulhu +13 % ; 36 semaines d'étude.

RITES NOIRS - en grec, par le haut prêtre égyptien Luveh-Keraphf, trad. inconnu. Rare traduction grecque de rouleaux secrets concernant Bast et d'autres dieux égyptiens. Contient une note d'avertissement sur Nyarlathotep et le Pharaon Noir. Perte de Santé Mentale 1D6/2D6 ; Mythe de Cthulhu +11 % ; 41 semaines d'étude.

RASUL AL-ALBARIN - en arabe, par Ibn el-Badawi, env. 900 ap. JC. Livre traitant des Grands Anciens et de l'être Huitloxopetl. Perte de Santé Mentale 1D6/2D6 ; Mythe de Cthulhu +11 % ; 36 semaines d'étude.

SAPIENTIA MAGLORUM - en latin et en grec, par le mage-feu persan Ostanas. Volume rare contenant des rituels pour invoquer Hastur et Shub-Niggurath et une possible formule d'immortalité. Perte de Santé Mentale 1D6/2D6 ; Mythe de Cthulhu +10 % ; 40 semaines d'étude.

LIVRE NOIR - en latin, par Alsophocus d'Erongill, trad. inconnu, env. 200 ap. JC. Contient le secret du Trapézoédron Rutilant et l'Appel de Cthulhu. Perte de Santé Mentale 1D6/2D6 ; Mythe de Cthulhu +10 % ; 37 semaines d'étude.

CONFESSIONS DU MOINE FOU CLITHANUS - en latin, par Clithanus, env. 400 ap. JC. Contient des formules pour appeler une Larve de Cthulhu, la renvoyer et se protéger contre sa colère. Explique également comment les prêtres slavoniques ont emprisonné un grand nombre de Larves. Perte de Santé Mentale 1D6/2D6 ; Mythe de Cthulhu +9 % ; 29 semaines d'étude.

DAEMONOLORUM - en latin, auteur inconnu, env. 200 ap. JC. Exposé d'une secte égyptienne qui croyait que ses dieux pouvaient prendre forme humaine. Perte de Santé Mentale 1D4/1D8 ; Mythe de Cthulhu +8 % ; 28 semaines d'étude.

REFLEXIONS - en arabe, par l'érudite Ibn Shacabao. Conversations avec les Jinn (Anciens). Cité deux fois dans Al Azif ! Perte de Santé Mentale 1D4/1D8 ; Mythe de Cthulhu +8 % ; 27 semaines d'étude.

TESTAMENT DE CARNAMAGOS - en grec, trad. par un moine anonyme, env. 935 ap. JC. Auteur original présumé : Carnamagos, oracle cimmérien. Testament des événements du passé et du futur et une invocation à Quachil Uttaus. Le livre distordrait le déroulement du temps pour le lecteur. Perte de Santé Mentale 1D3/1D6 ; Mythe de Cthulhu +6 % ; 23 semaines d'étude.

CHANT D'YSTE - en grec, trad. par les magiciens de Dirka. Discourt entre autres choses, des entités adumbrali. Perte de Santé Mentale 1D3/1D6 ; Mythe de Cthulhu +5 % ; 11 semaines d'étude.

CABALE DE SABOTH - en hébreu, auteur ou auteurs inconnus, env. 100 av. JC. Livre ésotérique sur le mythe des "anges". Perte de Santé Mentale 1D3/1D6 ; Mythe de Cthulhu +3 % ; 16 semaines d'étude.

HIERÓN AIGÝPTON - en grec, auteur inconnu (Ieron d'Egypte ?), env. 200 ap. JC. Rouleaux décrivant les rites effrayants du Peuple Ténébreux ; mentionnent également le Pharaon Noir Nephren-Ka et les prodigieuses ruines "sur lesquelles le Soleil se lève". Perte de Santé Mentale 1/1D3 ; Mythe de Cthulhu +2 % ; 6 semaines d'étude.

RITUELS TOSCANS - en latin, auteur inconnu. Rites du Grand Ancien Summamus. Perte de Santé Mentale 1/1D3 ; Mythe de Cthulhu +2 % ; 3 semaines d'étude.

PRAESIDIA FINIUM - en latin, par Lollius Urbicus, 183 ap. JC. Rouleaux de parchemin relatant les événements mystérieux qui se sont déroulés pendant l'occupation romaine de la Bretagne, y compris le massacre d'un être ailé sans visage (plus de 50 soldats y ont aussi perdu la vie). Perte de Santé Mentale 1/1D2 ; Mythe de Cthulhu +1 % ; 2 semaines d'étude.

KITAB AL-KIMYA - en arabe, par Abu Musa Jabir ibn Hayyan (env. 750-803), également connu en Occident sous le nom de Geber. L'un des 22 monumentaux traités d'alchimie de Geber, "le livre de l'alchimie". Remarquable exemple de "galimatias". Aucune perte de Santé Mentale ; Occultisme +3 % ; aucun sort.

BEATUS METHODIVO - en latin, attribué à saint Methodius d'Olympe, env. 300 ap. JC. Apocalypse prophétique relativement courte. Aucune perte de Santé Mentale ; Occultisme +2 % ; aucun sort.

TABULA SMARAGDINA - original araméen ou grec, auteur inconnu, env. 200 ap. JC. La "Tablette d'Émeraude" fait partie du Corpus Hermeticum, le texte alchimique central de l'Europe médiévale. Attribué à Hermès III le Grand. Aucune perte de Santé Mentale ; Occultisme +1 % ; aucun sort.

LIVRES SIBYLLINS - en latin, auteur inconnu. Compilation de prophéties de la sibylle cuméenne Amalthea, qui proposa à Tarquinius Superbus, le dernier des sept rois de Rome, de lui vendre ces livres. La sibylle brûla les six premiers livres après qu'il a refusé de lui en payer le prix. Les trois derniers disparurent dans un incendie en 83 av. JC. Aucune perte de Santé Mentale ; Occultisme +1 % ; aucun sort.

CANON EPISCOPI - en latin, par Reginon de Prum, archevêque de Trêves. Extrait d'un guide de discipline ecclésiastique destiné aux évêques. Le Canon fait mention de femmes volantes, de cultes des sorcières et de sorcellerie. Sera utilisé dans les siècles suivants par les Inquisiteurs pour justifier leur impitoyable chasse aux sorcières. Aucune perte de Santé Mentale ; Occultisme +1 % ; aucun sort.

Bestiaire

"Et vous servirez là des dieux... qui ne voient, ni n'entendent, ni ne mangent, ni ne flairent." – Deutéronome 4:28

Le Mythe en l'An Mil

Un peuplement humain relativement clairsemé et la montée de sectes et d'hérésies blasphématoires favorisaient la prolifération des créatures du Mythe en l'An Mil. Les humains partageaient la terre avec les goules, les Profonds, une poignée de Mi-go et des poches d'Hommes Serpent. Au-delà du voile mince de la normalité épiaient les Dieux Extérieurs Azathoth, Nyarlathotep, Shub-Niggurath et Yog-Sothoth.

Inutile de dire que toutes les créatures du Mythe ont leur place dans Cthulhu An Mil. Les plus importantes sont : les Anciens, Bugg-Shash, le Peuple Ténébreux, les Doels, Lilith, la Brume Sans Nom, les Très Anciens, Tawil at'Umr, le Troupeau des tombes et les Vers de la Terre.

Mythe ou pas Mythe ?

Une entité donnée du Mythe peut être connue sous de nombreux noms différents et sous différentes descriptions, selon les divers systèmes de croyance. Nous ne connaissons que les noms que nous avons nous-mêmes attribués aux créatures du Mythe – nous ignorons les noms qu'elles se donnent ou même si elles ont des noms.

ANGES. *"Une roue [...] au milieu d'une roue" – Ezéchiel 1:15-19.*

Quelques-unes des premières descriptions des anges sont plutôt intrigantes, tel Ezéchiel qui voyait les Chérubins comme des structures ressemblant à de nombreuses roues colorées, et tel saint Basil qui voyait les Séraphins ("Les Brûlants") comme des boules de feu vaporeuses. Dans les temps anciens, le concept des anges (du grec *angelos*, équivalent à l'hébraïque *mal'akh*, signifiant "messager") était intimement lié à celui des dieux déçus, une idée qui, dans notre contexte du Mythe, a des relents d'entités moins religieusement correctes.

DAGON. *"Et ils placèrent ses armes dans la maison de leur dieu, et clouèrent sa tête dans la maison de Dagon." – Premier livre des Chroniques 10:10.*

Obscure déité liée à l'ancienne cité philistine d'Ashod. Les pièces de monnaie anciennes dépeignent Dagon comme un dieu doté d'une queue de poisson. Dagon est un dieu familier aux érudits de l'An Mil, car son nom apparaît de nombreuses fois dans la Bible.

DRAGONS. *"Tiamat [Léviathan] qui forme toutes choses a également fait des armes invincibles : elle a donné naissance aux serpents monstrueux, aux dents acérées, aux mâchoires impitoyables." – verset akkadien.*

"Dragon" – du grec *drakon* ("grand serpent") – pourrait être en l'An Mil le nom donné aux "larves stellaires de Cthulhu". Selon le symbolisme de l'An Mil, les dragons sont les ennemis de l'homme et les manifestations terrifiantes du Serpent – l'archétype de tout mal : Léviathan. On dit que des dragons résident dans des grottes mégalithiques souterraines ou sous-marines, où ils gardent le secret de l'immortalité. Cette représentation rappelle fâcheusement Cthulhu mort-vivant et ses

mignons, gisant dans les cavernes de pierre de R'lyeh sous la surface des océans.

La description des dragons confirme ce rapprochement : leurs énormes corps sont griffus et ailés, certains semblent cracher du poison ou exhibent plusieurs têtes de serpent (hydres), une possible mauvaise interprétation de la tête de poupe géant des larves stellaires.

Les manifestations de "vers" (Dholes, Polypes volants et Horreurs chasseresses), de Shantaks et de Lloigors ont également pu contribuer aux mythes du dragon et du serpent de mer.

Les noms donnés à de nombreux dragons suggèrent qu'ils étaient considérés comme des dévoreurs des cadavres.

GEANTS. *"Et maintenant, les géants, qui sont engendrés à partir d'esprits et de chair, s'appelleront les esprits malfaisants de la terre, et sur la terre seront leurs séjours. Les esprits malfaisants ont agi à partir de leurs corps..." – Livre d'Enoch – 15:8.*

La définition des géants est ambiguë. Selon le poète grec Hésiode, ils étaient des fils de Gaïa (la "terre") et d'Oùranos (le "ciel"). La Bible, le Livre d'Enoch et le Necronomicon suggèrent soit qu'ils sont le produit d'une union blasphématoire entre des êtres intermédiaires (les Anciens) et les filles des hommes, soit qu'ils sont "tombés du ciel" (les Grands Anciens). Le folklore médiéval considérait souvent les géants comme des monstres ou des "démons" cannibales, présumés résider la majeure partie du temps sous terre.

Dans tous les cas, la référence aux Grands Anciens du Mythe de Cthulhu est évidente.

Autres noms donnés aux géants : Grigori, Nephilim, Thurs, Iötunn, Risi, Trolls, Leshy.

HYBRIDES.

Résultats de croisements entre des humains et des créatures non-humaines, par exemple les Elfes (Anciens). Les hybrides importants du Mythe sont les croisements humain-Profond, humain-goule et humain-Ancien.

LEVIATHAN. *"Qui ouvrira les portes de son museau ? Autour de ses dents est la terreur ! Il est magnifique par la force de ses boucliers étroitement unis comme par un sceau ; L'un touche à l'autre, et le vent ne pénétrerait pas entre eux... Quand il se lève, les forts ont peur, ils s'enfuient saisis d'épouvante." – Job 41:5-6-7-16.*

Léviathan – le Serpent Lové – est né du chaos primordial. Une fois vaincu, il s'est réfugié dans la mer où il gît en attendant son heure, feignant le sommeil. Il est une personnification du mal, un protagoniste dans la bataille cosmique qui fait rage depuis le commencement des temps et qui finira seulement quand tout aura été consommé.

Le mythe du Serpent ou du Dragon est si universel qu'il ne peut que receler une vérité inéluctable : le Serpent n'est pas un mythe, et le Grand Cthulhu est le Serpent.

Autres noms donnés à Cthulhu : Lotan, Yamm, Tiamat (dragon du chaos chaldéen), Kul (esprit de l'eau syrien).

LICORNES.

La Licorne est peut-être la plus célèbre de toutes les bêtes fabuleuses, une massive – et habituellement placide – chose blanche avec une unique corne qui aurait une

fascination pour les vierges. Elle semble avoir disparu des parties septentrionales du monde mais est tout à fait commune en Afrique et en Asie. Utilisez les statistiques du rhinocéros blanc dans le livre de règles.

Les autres fabuleuses bêtes antédiluviennes qui sont sporadiquement entr'aperçues sont les cerfs, les sangliers, les hyènes, les ours, les loups, les aurochs, les vautours, les hiboux et les requins géants. Pour ceux-ci, utilisez les statistiques normales, mais multipliez la FOR, la TAI, les points de dommages et de vie par deux.

LOKI. *"Loki est beau et avenant, de mauvais esprit et de comportement très instable." – Snorri Sturluson, "Fascination de Gylfi, XXXII".*

Loki ou Loptr est l'archétype du dieu truqueur, le père des mensonges et des monstres. Loki causera finalement le Crépuscule des Dieux : dans la dernière bataille, "le Loup avalera le soleil,... [le Serpent] foulera la terre". Puis Loki, sous la forme du géant de feu noir Surtr, "jettera le feu sur la terre et brûlera tous les mondes".

Loki est un voleur, un adultère, un changeur de forme et un magicien. Le symbolisme de Loki le relie clairement à Hermès, Lug et Thot, et donc à Nyarlathotep. Nous pouvons en déduire que Loki est l'une des mille formes de Nyarlathotep, à savoir l'Homme Noir, si souvent confondu avec le Diable judéo-chrétien.

Il n'y a aucun signe d'un culte de Loki parmi des hommes. **SATAN.** *"Et il saisit le dragon, le serpent ancien qui est le diable et Satan, et le lia pour mille ans ; et il le jeta dans l'abîme, et l'enferma ; et il mit un sceau sur lui, afin qu'il ne séduisît plus les nations, jusqu'à ce que les mille ans fussent accomplis ; après cela, il faut qu'il soit délié pour un peu de temps." – Apocalypse 20:2-3.*

En hébreu "Satan" signifie "ennemi" dans un sens générique et ne véhicule pas l'idée d'un Prince du Mal personnifié. Les rabbins se référaient habituellement au Diable uniquement comme un symbole de la morale corrompue de l'homme. Satan avec un "S" majuscule est une création chrétienne. Les premières versions de l'Ancien Testament faisaient de Jéhovah – le Seigneur de l'Univers – la cause unique de tout bien et de tout mal. La figure de Satan comme personnification du péché – le serpent de la Genèse – est postérieure à 700 avant Jésus Christ. En fait, le nom Satan peut s'appliquer à n'importe quel dirigeant despotique aussi bien qu'à une déité du Mythe.

Une mosaïque du sixième siècle dépeint Satan portant un halo glorieux, une robe rouge et des ailes emplumées. La lente transformation de Satan en monstre au cours des siècles fut la conséquence de la propagande chrétienne.

Tables de rencontres

Des tables de rencontres facultatives ont été incluses pour apporter une aide au gardien. Un gardien inventif devrait toujours préférer des événements bien préparés à l'emploi de rencontres aléatoires. Néanmoins, les tables fournissent des fréquences réalistes d'apparition des espèces "animales" dans différents habitats et, en tant que telles, elles peuvent aider le gardien à peupler son monde.

Contrées inhabitées

D100	Résultat
01-05	Humain ou Carnivore
06-95	Herbivore
96-00	Relancez deux fois ou allez aux Environs d'un Portail ¹

¹Au choix du gardien

La table ci-dessous est représentative de la biomasse relative des herbivores sauvages en Europe ancienne et médiévale. La plupart des animaux sont très peu susceptibles d'attaquer des humains. Les prédateurs représentent tout au plus 5% de tous les animaux dans n'importe quel environnement. Les grands prédateurs incluent les loups, les ours, les lynx, les blaireaux et, naturellement, les hommes. Les petits carnivores (TAI 1) incluent les renards, les chats sauvages, les belettes, les hiboux, les faucons, etc. Les petits herbivores incluent diverses espèces de souris, de taupes, de hérissons, d'écureuils, de lièvres, etc.

Grands herbivores

Animal	FOR/TAI/PdV ¹	Forêt ²	Lande
Bison	32	01-20	01-05
Aurochs	32	21-35	06-15
Tarpan ³	28	36-50	16-50
Elan	28	51-55	51-55
Cerf	16	56-80	56-85
Sanglier	10	81-90	86-95
Chevreuril	4	91-00	-
Castor	5	-	96-00

¹Moyennes. ²Dans l'Europe de l'An Mil, les forêts couvraient 40 à 60% des terres. ³Cheval sauvage.

Environs de Portail

D100	Résultat
01-05	Serviteur/Race Indépendante ou Esprit
06-10	Humain ou Carnivore magique ¹
11-90	Herbivore magique ¹
91-95	Relancez deux fois ou allez aux Contrées inhabitées
96-00	Brume Sans Nom et/ou Portail des Limbes ²

¹Etre avec pouvoir magique inné, par exemple un sortilège

²Au choix du gardien

Limbes

D100	Résultat
01-05	Ancien, Vagabond Dimensionnel ou Troupeau des tombes
06-90	Esprit (y compris humain désincarné)
91-95	Relancez deux fois ou lancez sur la table des Environs de Portail ¹
96-00	Très Anciens/Tawil at'Umr – Ultime Porte ¹

¹Au choix du gardien

Bêtes & Démons

Les descriptions des créatures ci-dessous sont volontairement des archétypes. Les statistiques indiquées

en particulier sont seulement des moyennes. Le gardien devrait préparer chaque créature individuellement selon les circonstances. Pour la plupart des créatures, la connaissance d'un sort devrait être considérée comme un pouvoir magique inné. L'utilisation d'un tel pouvoir nécessite la dépense de points de magie prévue par le sort. Les pertes de Santé Mentale ne s'appliquent pas.

ANIMAUX

Quelques animaux communément rencontrés dans les contrées inhabitées :

FAUCON FOR 2 CON 2 TAI 1 INT 3 POU 13 DEX 15 Déplacement 32 PdV 2 bd aucun ; Trouver Objet Caché 90%, Bec/Serres 45% dommages 1

CERF FOR 10+ CON 13 TAI 15+ INT 4 POU 10-11 DEX 15 Déplacement 14 PdV 14+ bd +1D4

LOUP FOR 10 CON 12 TAI 5-10 INT 6 POU 10-11 DEX 14 Déplacement 14 PdV 10 bd aucun ; Armure 1 point de fourrure, Flairer 80%, Trouver Objet Caché 60%, Morsure 30% dommages 1D8

OURS FOR 15+ CON 14 TAI 15+ INT 5 POU 10-11 DEX 13 Déplacement 11 PdV 15+ bd +1D4 ; Armure 3 points de fourrure et peau, Flairer 80%, Morsure 25% dommages 1D10, Griffes 40% dommages 1D6

SANGLIER FOR 10 CON 12 TAI 10 INT 6 POU 7 DEX 14 Déplacement 11 PdV 11 bd aucun ; Armure 3 points de couenne, Flairer 80%, Encorner 30% dommages 1D4

BASILICS, Créatures fabuleuses. *"Quel bien y eut-il pour ce pauvre Murrus à embrocher un basilic avec la pointe de sa lance ? En un éclair, son venin remonte le long de la hampe et envahit sa main – que, tirant son épée, il sépare d'un seul coup de son avant-bras ; debout, il contemple le pitoyable paradigme de son sort, vivant lui-même, alors que sa main est détruite..." – Pharsalia 9.824-833, Lucan.*

"Tu marcheras sur le lion et sur l'aspic, tu fouleras le lionceau et le dragon." – Psaume 91:13.

Le serpent basilic (signifiant "roitelet") est un serpent de 2 à 3 mètres de long si venimeux que la créature crée un désert sans vie autour d'elle. Pline dans son Histoire Naturelle a écrit que le basilic est "orné d'une marque d'un blanc brillant sur la tête semblable à une sorte de diadème... et ne se déplace pas par reptations spiralées comme les autres serpents, mais en avançant avec le milieu de son corps dressé vers le haut". Les basilics sont le venin personnifié : si un basilic mord une victime, cet individu meurt en un battement de cœur d'une paralysie massive. Il n'y a aucune chance de résister au poison, excepté peut-être en amputant immédiatement le membre mordu pour empêcher le venin d'atteindre le cœur. La légende dit que le souffle du basilic est venimeux : c'est une mauvaise interprétation du fait que le basilic peut cracher son venin jusqu'à 6 mètres. L'attaque est dirigée vers les yeux de la cible !

Les basilics sont originaires de Cyrénaïque, à l'ouest de l'Égypte. Il est probable que ces créatures ont à l'origine été créées par les Hommes Serpent.

BASILICS, Roitelets

FOR 1 CON 1 TAI 1 INT 3 POU 1 DEX 10 Déplacement 6 PdV 1

Autre nom : cockatrice.

Bonus aux dommages : aucun.

Armes : Morsure 30%, dommage 1D4 ; si l'armure est pénétrée, mort automatique après un battement de cœur. Crachat Virulent 30% (portée de base 3 mètres), toxicité 3D6 : la victime doit résister victorieusement contre cette attaque avec sa CON sur la table de résistance ou elle encaisse des dommages égaux au jet des 3D6. Si la cible résiste avec succès, elle prend quand même la moitié des dommages. Un empalement signifie que le crachat a atteint les yeux de la cible : cécité !

Armure : 4 points d'écaillés.

Perte de Santé Mentale : aucune.

VAMPIRES, Race Indépendante Inférieure. *"En effet, replié dans le cercueil, ... apparut le squelette que j'avais pillé en compagnie de mon ami. Il n'était pas net et calme comme nous l'avions vu, mais couvert de croûtes de sang, de lambeaux de chair, de touffes de cheveux et il me contemplait du fond de ses orbites phosphorescentes ; ses crocs aiguisés et ensanglantés..." – Le Molosse, Lovecraft.*

Les vampires sont les morts qui sortent de leurs tombes la nuit pour boire les fluides corporels des vivants ou pour manger la chair des morts. Ils sont apparentés à la ghûl arabe (goule) qui est en partie humaine et en partie chien. Les strigae ou stryges de l'Ancien Monde étaient moitié femme, moitié hibou. En l'An Mil les moines croyaient que ces créatures étaient les lilim – les filles dépravées de Lilith la Démone (voir ci-après). Dans de nombreuses cultures, les vampires sont capables de changer de forme à volonté et peuvent apparaître comme des hommes, des loups, des oiseaux ou même des insectes. Les vampires sont tout à fait communs en Europe Centrale, en Russie, dans les Balkans et en Arabie.

Il est dit que ces créatures deviennent invisibles en restant immobiles et qu'elles peuvent se déplacer sans faire un bruit. Seuls les coups à la tête ou au cœur peuvent blesser un vampire (voir Armure ci-dessous).

Les vampires sont des créatures inachevées dénuées de POU (par conséquent ils ne peuvent pas régénérer les points de magie perdus). Quelques vampires sont animés par une magie sinistre (voir Lien Gris dans le Vieux Grimoire).

Règle optionnelle : les vampires gagnent 1 point de magie pour chaque point de TAI de cadavre dévoré ou pour chaque point de vie en fluides corporels bus. Ils doivent dépenser un point de magie à chaque aurore ; pour chaque heure passée au soleil, ils doivent dépenser un point de magie supplémentaire. Ce processus représente le pourrissement du cadavre : à 0 points de magie, un vampire tombe en poussière et est détruit.

ATTAQUE DU VAMPIRE : si le vampire touche, alors il s'accroche et plante ses crocs dans sa victime, occasionnant automatiquement 1D4 points de dommages de morsure à chaque round de combat. Un jet réussi de FOR contre FOR sur la Table de Résistance déloge le vampire, interrompant les dommages de la morsure.

VAMPIRES, Les Morts-Vivants

FOR 3-18 CON 3-18 TAI 8-18 INT 3-18 POU 0 (1+ points de magie) DEX 3-18 Déplacement 4-8 PdV 12

Autres noms : lilu/lilitu (vampires mésopotamiens), revenants, goules, ogres, strigae ou stryges, succubae (succubes), putains des enfers, lamia.

Bonus aux dommages : aucun.

Arme : Morsure 30%, dommages 1D4 + suction automatique.

Armure : l'empalement cause des dommages normaux à un vampire ; les autres résultats d'attaque font demi-dommages, arrondissez à la fraction supérieure.

Sorts : Déformation, Devenir Spectral et, à la discrétion du gardien, un sort approprié ou plus.

Compétences : Creuser 75%, Discrétion 80%, Ecouter 70%, Se Cacher 80%, Sentir le Sang/la Charogne 75%.

Perte de Santé Mentale : voir un vampire coûte 0 à 0/1D6 points de Santé Mentale, selon son état de décrépitude.

Créatures du Mythe

BRUME SANS NOM, Entité Indépendante. *"Des pentes et des crêtes au-dessus de nous éclata un crépitant chœur de rires démoniaques, et des vents de glace s'abattirent pour tous nous engloutir." – Lettre, Lucius Caelius Rufus.*

La Brume Sans Nom a été créée par Azathoth pour emplir les interstices entre les sphères qui composent l'univers, et pour engendrer Yog-Sothoth.

La Brume Sans Nom est servie par les Gugs et adorée par le Peuple Ténébreux, et peut s'introduire dans le monde matériel quand certaines conditions sont réunies. Ces émanations de la brume de l'au-delà ressemblent à la brume invoquée par le sort du même nom et sont précédées par des vents glacials. Les êtres vivants engloutis par la Brume Sans Nom perdent tous leurs sens à l'exception de celui du toucher (modifier les jets de compétence en conséquence). Les compétences cognitives et en particulier l'Occultisme fonctionnent normalement. Cette expérience étrange coûte 0/1D4 points de Santé Mentale.

La Brume Sans Nom est susceptible de dissimuler des créatures appropriées à la discrétion du gardien, par exemple un Vagabond Dimensionnel, 1-2 Gugs, 1-3 Anciens, 1-10 Ténébreux, un nombre aléatoire de Doels, etc.

BRUME SANS NOM, Laitance du Vide

TAI infinie INT 0 POU 24 Déplacement 24

Autre nom : Magnum Innominandum.

Armes : indirectes par l'intermédiaire de "ceux qui se tapissent à l'intérieur" (voir les créatures correspondantes).

Perte de Santé Mentale : être englouti par la Brume Sans Nom coûte 0/1D4 points de Santé Mentale.

GOBELINS, Race de Serviteur. *"Vous pourrez avoir un petit choc ce soir lorsque vous nous verrez nus ? Nous sommes descendus tout en bas sur son territoire, dans une région que je ne vous décrirai pas, et pour vivre plus longtemps nous avons dû ...changer. Cependant, vous avez probablement entendu parler de ça en d'autres termes – les rejetons de la Chèvre Noire ? Gof'nn hupadgh Shub-Niggurath ? Mais les dryades et les faunes et les satyres sont très différents des descriptions classiques, aussi ne pensez pas être préparé." – "The Moon Lens", J.R. Campbell.*

"... Les sylphes et les faunes, communément appelés 'incubes', s'exhibaient sans vergogne devant certaines femmes..." – Saint Augustin, "La Cité de Dieu, XV, 23".

Les érudits étudiant le Mythe de Cthulhu croient que les Gobelins sont les "Goff'nn Hupadgh Shub-Niggurath",

c'est-à-dire les adorateurs favoris de la Chèvre Noire des Forêts qui ont été rituellement dévorés par la déesse, puis régurgités, "transformés".

Les Gobelins (du grec kobalos, "espiègle") sont considérés comme de petites créatures, mais ils peuvent changer de taille et prendre l'apparence d'un animal ou même d'une brise. Ils ont des formes fluctuantes, une peau noire luisante, des mains griffues et portent des noms variés selon les régions où on les trouve. Les Gobelins vivent habituellement dans des forêts et des ruines hantées. Ils enlèvent des enfants, cuisinent des plats empoisonnés qu'ils essayent de vendre aux humains imprudents, détoussent les voyageurs malchanceux et sont enclins au viol. Ils apparaissent parfois en groupes importants. Les Gobelins peuvent combattre avec des massues noueuses et avec toutes sortes d'armes improvisées.

Les Gobelins connaissent des rituels de groupe appelés "Cercles Ecarlates" qui déforment le tissu de l'espace de la même manière qu'un Portail temporaire et leur permettent de voyager entre des lieux éloignés. Ils sont connus pour avoir laissé les Chiens de Tindalos utiliser les Cercles pour s'infiltrer dans notre monde.

GOBELINS, Les Mille Rejetons

FOR 1-20 CON 1-20 TAI 1-8 INT 4-24 POU 1-20 DEX 2-40 Déplacement 8 PdV 8

Autres noms : dusii (démons), sylvani (esprits de la forêt), schrats (crieurs), faunes, satyres, pilosi (Poilus), incubi, etc.

Bonus aux dommages : -1D4.

Armes : armes improvisées 25%, dommages 1D3 à 1D6.

Armure : aucune armure naturelle.

Sorts : la plupart des gobelins connaissent au moins un sort en plus de Déformation, Devenir Spectral et Portail ("Cercles Ecarlates").

Compétences : Discrétion 70%, Se Cacher 90%.

Perte de Santé Mentale : il coûte 0/1D6 points de Santé Mentale de voir la plupart des Gobelins. Un spécimen particulièrement abominable peut coûter davantage.

LOUPS-GAROUS, Race de Serviteurs. *"Je suis Celui qui hurle dans la nuit, je suis Celui qui gémit dans la neige, je suis Celui qui n'a jamais vu la lumière, Je suis Celui qui vient d'en bas." – "Psychopompos", Lovecraft.*

"... ses hommes allaient sans cottes de mailles, et étaient frénétiques comme des chiens ou des loups ; ils mordaient leurs boucliers et étaient forts comme des ours ou des sangliers ; ils massacraient les hommes, mais ni le feu ni le fer ne pouvaient les blesser." – "Saga des Ynglingar, 6".

Les loups-garous sont des hommes ou des femmes possédés par une sorte d'esprit ("ombrelop") demeurant habituellement dans les Limbes. Tawil at'Umr peut transmettre un tel esprit à un guerrier qui a fait un grand carnage dans une bataille ou à un cultiste en échange de sacrifices de masse. Ou bien, un Woelcyrge (Ancien) peut planter l'ombrelop dans l'esprit d'un nouveau-né.

Dans le feu d'une bataille, l'ombrelop essaie de dominer l'esprit de son hôte en utilisant le sort de Fureur sacrée (Wut) – voir le Vieux Grimoire pour plus de détails.

Les loups-garous sont connus depuis fort longtemps, déjà Virgile et Saint Augustin les citaient. Les Vikings considèrent que les hommes-loups (berserks) sont les guerriers d'élite d'Odin (alias Tawil at'Umr) à la bataille suprême contre les forces du Chaos lors du Destin-des-

Puissances (Ragnarök). Les berserks – qui se teignent le corps en noir – sont connus pour avoir constitué la garde de la maison du roi de Norvège Harald I aux Beaux Cheveux (872-930). Dans la bataille, les guerriers berserks portent des peaux de loup ou combattent nus et commettent couramment viols et meurtres à volonté.

Deux textes anonymes écrits autour de 1000 ap. JC, "le dialogue de Salomon et de Saturne" et "la chanson de Widsith", attestent de l'existence d'une nation mythique d'hommes-loups – les Hundigas ("Ceux-du-chien"). Ils semblent être dirigés par un sorcier géant énigmatique appelé Marculfus (Tawil at'Umr), "le loup enragé connu dans le monde entier", messenger d'un dieu ambigu dont le royaume est hors de portée des hommes et des animaux (Yog-Sothoth).

LOUPS-GAROUS, L'Armée du Chien

Utilisez les statistiques humaines par défaut, excepté quand l'ombreloup prend le contrôle : passez alors l'INT à 6 et ajoutez le POU de l'esprit (11) au POU de l'humain formant ainsi une réserve commune de points de magie.

Autres noms : hommes-loups, manteaux-loups, versipellis ("peaux-changeantes"), Hundigas, Berserks.

Arme : Morsure 30%, dommages 1D8+bd (sous forme de loup).

Armure : ajoutez 1 point supplémentaire de peau sous forme de loup.

Sorts : Fureur, Déformation.

Compétences : Flairer 90%, Se Cacher 60%.

Perte de Santé Mentale : 0/1D3 points de Santé Mentale aux témoins de la métamorphose ; 0/1D3 pour voir une forme de loup géant (TAI 12+).

TENEBREUX, Race de Serviteurs. *"...mais dans les collines vivait un peuple encore plus sauvage et infiniment plus terrible – l'Etrange Peuple Ténébreux (Miri Nigri) qui tenait de monstrueux Sabbats aux Calendes de mai et de novembre." – Lettre, Lucius Caelius Rufus.*

"Thor dit : 'Quel est cet homme ? Pourquoi ton nez est-il si pâle ? As-tu passé la nuit dernière avec les morts ? Il me semble que tu as la forme d'un Thurs ; tu n'es pas né pour avoir cette jeune mariée'. Alvis dit : 'Alvis est mon nom, je vis sous la terre, sous un rocher je demeure.'" – "Edda".

Les Ténébreux sont une race de "nains" (germanique *zwerch*, norrois *dvergr*, vieil anglais *dveorg* ; signification originale "tordu" ou "voûté") qui servent Loki (Nyarlathotep) et le Magnum Innominandum (la Brume Sans Nom). Deux fois par an le Peuple Ténébreux poursuit des rites barbares, allume des feux blafards au sommet de lointaines collines, bat des tambours et part à la recherche d'humains pour nourrir le Magnum Innominandum et "ce qui se tait à l'intérieur".

Les Ténébreux se rencontrent généralement en groupe de dix ou davantage.

La légende indique que les Ténébreux vivaient à l'origine aux dépens de cadavres de Grands Anciens morts. La véritable forme des Ténébreux demeure un mystère, car ils survivent seulement en parasitant "l'intérieur" de cadavres. Bien que l'hôte reste mort et continue de se décomposer, un Ténébreux peut l'animer en une parodie de vie. Avant que l'hôte pourrisse totalement, le Ténébreux trouvera un autre corps (ou tuera un être vivant) et "l'occupera". De fait les Ténébreux sont des changeurs de forme et, en dépit de la croyance populaire, ils ne sont pas de petite taille.

Sur Terre les Ténébreux convoitent souvent des cadavres humains momifiés avant leur inhumation. Ils se terrent alors dans le sombre et froid monde souterrain des tertres funéraires, des tombeaux et des cavernes qui préservent mieux leurs corps (la légende prétend à tort que la lumière du jour transforme les nains en pierre). Sinon, le Peuple Ténébreux peut être trouvé dans les tourbières ou près des glaciers. Les Ténébreux ont une affinité inexplicable avec les chevaux et peuvent apparemment les monter.

Manquant de POU (et donc de toute forme d'émotion, de peur ou de santé mentale), les Ténébreux ne peuvent pas utiliser la magie. A la place, le Peuple Ténébreux semble pouvoir forger toutes sortes d'inquiétants artefacts, qui leur permettent d'ouvrir des Portails sans l'aide de sorts, d'animer des "machines" dénuées de vie et de *modifier* les êtres vivants d'une sinistre manière. Pour les hommes de l'An Mil, la science du Peuple Ténébreux apparaîtrait comme magique et absolument effrayante. Comment l'intelligence limitée du Peuple Ténébreux peut expliquer de telles curiosités est encore un autre mystère, à moins qu'on ajoute Nyarlathotep dans la balance – les Ténébreux pourraient très bien être ses Millions d'Elus ! Les déités du Mythe ou les races extraterrestres comme les Mi-go utilisent souvent les infâmes créations des Ténébreux.

Le mythe des nains germaniques et nordiques vivant sous les collines et amassant des trésors peut facilement être expliqué par le *modus operandi* des Ténébreux. Des mythes encore plus anciens semblent suggérer que le Peuple Ténébreux et les Anciens (ou le Troupeau des tombes) sont liés ou même *complémentaires*. "les Ancêtres", "Celui-qui-entre-dans-le-tombeau", "l'Enterré-sous-le-cairn" et "l'Homme-mort-du-tertre" sont des noms typiques donnés aux Ténébreux.

TENEBREUX, L'Etrange Peuple Ténébreux

Utilisez par défaut les statistiques de l'hôte décédé, avec INT 0 et POU 0, et ajoutez les points de caractéristiques et de vie suivants au Ténébreux :

FOR 1 CON 3-18 TAI 1 INT 2-12 POU 0 DEX 1 PdV selon les cumuls de CON et de TAI Déplacement 1

Le gardien peut décider que le pourrissement réduit progressivement les caractéristiques de l'hôte, forçant le Ténébreux à trouver un autre hôte.

Autres noms : miri-nigri, Enfants de la Brume de Feu, nains, elfes noirs, Afanc, Korr.

Armes : toute arme 75%, dommages selon l'arme.

Armure : aucune.

Sorts : aucun, mais peut posséder des artefacts non-magiques pour ouvrir des Portails, pour contacter des créatures du Mythe, pour invoquer la Brume, les Vents, etc., à la discrétion du gardien.

Compétences : Discrétion 90%, Monter à Cheval 75% et autant de compétences appropriées que nécessaire.

Perte de Santé Mentale : voir un Ténébreux coûte 0/1D2 points de Santé Mentale.

VERS DE LA TERRE, Race Inférieure de Serviteurs.

Les Vers de la Terre sont les vestiges des Hommes Serpents qui se sont détournés du culte de leur père Yig, pour adorer Tsathoggua. Maudits par Yig ils ont régressé d'humanoïdes en serpents. Ils se sont retirés en Grande-Bretagne lors du déclin du Peuple Serpent. Quand les Pictes sont arrivés pour la première fois dans les îles, ils se sont battus contre les Vers et les ont poussés à se retirer

profondément dans les collines. Avant longtemps, les Vers sont entrés dans la légende humaine comme le Petit Peuple des collines.

Les Vers adorent un artefact aux origines obscures marqué de symboles de terreur, la Pierre Noire. Il est dit que quiconque réussit à voler la Pierre Noire se voit accordé un service en retour, bien qu'à la fin il encoure toujours la colère des Vers.

La régression des Hommes Serpents s'effectue en trois étapes et une "famille" de dégénérés peut se reproduire durant de nombreux siècles sous une même forme avant de régresser plus avant.

PHASE 1

"... Une brève impression d'une tête large, étrangement aplatie, de babines pendantes retroussées sur des crocs incurvés, aigus, et d'un corps chétif, hideusement difforme qui semblait tacheté – tout était occulté par ces yeux fixes et reptiliens." – "Vers de la Terre", R. E. Howard.

Les Hommes Serpents sont des nains comparés à leurs parents non régressés, mesurant en moyenne 1 mètre de haut seulement avec des bras et des jambes raccourcis. Leur intelligence chute aussi brutalement. Les Dégénérés de l'étape 1 sont doués de parole et peuvent utiliser des sorts.

PHASE 2

"Cette chose était plus proche d'un serpent géant que de quoi que ce soit d'autre, mais elle avait des moignons de jambes et des bras sinueux terminés par des serres crochues. Elle rampait sur son ventre, retroussant ses lèvres tachetées sur des crochets aciculaires dénudés, que je sentais être dégouttants de venin. Elle a sifflé en redressant son horrible tête au bout d'un cou terriblement long, alors que ses yeux jaunes bridés brillaient de toute l'horreur engendrée dans les noires tanières souterraines." – "Le Peuple des Ténèbres", R. E. Howard.

Ces Dégénérés sont pour l'essentiel de grands serpents dotés de bras et de jambes rudimentaires, mais pas forcément les deux à la fois. Ils se déplacent par reptation comme les serpents et en se tirant/poussant à l'aide des vestiges de leurs membres. De nouveau l'intelligence diminue sensiblement. Certains Dégénérés de l'étape 2 peuvent encore parler et de très rares peuvent lancer des sorts.

PHASE 3

Les Hommes Serpents ont maintenant régressé en des serpents presque semblables aux individus naturels, mais même s'ils restent toujours plus intelligents, ils ont perdu toute capacité à utiliser des sorts.

VERS DE LA TERRE, Enfants de la Nuit

PHASE 1

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3D6	10-11
CON	3D6	10-11
TAI	2D4	5
INT	3D6	10-11
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+6	13
Déplacement 8	PdV	7-8

Autre nom : Petit Peuple.

Bonus aux dommages : variable, mais jamais négatif.

Armes : Morsure 35%, dommages 1D6 + poison (TOX égale à la CON) ; peuvent utiliser des armes.

Armure : 1 point d'écailles.

Sorts : à la discrétion du gardien, ceux dont le POU et l'INT sont supérieurs ou égaux à 12 peuvent connaître 1D4 sorts.

Perte de Santé Mentale : 0/1D6.

PHASE 2

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	2D6	7
CON	3D6	10-11
TAI	2D4	5
INT	2D6	7
POU	3D4	7-8
DEX	3D6	10-11
Déplacement 8	HP	7-8

Autre nom : néant.

Bonus aux dommages : variable, mais jamais négatif.

Armes : Morsure 35%, dommages 1D4 + poison (TOX égale à la CON) ; peuvent utiliser des armes s'ils possèdent des mains.

Armure : 1 point d'écailles.

Sorts : à la discrétion du gardien, ceux dont le POU et l'INT sont égaux à 12 peuvent connaître 1D2 sorts.

Perte de Santé Mentale : 0/1D6.

PHASE 3

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	1D6	3-4
CON	2D6	7
TAI	2D4	5
INT	1D6	3-4
POU	2D6	7
DEX	3D6	10-11
Déplacement 8	HP	6

Autre nom : néant.

Bonus aux dommages : variable, mais jamais négatif.

Arme : Morsure 35%, dommages 1D3 + poison (TOX égale à la CON).

Armure : 1 point d'écailles.

Sort : aucun.

Perte de Santé Mentale : 0.

Esprits, Créatures des Limbes

"Les âmes sont immortelles et il y a une autre vie parmi les morts." – Diodorus de Sicile, V,28.

Les esprits sont immatériels et invisibles (ils n'ont que de l'INT et du POU) et ils ne peuvent pas interagir sur les objets physiques (bien qu'ils puissent lancer des "attaques spirituelles"). Ils peuvent se déplacer dans l'air aussi facilement que sur terre. Ils sont immunisés aux dommages physiques, à la maladie et au poison. Les esprits sont par essence immortels et leur personnalité est souvent imprévisible et bizarre.

Dans les régions païennes, les mortels révèrent ou adorent souvent au moins un type d'esprits (par exemple le culte des ancêtres, des sacrifices aux esprits de la Nature comme les Trolls). La plupart des esprits puissants (POU 10 ou plus) ont de Vrais Noms secrets, par lesquels ils peuvent être invoqués, et résident normalement hors de notre monde matériel, dans les Limbes.

Le gardien devrait élaborer chaque esprit selon les circonstances de son aventure.

ATTAQUES SPIRITUELLES & POSSESSION

La plupart des esprits désincarnés possèdent naturellement des attaques spirituelles semblables au sort Epuiser le

Pouvoir ou à l'une des variantes de Malédiction (dans notre plan matériel l'esprit peut être entrevu comme griffant, enveloppant ou attaquant "physiquement" la cible).

Epuiser le Pouvoir : draine des points de magie de la cible. Confrontez les points de la magie de l'esprit à ceux de la cible sur la Table de Résistance. Si l'esprit gagne, alors la cible perd 1D6 points de magie et l'esprit les gagne. Si l'esprit perd, il perd 1D6 points de magie.

Voler la Vie (Malédiction POU) : fait vieillir et décrépiter la cible. Confrontez les points de magie de l'esprit à ceux de la cible sur la Table de Résistance. Si l'esprit gagne, alors la cible perd 1D3 POU et l'esprit en gagne autant. Si l'esprit échoue, il perd 1D3 POU. Selon le pouvoir de l'esprit, la perte de POU peut aller de 1D3 à 1D6 et elle peut n'être que temporaire (1 jour) ou permanente. Les autres variantes sont Atrophie d'un Membre qui fait s'atrophier et se dessécher des parties du corps (perte de CON), et Lavage de Cerveau qui détruit l'intelligence (perte d'INT). La cible de tels sorts perd 0/1D3 points de Santé Mentale.

Possession :

- ❑ Si un esprit perd tous ses points de magie, il se dissout en moins d'un round et ne peut pas se reformer avant un jour.
- ❑ Si un esprit perd tout son POU, il est dissipé pour toujours.
- ❑ Si un humain perd tous ses points de magie, il sombre dans l'inconscience jusqu'à ce qu'il ait régénéré au moins un point de magie.
- ❑ Si un humain perd tout son POU, soit il meurt, soit il devient un "légume" jusqu'à ce que son POU puisse être remonté, à la discrétion du gardien.

Dans les deux derniers cas l'esprit attaquant peut *posséder* la cible : un esprit possédant peut dominer l'identité de sa victime à volonté et ainsi utiliser son corps comme étant le sien (remplacer l'INT et le POU de la victime par ceux de l'esprit). Un esprit possédant peut uniquement être délogé par des attaques magiques (Epuiser le Pouvoir, Malédiction INT ou POU, Désincarnation, Congédier).

ESPRITS DE LA NATURE : ils sont la personnification de toutes les forces de la nature : forêts, maladies, fleuves et mers, vents, feu, etc. Chaque esprit de la nature devrait connaître au moins un sort adapté à sa fonction. Les esprits de la nature sont parfois attachés à un élément naturel, par exemple un arbre (dryade), un étang (naïade), une colline (oréade), etc. *Attaques spirituelles* : *Epuiser le Pouvoir*, *Voler la Vie* ou *Atrophie d'un Membre temporaire ou permanent*. *Sorts* : *Brume*, *Clair de Lune*, *Empoisonner le Sang*, *Guérison*, *Transférer le Pouvoir et/ou Vents de Désolation*.

FANTOMES : ils sont les esprits des morts. Ils peuvent prendre des aspects très divers, depuis la forme exacte de la personne ou de l'animal décédé jusqu'à une simple ombre. Les fantômes sont d'habitude attachés à un lieu précis. Quelques fantômes ont des pouvoirs de divination et beaucoup semblent avoir été créés par des émotions violentes au moment de la mort, tels la peur, le désir, la violence ou la folie. *Attaques spirituelles* : *Epuiser le Pouvoir*, *Voler la Vie*, *Atrophie d'un Membre* ou *Lavage de Cerveau temporaires ou permanents*. *Sorts* : *Augure*, *Ensorceler*, *Exaltation*, *Fascination*, *Fureur*, *Terreur* et/ou *Trou de Mémoire*, quelquefois un sort de

Bénédictio/Malédiction (caractéristique) ou (classe de compétences).

ANCIENS : ils sont les puissants esprits, cités dans le *Necronomicon*, qui cohabitent avec Yog-Sothoth dans l'Ultime abîme "entre les sphères". *Voir ci-dessous*.

DOELS : ils sont les entités mystérieuses qui grouillent dans les Limbes. Dans notre monde ils ont le désagréable pouvoir de "dissoudre" les formes de vie matérielles. *Voir ci-dessous*.

TROUPEAU DES TOMBES : ils sont les serviteurs inférieurs de Yog-Sothoth et résident normalement dans les Limbes. Ils possèdent les corps d'autres créatures afin de pénétrer dans notre monde pour se nourrir des occupants des tombes. *Voir ci-dessous*.

TRES ANCIENS : ce sont des Anciens quasi divins qui appliquent les ordres de Yog-Sothoth. *Voir Dêités du Mythe*.

ANCIENS, Serviteurs Supérieurs. *"Il perçut le bruissement des grandes ailes et crut entendre un bruit semblable au murmure et au balbutiement d'êtres étrangers à la Terre et au système solaire. Jetant un coup d'œil en arrière, il vit que se dressaient, non pas une seule porte, mais une infinité de portes, et, devant certaines d'entre elles, se dressaient des Formes dont il n'essaya pas de se souvenir." – "A travers les portes de la clef d'argent", Lovecraft et Price.*

"Les Anciens ont été, les Anciens sont, et les Anciens seront. Non dans les espaces que nous connaissons, mais entre eux... A Leur odeur, les hommes parfois peuvent connaître qu'ils sont proches, mais de leur apparence aucun homme ne peut rien savoir, si ce n'est sous les traits de ceux qu'ils ont engendrés chez les hommes ; et de ceux-ci sont plusieurs espèces, différentes par leur figure, depuis la plus véridique eidolon de l'homme à cette forme invisible et sans substance qui est Eux. Ils passent, nauséabonds et inaperçus dans les lieux solitaires où les Paroles ont été prononcées et les Rites ont été hurlés tout au long en leurs Temps. Leurs voix jargonnet dans le vent, et Leur conscience marmonne avec la terre. Ils courbent la forêt et écrasent la ville, pourtant ni forêt ni ville ne peuvent apercevoir la main qui frappe." – Necronomicon.

"...sur [les] têtes [des sauterelles] il y avait comme des couronnes semblables à de l'or ; et leurs faces étaient comme des faces d'hommes ; et elles avaient des cheveux comme des cheveux de femmes, et leurs dents étaient comme [des dents] de lions... Elles ont sur elles un roi, l'ange de l'abîme, dont le nom est en hébreu : Abaddon (Destruction), et en grec il a nom : Apollyon (Destructeur)" – Apocalypse 9:7-8-11

" Les Woelcyrges ont le pouvoir de choisir les morts... Tout est sinistre à voir, un nuage de sang flotte dans le ciel, l'air est rouge du sang des hommes, pendant que les guerrières chantent leur chanson." – la Saga de Njáll le Brûlé.

La plupart des mythes de l'humanité mentionnent l'existence d'une race d'êtres intermédiaires entre les hommes et les dieux. En dépit des nombreux noms donnés à cette race, la plupart des descriptions dessinent une image fâcheusement cohérente de ce que le *Necronomicon* appelle "les Anciens". Ne les confondez pas avec les Grands Anciens. Car le *Necronomicon* dit, "le Grand

Cthulhu est Leur cousin, encore ne Les discerne-t-il qu'obscurément".

Les Anciens sont les esprits qui servent Yog-Sothoth. Ils sont naturellement invisibles mais se manifestent souvent par un halo de lumière qui les fait briller comme des étoiles. En fait ces êtres peuvent apparaître sous toutes sortes de formes fantomatiques et sinistres, d'une belle vierge nimbée de lumière à de redoutables choses femelles aux ailes d'or et aux serres de bronze. Quelques comptes-rendus font également référence à l'odeur qui les accompagne. Les Anciens ont le don de pouvoir se déplacer très rapidement, et même, d'après certains, d'être partout à la fois.

Les Anciens sont innombrables, ils ne savent rien ni du bien ni du mal et ils foulaient la Terre longtemps avant les hommes. En ces temps, les Anciens utilisaient les Limbes pour voyager à travers l'univers et les tenaient en grand respect. Maintenant ils errent pour l'éternité "non pas dans les sphères que nous connaissons, mais entre elles" – l'Ultime abîme qu'emplit Yog-Sothoth. Les Anciens se mêlent de temps en temps des affaires humaines. De nombreux récits racontent comment ils s'accouplent avec les filles des hommes et engendrent des progénitures monstrueuses comme les loups-garous (les femmes de l'An Mil devaient couvrir leurs cheveux à l'église afin de "ne pas tenter les anges"), et aussi comment ils enseignent aux hommes des connaissances interdites. Yog-Sothoth le Destructeur envoie parfois les Anciens participer aux batailles afin de semer le désordre et de s'emparer des âmes des morts au combat.

Les Anciens s'infiltrent habituellement dans notre monde après le coucher du soleil, sous le couvert de l'obscurité, et ils semblent préférer les lieux abandonnés.

Les démons grecs et babyloniens, les Shayatin et les Jinn arabes (constitués de "feu sans fumée"), les anges de l'Ancien Testament, les Elfes scandinaves, les messagers de l'Au-Delà celtiques et germaniques, tous correspondent à la définition des Anciens ci-dessus.

Les Anciens eux-mêmes sont parfois adorés par les humains mais il s'agit habituellement seulement de petits cultes (par exemple faire des offrandes aux Elfes). Un culte germanique d'adorateurs des Anciens – les Armanen – se détache cependant dangereusement, par le fait que ses membres, à la peau blanche, proclament leur pureté et leur supériorité en tout, et emploient la *Crux Gammata* comme leur symbole (connue de nos jours comme la *svastika*).

Les Anciens ont de Vrais Noms secrets par lesquels ils peuvent être invoqués.

ANCIENS, Ceux qui Choisissent les Morts

INT 5-30 POU 15-25 Déplacement égal au POU (vol)

Autres noms : démons, elfes ("Ceux qui brillent"), Jinn ("Ceux qui sont cachés"), anges (exemple les Séraphins – "Ceux qui brûlent", les "Déchus", les "Guetteurs"), woelcyrges (walkyries), femmes-oiseaux, Sirènes-oiseaux, Parques (Fées), Furies, Gorgones, Harpies, "Ceux qui noient", etc.

Arme : Voler la Vie permanent (1D3 à 1D6 POU, voir Esprits).

Armure : aucune, mais aucune arme physique ne peut les blesser.

Sorts : tous connaissent au moins 1D10 sorts, dont Ensorceler et Fureur.

Perte de Santé Mentale : être témoin de la beauté insensée, de l'éblouissant rayonnement d'un Ancien, ou entendre son horrible ululement coûte 1/1D10 points de Santé Mentale. La folie prend la forme de paralysie et de catatonie.

DOELS, Entités Indépendantes. *"Simultanément, un courant d'air froid passa devant moi, venu de la même direction que le bruit... A un autre moment, je sentis ces énormes objets mouvants me frôler, et même traverser mon corps supposé solide... Parmi les objets animés, il y avait des monstruosité gélatineuses et noires... Il y en avait à profusion, et je vis à ma grande horreur qu'elles se chevauchaient, qu'elles étaient à moitié fluides et capables de se traverser mutuellement, et aussi de traverser les corps que nous tenons pour solides. Les choses ne restaient jamais immobiles, mais semblaient toujours flotter. Quelquefois, elles semblaient se dévorer, l'agresseur se jetant sur sa victime et la faisant disparaître instantanément."* – "De l'au-delà", Lovecraft.

"Je ne crois pas que [les Chiens de Tindalos] puissent m'atteindre, mais je dois me méfier des Doels. Peut-être peuvent-ils, eux passer. Les satyres leur viendront en aide, et ils pourront passer par les cercles écarlates." – "Les Chiens de Tindalos", F.B. Long.

"Les minuscules Doels dévoreurs de chair qui habitent une dimension extraterrestre enveloppés dans la nuit et le chaos..." – "H.P. Lovecraft : dreamer on the night side", F.B. Long.

Dans les Limbes les mystérieux Doels sont innombrables. Quelques érudits avancent même que les Doels à eux seuls composent la Brume Sans Nom qui imprègne les Limbes. La vérité à ce sujet est sans importance, puisqu'il n'y a aucune interaction possible avec les Doels dans les Limbes.

SOUSTRAIRE LE CORPS

Chaque fois qu'un "banc" de Doels attaque un être vivant matériel – y compris l'un d'entre eux – confrontez le POU total des Doels au POU de la cible sur la Table de Résistance. En cas de succès, les Doels "volent" 1D3 points de caractéristique au corps de la cible (FOR, CON, TAI ou DEX) et deviennent partiellement corporels ! Si les Doels perdent la confrontation de POU, ils perdent collectivement 1D3 POU.

L'aspect général des Doels matérialisés est celui d'êtres translucides et grisâtres, plus fluides que solides. Les détails spécifiques, comme les yeux, les bouches, les palpeurs et autres tentacules, sont laissés à l'appréciation du gardien. Quant à la victime dissoute, dans un premier temps ses fonctions corporelles ralentissent, puis – quand une caractéristique est réduite de plus de moitié – le corps perd graduellement sa densité pour devenir de plus en plus flou et gélatineux. Finalement, quand toutes les caractéristiques sont réduites à 2 ou moins, le corps devient une seule simple apparition, et se dissout ensuite en rien, libérant l'esprit de la victime (l'INT et le POU, déplacement égal à POU/2, voir Esprits). Le processus entier – quoique curieusement indolore – est extrêmement éprouvant et coûte 0/1D6 points de Santé Mentale pour la première étape et 0/1D10 points supplémentaires pour la seconde étape. La désincarnation finale coûte 0/1D4 points de Santé Mentale.

Notez que réduire les points de vie d'un Doel partiellement matériel à zéro ne le détruira pas : cela rétablit simplement le Doel dans sa forme spirituelle initiale.

Il n'y a qu'une défense efficace contre les Doels : comme leur "vision" est basée sur le mouvement, en restant absolument immobiles ils ne peuvent ni nous "voir" ni nous attaquer.

DOELS, Les Dévoreurs de Chair

INT collective 1 POU +1 pour chaque Doel présent

Déplacement égal DEX/2 (vol, minimum 1) PdV égal à (CON+TAI)/2 Esquiver égal à DEX x5

Autre nom : néant.

Armes : Soustraire le Corps (voir ci-dessus), Morsure (DEX x5)%, dommages 1D6 par 16 points de (FOR+TAI), arrondi supérieur.

Armure : aucune, mais les Doels sont indestructibles lorsqu'ils sont désincarnés.

Sort : aucun.

Perte de Santé Mentale : assister à la matérialisation d'un simple Doel coûte 1/1D3 points de Santé Mentale.

TROUPEAU DES TOMBES, Race Inférieure de Serviteurs. "... Les horribles formes blanches et gélatineuses coulaient à travers le paysage vers l'avant de la scène... et comme dans un rêve j'ai vu ces épouvantables formes se déplacer vers les statues proches, et j'ai regardé les contours de ces statues se brouiller et commencer à bouger. Puis rapidement, un de ces êtres redoutables a roulé et coulé vers moi. J'ai senti quelque chose de froid comme la glace toucher ma cheville." – "The Church in High Street", J.R. Campbell.

Le Troupeau des Tombes est en liaison avec la Terre par l'intermédiaire de certaines tombes et cryptes, qui leurs sont accessibles depuis les Limbes et où ils se nourrissent des excroissances extra-dimensionnelles des habitants des cryptes. Des statues spéciales mi-humanoïdes, mi-crustacéennes sont placées dans certaines tombes par les adorateurs de Yog-Sothoth, afin de servir au Troupeau des Tombes de corps d'accueil sur ce plan.

Les passages du Troupeau des Tombes vers nos dimensions sont déclenchés par une présence vivante près de la porte qui mène à leur sépulcre, et ils entrent immédiatement dans les statues préparées à cet effet dans la crypte pour attaquer les intrus et festoyer.

POSSESSION

Si aucune statue n'est disponible pour un membre du Troupeau il peut essayer de posséder un humain présent dans la tombe en le touchant, et en le battant lors d'une confrontation de POU contre POU sur la Table de Résistance. Si elle est dominée par l'extraterrestre, la victime doit réussir un jet de POU avec 1D100 ou perdre conscience ; que la victime perde conscience ou non, le membre du Troupeau utilise immédiatement son malheureux "hôte" pour se nourrir dans la tombe. L'hôte conscient d'une de ces créatures infectes et avides doit faire un jet de Santé Mentale et perd 1D3/2D4 points en participant à un aussi macabre repas. Son festin terminé, le membre du Troupeau abandonne son hôte pour retourner dans les Limbes sans plus inquiéter sa victime.

REPLI DE L'ESPACE

Un pouvoir unique du Troupeau des Tombes est sa capacité à replier ou à perturber l'espace dans des zones restreintes (ceci ne peut être fait que lorsque le membre du

Troupeau est sous sa forme insubstantielle naturelle). Cette déformation de l'espace fonctionne comme le sort Portail et draine un point de Santé Mentale et un point de magie à quiconque traverse le secteur perturbé. Cette attaque inhabituelle est dirigée sur un individu spécifique et ne peut être évitée que si la cible réussit un jet de POU avec 1D100. Elle coûte au membre du Troupeau un point de magie par déformation de l'espace qu'il réalise ; mais il n'a besoin de le faire qu'une fois par victime, qui continue à subir la déformation jusqu'à ce qu'elle réussisse à faire son POU ou moins avec 1D100. La perturbation de ce quasi-Portail s'étend habituellement sur moins de huit kilomètres. Le Troupeau des Tombes utilise ce pouvoir pour ramener régulièrement une victime vers ses tombeaux ou tous lieux similaires ; parfois ils gardent une victime dans une ville ou un secteur à proximité desquels les créatures ont été rencontrés. Les grands groupes de victimes sont en général séparés de sorte qu'ils puissent être poursuivis individuellement ; tandis qu'une partie du Troupeau des Tombes désoriente ses ennemis de cette manière, d'autres alertent leurs alliés humains de la présence d'intrus.

LES STATUES

Lorsqu'elles ne sont pas occupées par le Troupeau, les statues spéciales ont un nombre de points de vie égal à leur TAI et 3 points d'armure ; les armes qui peuvent empaler font seulement demi-dommages aux statues inoccupées. Le Troupeau des Tombes se manifeste automatiquement dans cette dimension si ses statues sont manipulées.

TROUPEAU DES TOMBES, Les Rôdeurs devant le Seuil

Sous forme insubstantielle un membre du Troupeau n'a que des caractéristiques d'INT et de POU ; les autres valeurs devront être employées pour leurs manifestations sous forme de statues.

(FOR 13 CON 11 TAI 13) INT 11 POU 17

(DEX 11 Déplacement 6 PdV 12)

Autre Nom : néant.

Arme : habituellement aucune, cependant sous forme de statue le Troupeau peut combattre à mains nues. Sous cette forme les membres du Troupeau ont une chance de toucher égale à (FOR+DEX)%. Les dommages infligés sont égaux au bonus d'attaque de la créature (base d'attaque moins résultat du jet pour toucher).

Armure : sous forme naturelle, le Troupeau est immunisé contre tous les dommages infligés par des armes physiques non-enchantées. Sous forme de statue il subit des dommages normaux, bénéficiant toutefois de 3 points d'armure.

Sort : en principe aucun.

Perte de Santé Mentale : voir le Troupeau des Tombes sous sa forme naturelle coûte 1/1D6 points de Santé Mentale. Voir une statue inoccupée du Troupeau coûte 0/1D3 points de Santé Mentale et 1/1D6 points pour une statue animée.

Déités du Mythe

BUGG-SHASH, Grand Ancien. "Rampant de tous côtés, jusqu'à la ligne même du cercle de craie, vint la Chose : un mur de pus gélatineux luisant et frissonnant dans lequel béaient de nombreuses bouches et juste autant d'yeux monstrueusement écarquillés ! C'était Bugg-Shash – Celui qui noie, le Noir, le Remplisseur de l'Espace... Les yeux

étaient... au-delà des mots, mais pire encore étaient ces bouches. Suçant et sifflant avec des lèvres épaisses et visqueuses, les bouches luisaient et bavaient et de ces orifices avides pleuvait les stridulations démentées d'un chant extraterrestre – le chant de Bugg-Shash... – "The Kiss of Bugg-Shash", B. Lumley.

Bugg-Shash ne fait l'objet d'aucun culte organisé connu. En revanche il est recherché par des sorciers et des fous isolés qui poursuivent des buts sinistres – vengeance ou meurtre. Une fois appelé sur Terre, le Grand Ancien consacre tous ses efforts à essayer d'attraper ses victimes. Peu disposé à obéir aux ordres de son invocateur, Bugg-Shash attaque immédiatement celui qui l'a appelé à moins d'être retenu par un pentagramme spécialement enchanté dessiné sur le sol, juste assez longtemps pour que lui soit offert une victime sacrificielle. Si l'un ou l'autre de ces éléments manque, l'invocateur subit l'attaque.

Le Grand Ancien est repoussé par la lumière : ses victimes désignées sont en relative sûreté durant la journée. Cependant, dès qu'une victime potentielle entre dans une zone obscure, Bugg-Shash apparaît instantanément. Une fois invoqué, Bugg-Shash ne retourne pas à sa demeure extraterrestre avant d'avoir trouvé et tué au moins une victime, la personne prévue ou, à la rigueur, l'invocateur.

Bugg-Shash a la capacité d'animer des cadavres en les immergeant dans ses excréments gluantes. Ces morts-vivants restent complètement sous le contrôle de Bugg-Shash, jusqu'à ce que la déité soit dissipée de manière permanente ou jusqu'à ce qu'elle se fatigue d'eux et leur permette de mourir. Un esclave mort-vivant de Bugg-Shash ressemble à un cadavre animé couvert de bave visqueuse (utilisez les statistiques du Zombie).

Le Grand Ancien attaque en enveloppant ses victimes et leur accordant alors son "baiser". Plus il capture de victimes, moins il est frénétique et moins son attaque est efficace. Pour chaque victime après la première, la chance de Bugg-Shash d'envelopper avec succès est réduite de 10%. Une victime enveloppée peut s'échapper uniquement en surmontant la FOR du Grand Ancien avec la sienne. Si plusieurs victimes sont enveloppées en même temps Bugg-Shash doit diviser sa FOR entre elles. Une fois qu'il est parvenu à envelopper une victime Bugg-Shash lui accorde son baiser, étouffant la malheureuse avec sa bave. Appliquez les règles de la noyade aux victimes.

Bugg-Shash semble avoir un rapport avec le Dieu Extérieur Yibb-Tstll, et le Cthaat Aquadingen fait référence à eux deux comme à des "parasites des Anciens". Bugg-Shash ne peut être dissipé qu'en réduisant ses points de vie à zéro ou grâce à un sort spécial qui ne se trouve que dans le Cthaat Aquadingen et le Necronomicon. Bien que la lumière le repousse, elle ne dissipe pas vraiment Bugg-Shash.

BUGG-SHASH, Celui Qui Approche dans le Noir

FOR 50 CON 45 TAI 65 INT 15 POU 25 DEX 10
Déplacement 6 PdV 55

Autres Noms : Le Noir, Le Dévoreur, Celui qui noie.

Armes : Envelopper 60%, dommages 6D6 ou capture. Baiser automatique une fois enveloppé, dommages comme pour une noyade.

Armure : aucune, mais seuls la magie, les armes enchantées, le feu ou la foudre blessent Bugg-Shash. Le froid, l'acide et les armes non-enchantées sont sans effet.

Sorts : au gré du gardien.

Perte de Santé Mentale : voir Bugg-Shash coûte 1D6/1D20 points de Santé Mentale et voir ses esclaves morts-vivants en coûte 1/1D6.

LILITH, Déesse Extérieure. "... il ne l'avait pas vu... le hublot ouvert avait été caché à sa vue, avant qu'il n'eût allumé, par une certaine phosphorescence. Pendant un instant, il crut entendre, dans la nuit, au-dehors, l'écho lointain d'un ricanement diabolique étouffé, sans toutefois apercevoir aucune forme distincte." – "Horreur à Red Hook", Lovecraft.

"Les bêtes du désert s'y rencontreront avec les chacals, et le bouc sauvage y criera à son compagnon. Là aussi la lilit se reposera et trouvera sa tranquille habitation." – Esaïe 34:14.

Lilith est un Très Ancien (voir ce paragraphe) et est associée à Tawil at'Umr, le Gardien de l'Ultime abîme. Dans les Limbes Elle peut être perçue comme une sinistre silhouette voilée. Elle rend souvent visite aux hommes endormis dans leurs rêves. Les victimes d'un "viol" par Lilith sont drainées de leurs points de magie ou de POU. Celles qui perdent tous leurs points de magie sont possédées jusqu'à ce que Lilith ait été dissipée ou jusqu'à ce que son emprise spirituelle soit brisée. Lilith peut ordonner à quiconque est en son pouvoir d'exécuter ses volontés. Les victimes se réveillent épuisées et, avec un jet d'Idée réussi 1) peuvent percevoir une phosphorescence vague et passagère et des rires étouffés au loin et 2) se rappellent avoir été violé en rêve par une femme noire d'une sinistre beauté. Lilith peut réutiliser le POU drainé pour donner naissance à un ou plusieurs Anciens à la beauté dévastatrice (voir ce paragraphe).

Sur notre plan matériel Lilith apparaît souvent comme un colossal Gug (voir les statistiques séparées ci-dessous). A tout moment elle peut excréter une boue grisâtre sur le sol, de laquelle surgissent en quelques minutes 1D10 vampires femelles (voir ce paragraphe). Les enfants dépravés de Lilith sont les "lilim" – les créatures de la nuit – et, comme telles, Elle a le pouvoir de les commander.

Lilith n'a jamais fait l'objet d'un culte organisé. Elle est en revanche recherchée par les sorciers ou par ceux qui s'intéressent à la magie de fertilité.

LILITH, Reine de la nuit (Très Ancien)

INT 20 POU 25 Déplacement 25 en glissant

Autres noms : Diabliesse, La Nocturne, La Lune Noire, Celle-qui-dit-non, l'Oeil-Déesse.

Arme : destruction instantanée, Voler la Vie permanent (1D10 POU) ou Epuiser le Pouvoir (1D10 points de magie, voir Esprits).

Armure : aucune, mais seules la magie et les armes enchantées peuvent blesser un Très Ancien.

Sorts : n'importe lesquels au gré du gardien.

Perte de santé mentale : aucune tant qu'elle est voilée ou sous forme humaine onirique. 1D10/1D100 points si sa vraie forme est révélée.

LILITH, la Bouche Béante (sous forme de Gug)

FOR 30 CON 53 TAI 72 INT 20 POU 25 DEX 20
Déplacement 10 PdV 63

Autres noms : Lamia/Labia, La Grande Prostituée.

Armes : Baiser (Morsure) 100%, dommages 1D10. Griffes 85% dommages 2D6 chacune.

Armure : 10 points de peau, poils et cartilage.

Sorts : n'importe lesquels au gré du gardien.

Perte de santé mentale : voir Lilith sous la forme d'un Gug géant coûte 0/1D10.

TAWIL AT'UMR, Avatar de Yog-Sothoth. *"Il y avait une autre forme qui... semblait glisser ou flotter sur la vaporeuse surface inférieure semblable à un parquet. Ses contours n'étaient pas exactement précis, mais, bien que d'une taille moitié de celle d'un homme ordinaire, ils suggéraient l'idée d'un être remontant à une époque très lointaine, antérieure à l'apparition de l'homme. Cette forme semblait très lourdement voilée d'une étoffe de couleur neutre... Carter ne réussit à découvrir dans cette étoffe aucun trou, à travers lequel l'entité eût pu voir...- "A travers les portes de la clef d'argent", Lovecraft et Price.*

"Tous ces êtres du monde des ténèbres sont de loin les inférieurs de Celui qui garde la porte ; de Celui qui guidera l'imprudent par-delà l'univers dans l'abîme où gîtent des formes innommables toujours prêtes à dévorer. Celui-là, le Très Ancien, c'est UMR-AT-TAWIL, nom que le scribe a traduit par Celui dont la vie a été prolongée." – Necronomicon.

"Un vieil homme de grande taille, borgne et revêtu d'un manteau de poils." – "Gesta Danorum, II, 65".

Tawil at'Umr, l'une des formes de Yog-Sothoth, est le Plus Ancien. Tawil at'Umr est le Guide des âmes dans les Limbes et par-delà l'Ultime Porte menant au Vide Ultime, où réside son redoutable autre Lui-même. La forme de Tawil at'Umr dans les Limbes est celle d'une silhouette naine changeante et lourdement voilée. Dans notre monde, Tawil at'Umr est l'archétype du vagabond maudit : un grand vieillard borgne, portant une longue robe multicolore usée jusqu'à la corde. Tawil at'Umr est également adoré depuis le cinquième siècle comme une chose-chien haute de 7 m, marchant comme un homme (voir les statistiques séparées ci-dessous). Le symbolisme de Tawil at'Umr comme sinistre colporteur itinérant doté d'une vision surnaturelle est très ancien (personnifié dans le panthéon nordique par Odin) et prend ses racines dans la figure de "l'Ange de la Mort", connu des Arabes comme Izra'il et des chrétiens comme Uriel, le "Feu de Dieu".

Quelques cultistes avancent que Tawil était à l'origine un humain choisi par Yog-Sothoth pour passer la Porte de la Clef d'Argent et devenir un Très Ancien, le Gardien de la Porte.

Tawil at'Umr est vraisemblablement la forme la moins maligne de Yog-Sothoth. Néanmoins, même ses adorateurs les plus ardents le craignent, le sachant sournois et perfide. Tawil at'Umr peut accorder des sorts ou ouvrir des portails magiques en échange de sacrifices humains en masse, consistant à étrangler et poignarder simultanément des prisonniers de guerre après une bataille. Les possessions des prisonniers, y compris les chevaux, doivent également être sacrifiées et être enterrées dans des puits avec les cadavres.

Tawil at'Umr possède de nombreux serviteurs, parmi lesquels l'entité Bugg-Shash, Lilith, les Très Anciens et le Troupeau des Tombes. Tous ont en commun le rôle de "Ceux qui Choisissent les Morts", récoltant les âmes des morts et les guidant vers l'Ultime Porte et à ses indicibles Gardiens.

Tawil at'Umr est parfois confondu avec le Diable par des érudits chrétiens. En fait, il existe des parallèles beaucoup plus forts entre Tawil at'Umr et le Destructeur des

Écritures (Apocalypse 9:11) : Apollyon, le dieu vengeur qui brille comme la lune et tue avec des flèches d'argent (Iliade, chant 1).

ATTAQUES : La lance de Tawil at'Umr, lorsqu'elle est projetée, se transforme en un sinistre éclair de feu argenté d'une portée de près d'un kilomètre et détruit tous les objets frappés, tuant tous les humains qui ne réussissent pas à l'esquiver.

TAWIL AT'UMR, Celui qui Ouvre la Voie

Insubstantiel, le Plus Ancien ne possède que des caractéristiques d'INT et de POU ; les autres valeurs seront utilisées sous forme tangible.

(FOR 51 CON 200 TAI 25) INT 40 POU 100 (DEX 30 Déplacement 25 PdV 113)

Autres noms : le Plus Ancien, Apollyon le Destructeur, dieu des loups, Ange de la Mort, Wotan (qui signifie "furieux" ou "Celui qui rend fou", aussi connu comme "l'Ancien"), Arlequin.

Arme : Lance démoniaque 100%, dommages destruction instantanée.

Armure : aucune, mais Tawil at'Umr ne peut être blessé que par des armes enchantées ou par magie.

Sorts : Tawil at'Umr connaît tous les sorts.

Perte de Santé Mentale : aucune, sauf si Tawil at'Umr retire son voile protecteur, alors une perte de 1D10/1D100 points est encourue.

TAWIL AT'UMR, Le Chien

FOR 51 CON 29 TAI 51 INT 40 POU 100 DEX 19 Déplacement 19 PdV 40

Autres noms : Marculfus (le "Loup de la Frontière"), Offero, Reprobus de la tribu des "têtes-de-chien", Gargan et Wepwawet ("Celui qui Ouvre la Voie"), une déité à tête de chien de l'Égypte ancienne, guide des âmes et patron des batailles, adoré dans Lycopolis ou "Loup-ville".

Arme : Morsure 40%, dommages 1D10.

Armure : 3 points de peau, seules les armes magiques peuvent blesser le Chien.

Sorts : le Chien connaît tous les sorts.

Perte de Santé Mentale : voir le Chien coûte 0/1D10 points de Santé Mentale.

TRES ANCIENS, Dieux Extérieurs. *"Parce qu'elles se tenaient plus droites, leurs contours prirent une apparence plus humaine bien que Carter sût parfaitement que ce ne pouvait être des hommes. Les Formes, à présent, semblaient porter sur leurs têtes voilées de hautes mitres aux couleurs incertaines... Tenus à travers certains replis de leurs voiles enveloppants, de longs sceptres incarnaient dans leurs pommeaux sculptés un mystère grotesque et archaïque." – "A travers les portes de la clé d'argent", Lovecraft et Price.*

Les Très Anciens ne font pas l'objet d'un culte, bien que les sorciers et les aventuriers intéressés par les voyages en d'autres temps et lieux les recherchent. Les Très Anciens sont les esprits des douze créatures qui ont été autorisées à passer l'Ultime Porte gardée par Tawil at'Umr, dans l'Abîme, et ont été transfigurées en Anciens quasi-divins (voir ces derniers). Ces entités demeurent dans un temple puissant – "le Hall des Tués" – au-delà de l'espace et du temps, dans les Limbes. Les Très Anciens sont perçus comme des formes encapuchonnées mal définies. La folie et la destruction totales frappent quiconque voit un Très Ancien sans voile.

Les Très Anciens connaissent tout et communiquent par télépathie. Ils peuvent changer les rêves des gens en réalité ou envoyer les rêveurs en d'autres temps et d'autres lieux.

Ces êtres ne sont ni bons ni mauvais, et ils feraient bon accueil et aideraient le juste comme ils détruiraient un transgresseur imprudent.

TRES ANCIENS, l'Ultime Porte

INT 19-37 POU 25-70 Déplacement 25 en glissant

Autre Nom : aucun.

Arme : destruction instantanée.

Armure : aucune, mais seules la magie et les armes enchantées peuvent blesser un Très Ancien.

Sorts : les Très Anciens connaissent tous les sorts.

Perte de Santé Mentale : aucune tant qu'ils sont voilés.

1D10/1D100 points si leur vraie forme est révélée.

L'An Mil : 950-1050 ap. JC

"Après le jour vient la nuit. Le temps des hommes passera et ils retourneront d'où ils venaient." – Necronomicon

Joueurs et gardiens ne sont en général pas très au fait de l'époque qui sert de toile de fond aux aventures de Cthulhu An Mil. Ce chapitre fournit un contexte historique général. Le glossaire contient de nombreux "accessoires" pour enrichir un cadre An Mil de façon réaliste. Les points historiques particuliers sont traités dans les scénarios. En cas de doute, appliquez des stéréotypes convenus...

955 fut une année charnière dans l'histoire de l'Occident. Cette année, Otton le Grand écrasa la cavalerie hongroise sur les berges du fleuve Lech, mettant ainsi un terme à l'âge des invasions.

Durant les Ages Sombres qui suivirent, l'Occident lutta durement pour recréer son unité, une base sur laquelle, un siècle plus tard, une nouvelle civilisation croîtra qui deviendra notre monde moderne.

L'An Mil décrit une période crépusculaire avant le dernier âge de l'Histoire – le nôtre. Et tandis que les seigneurs féodaux se partageaient les terres, définissant un nouvel ordre temporel, une réforme monastique balayait silencieusement le monde chrétien, portant la promesse d'un nouvel ordre spirituel.

Le Monde

Les érudits de l'An Mil décrivaient l'univers comme un ensemble de plusieurs sphères tournant autour d'une Terre sphérique et portant respectivement les étoiles, les planètes, le soleil et la lune.

MAPPA MUNDI

Les quelques cartes du monde de l'An Mil représentaient la Terre comme un disque. Le quart nord-ouest représentait "l'Europe" et le quart sud-ouest l'Afrique, la Mer Méditerranée séparant les deux. Ce demi-disque occidental était séparé du demi-disque oriental – l'Asie – par le Don au nord et le Nil au sud. Jérusalem était le centre du monde.

Grâce au climat doux qui régnait en l'An Mil, l'Occident était couvert par une vaste forêt primitive, à l'exception des landes, des sommets de montagnes et des garrigues méditerranéennes. Des forêts de bouleaux couvraient alors le Groenland et l'Islande.

Les gens de cette époque étaient fondamentalement des habitants des forêts. Où que leur regard se posait, ils voyaient une ligne d'arbres et quelle que soit la direction où les portaient leurs pas, ils traversaient des forêts. Ceci explique qu'ils se perdaient souvent (les cartes géographiques et les boussoles étaient encore à inventer) !

Le Temps

Les gens de l'An Mil comptaient sur le chant du coq pour leur signaler l'aube ou écoutaient les cloches d'un monastère voisin sonnait les heures des prières

canoniques. L'observation de la position des corps célestes était souvent suffisamment précise pour connaître l'heure. Les seules "horloges" disponibles étaient le cadran solaire, le sablier et la *clepsydre*. La nuit était principalement mesurée en termes de "chandelles".

L'année était naturellement divisée en saisons et en semaines, avec le repos du dimanche, et était ponctuée par des fêtes religieuses, des célébrations et des périodes de jeûne.

En l'An Mil les clercs conservaient une trace de l'année, du mois (*calendes*) et du jour du mois, et calculaient la date de Pâques, etc. Le Nouvel An ne commençait pas le 1^{er} janvier, mais variait d'un endroit à l'autre. A la Chancellerie du Roi des Francs, c'était le premier mars. En Germanie et en Angleterre, c'était d'habitude à Noël.

Selon la chronologie la plus largement admise, le monde avait 4952 ans en 1000 ap. JC et les érudits pensaient qu'ils vivaient le dernier âge de l'histoire : le sixième âge.

Langues

Les langues occidentales étaient séparées en deux groupes : les langues romanes – Italie, France, Espagne – et les langues germaniques – l'Empire germanique. Chaque groupe de langues était à son tour fragmenté en un patchwork de dialectes.

Excepté en Italie et, dans une certaine mesure, en Angleterre, la majorité des laïcs était illettrée.

Comme le latin était la langue de l'Eglise, des clercs et des moines, il était *de facto* le plus répandu des langages. En effet, les écoles monastiques et épiscopales dispensaient leur enseignement, inférieur et supérieur, en latin. Les clercs – ministres, ambassadeurs, interprètes, juristes et secrétaires – conversaient en latin et écrivaient toutes les lettres et les documents juridiques dans cette langue. De même, les moines chantaient en latin et les prêtres prêchaient en latin. Evidemment, les laïcs n'en comprenaient pas un traître mot !

Religion

Le catholicisme était la religion officielle du monde occidental. Il y avait des églises partout. Les paroisses étaient des propriétés foncières et le prêtre était entretenu par une partie de la dîme prélevée sur les croyants. Le prêtre n'était qu'un serviteur du propriétaire de la paroisse.

Les prêtres mettaient en application la mission de l'Eglise : baptiser, célébrer la messe, donner les sacrements, répandre la foi et faire observer la morale dans leurs paroisses rurales. En parallèle, l'Eglise imposait quelques devoirs comme la messe du dimanche, l'observance des fêtes et du jeûne et des règles pour les naissances, les mariages et les décès. L'inobservance de ces règles était parfois suivie de punitions corporelles (par exemple l'arrachage de dents).

En bref, les prêtres étaient responsables de la *cura animarum* – du soin des âmes. Notez que la plupart d'entre eux vivaient avec une concubine. Les officiers itinérants de l'autorité ecclésiastique locale supervisaient les prêtres paroissiaux dans leur mission. Un prêtre n'était pas autorisé à franchir les limites de sa paroisse pour administrer l'absolution sans la permission de son évêque.

Des humbles prêtres paroissiaux aux papes dépravés, le clergé entier était intégré dans le système féodal. Les archevêques, par exemple, possédaient des terres et avaient les mêmes inquiétudes et ambitions que leurs homologues laïcs. Il y avait même des évêques-guerriers qui combattaient avec des masses d'arme !

EXORCISTES

En 250 ap. JC, l'Eglise institua un nouvel ordre de prêtres de bas rang : les *exorcitate*. Après un exorcisme réussi l'exorciste était promu prêtre officiel. L'exorcisme se composait d'une adjuration solennelle au démon de quitter le corps, soutenu par les trois sacrements : l'eau, le sel et l'huile.

PELERINS

Le pèlerinage, ainsi que les cultes des saints et des reliques, est une caractéristique de cette époque. Le pèlerinage suprême était le voyage à Jérusalem (une expédition de six mois depuis le sud de la France).

ERMITES

Les ermites vivaient dans la solitude et essayaient d'atteindre l'exaltation par le froid et la faim ou en accomplissant un travail épuisant.

Les croyances chrétiennes les plus largement acceptées étaient celle de l'immortalité de l'âme et le concept de la punition éternelle dans les profondeurs de l'Enfer. Cependant, très peu de gens vivaient pieusement selon les Saintes Ecritures, car en grande majorité ils croyaient qu'ils pourraient acheter leur accès au Ciel par des dons testamentaires. Une autre pratique courante parmi les plus privilégiés était d'obtenir le salut de l'âme en devenant moines sur leur lit de mort !

HERESIES

Autour de 1000 ap. JC est apparu le mouvement hérétique manichéen, rassemblant des paysans et des nobles aussi bien que des clercs. Les Manichéens rejetaient la hiérarchie ecclésiastique et ne croyaient pas à la nécessité du baptême et des autres rituels chrétiens. Ils croyaient en un univers auto-créé et à l'innocence de l'adultère !

Le christianisme n'avait pas encore éradiqué l'esprit païen (*paganum animum*) : partout les gens essayaient d'invoquer la pluie par la magie et adoraient les ancêtres, les esprits de la nature et les corps célestes. Le premier janvier ils célébraient le Nouvel An en offrant une fête déguisée en cerfs ou en vaches et en se rendant sur un toit ou à la croisée de chemins pour lire le futur. Ils avaient peur du noir et des démons de la nuit.

Certaines femmes croyaient qu'elles pouvaient voler jusqu'aux nuages, voyager sur de grandes distances et combattre d'autres femmes volantes. Dans les registres, les premières mentions d'adorateurs du démon apparaissent également au dixième siècle.

Les peuples germaniques et slaves n'adoptèrent qu'à contrecœur des nouveautés telles que les charrues à roues ou les moulins à eau. Ils craignaient la colère des esprits de la nature et les apaisaient avec de petites effigies, des offrandes et des invocations.

CONVERSIONS

Beaucoup de royaumes païens ont été christianisés pendant l'An Mil. Ce processus était habituellement amorcé au plus haut niveau, puis imposé au reste de la population par le baptême à grande échelle et par l'éradication des vieux cultes et de leurs prêtres ou prêtresses.

Pourquoi les chefs païens se convertissaient-ils au Christianisme en premier lieu ? Un problème courant du paganisme était son manque de structure, de hiérarchie et de décorum. A l'inverse, le Christianisme en disposait en abondance, il pouvait par conséquent fournir à des nations nouvellement formées une identité spirituelle unifiée qui renforçait le pouvoir en place.

Moines

Au dixième siècle les monastères ont subi une renaissance. Le mouvement de réforme, dont le but était de "libérer l'Eglise des mains des laïcs", a débuté à l'abbaye de Cluny, en Bourgogne. Cluny relevait directement du Saint-Siège à Rome et n'était la propriété d'aucun seigneur, comme c'était encore la coutume par ailleurs.

Les moines de Cluny vivaient sous la stricte Règle de Benoît de Nursie, fondateur au sixième siècle du monachisme occidental. En 1000 ap. JC, il y avait des centaines d'abbayes et de prieurés, et des milliers de moines soumis à Cluny. Cette communauté de prière représentait un exemple de sainteté dans le chaos spirituel de l'An Mil. Les grands abbés sont devenus des hommes très célèbres et très influents. Ils étaient souvent en déplacement, accompagnés d'escortes de moines armés.

Les monastères étaient des endroits où la vie était plus facile qu'ailleurs : fondés par des seigneurs, qui leur accordaient de grands domaines terriens, les monastères étaient souvent riches et sur leurs terres la famine était en grande partie inconnue.

Si la richesse de certaines abbayes était telle qu'elles n'étaient pas trop vulnérables aux vicissitudes de l'époque, d'un autre côté cette même prospérité corrompait parfois les bons moines, dont certains prenaient des épouses et se livraient à la glotonnerie et à la paresse. Ce déclin des valeurs monastiques a par la suite incité la réforme bénédictine cistercienne – un retour aux sources – en 1098 ap. JC.

Les monastères fonctionnaient également comme des hôtelleries pour les plus privilégiés comme pour les plus indigents. Les monastères exemplaires, comme Cluny, possédaient une hôtellerie à l'extérieur du cloître, avec deux dortoirs (un pour les hommes, un pour les femmes), des latrines et un réfectoire. Les monastères accueillaient également des pèlerins, des prêtres et des moines en déplacement et des nécessiteux dans l'aumônerie – la maison des pauvres – à l'extérieur du cloître. Les voyageurs indigents et les pèlerins recevaient parfois une aide quelconque (par exemple un denier) avant de quitter le monastère.

Selon la règle bénédictine, les moines devaient partager leur temps entre la prière (six à sept heures par jour), le travail (comme arracher les mauvaises herbes au jardin ou pétrir le pain à la boulangerie) et la charité. A l'exception de deux courtes périodes, les moines n'étaient pas autorisés à parler entre eux (ils avaient développé un langage de signes de quelques centaines de mots). Des corvées quotidiennes étaient confiées à des frères laïcs appelés *conversi*, ou *barbati* parce qu'ils n'étaient pas tenus de se raser, ou encore *illiterati* parce qu'ils ne savaient pas lire.

Le monastère employait beaucoup d'artistes professionnels ce qui explique les nombreuses peintures, reliures de livre ornées de bijoux, sculptures d'ivoire, tissus brodés, candélabres de bronze, d'or ou d'argent, et ainsi de suite. Quelques abbayes abritaient même un atelier qui frappait des deniers – un privilège régalien hérité de l'époque carolingienne. En fait, de nombreux moines étaient d'habiles artisans.

MOINES

L'**abbé** était le père de la vie communautaire. Tous les moines devaient lui obéir sans délai ni discussion. Il était parfois secondé dans ses fonctions par un **prieur**.

L'**hôtelier** assurait le fonctionnement de l'hôtellerie et organisait avec soin les cérémonies de bienvenue. D'autres moines et domestiques l'aidaient dans sa tâche.

L'**aumônier** était responsable de l'aumônerie et une fois par semaine s'occupait des malades des alentours, aidé par quelques domestiques. Dans des monastères prospères, l'aumônier organisait également la distribution de nourriture aux pauvres. Les vêtements portés par les moines pendant plus d'un an étaient aussi cédés.

Le **trésorier** était l'officier le plus important d'un monastère. Il était en charge de l'habillement, de la literie et de l'éclairage. Il était désigné pour collecter le loyer en argent provenant des terres de l'abbaye, ainsi que les droits en nature.

Le **cellérier** était responsable du cellier et dirigeait une nuée de subalternes. Le **réfectoier** dirigeait le service au réfectoire, le **frère des greniers** supervisait les greniers à céréales, le moulin à eau et la boulangerie, le **connétable** s'occupait des écuries et le **jardinier** prenait soin du potager et du verger.

Le **sacristain** était l'officier responsable de l'église et des fournitures liturgiques. Le **prêcheur** était maître des cérémonies et bibliothécaire. Le **grand chantre** était le maître de chœur.

L'**infirmier** s'occupait des malades et accomplissait les saignées rituelles aux moines sains le jour de l'Annonciation. Le traitement le plus admis contre des maladies consistait à nourrir le malade avec de la viande !

NONNES

Les nonnes, exactement comme des moines, étaient servies par des sœurs laïques, mais des prêtres tenaient le rôle d'aumôniers !

Les moines dormaient dans un dortoir dans lesquels des bougies ou des lampes à huile étaient laissées à brûler la nuit. Le lit d'un moine consistait en un simple châlit de bois, avec un tapis de feutre, un matelas de paille, un drap de lin et un coussin rempli de paille. En hiver chaque

moine recevait une couverture de poils tissés ou une peau de chèvre ou d'agneau.

Les moines devaient se laver le visage et les mains chaque jour. Ils prenaient deux bains chauds par an dans de grandes cuves, un avant Noël, l'autre avant Pâques. Les moines rasaient également leurs barbes une fois par mois.

COSTUME

Les moines portaient un habit entièrement noir avec une capuche ou un capuchon pour sortir et un scapulaire (long vêtement étroit sans manche drapé au-dessus de la tunique de base). Ils avaient de simples chaussures ou les sandales, portaient une ceinture en cuir et un couteau. La ceinture servait également d'instrument disciplinaire pour l'auto-flagellation. Chaque moine recevait également de l'abbé un stylet, une aiguille, une serviette et une tablette d'écriture.

L'habit de la nonne était identique à celui du moine, mais la capuche était remplacée par une "cornette" et un voile de tête. Les habits étaient blancs, noirs ou les deux.

REGIME ALIMENTAIRE

Le déjeuner se composait de deux plats : un de haricots ou de pois et un "d'herbes". De temps à autre on servait aussi des œufs et du fromage aux moines. Les dimanches et les jeudis, du poisson était ajouté au menu normal. Le pain – une livre par moine – était une constante, de même que le vin – une coupe. Le dîner (*cena*) se composait de pain avec des fruits ou des "oublies", une sorte de pâtisserie fine. Les jours de jeûne (la plupart de l'année excepté les jours de fêtes et la période de Pâques à la Pentecôte) le dîner était le seul repas.

Le noviciat durait environ un an. Le novice était un homme qui souhaitait "embrasser la règle". L'ordre monastique accueillait également les enfants "oblats" – souvent les seconds fils de familles nobles – amenés au monastère par les parents avec une dot appropriée. Enfin, les monastères éduquaient également les fils de paysans doués spécialement choisis par l'abbé, comme Gerbert d'Aurillac, qui devint par la suite pape. Les jeunes garçons et les novices n'étaient pas autorisés à se mêler aux moines jusqu'à ce qu'ils aient prononcé leurs vœux.

Une sorte d'école monastique située en dehors du cloître était ouverte aux enfants des paysans et une autre école était réservée aux enfants oblates, auxquels étaient enseignés le latin et le calcul. Saint Gall, Reichenau et Fulda possédaient des écoles célèbres. L'enseignement était strictement oral et comprenait de l'arithmétique simple et du catéchisme.

Fermiers

La plupart des fermiers de l'Occident étaient des tenanciers féodaux : leur seigneur leur accordait des parcelles de terre ("tenures") à cultiver en échange de certains services, parmi lesquels l'obligation de cultiver le *mansus* du seigneur.

Chaque tenancier cultivait quelques arpents de terre. Le labourage se pratiquait avec une charrue à brabant ou à roues, et la moisson était faite à la faucille. Une fois les épis de céréales coupés, la paille devenait propriété commune jusqu'à la nouvelle moisson. En l'An Mil la rotation des cultures était indispensable, par manque d'engrais approprié. La rotation biennale répandue dans les

régions méditerranéennes consistait à n'ensemencer un champ que tous les deux ans. En Europe du Nord la rotation triennale prévalait.

LA PYRAMIDE SOCIALE

Les fermiers représentaient environ neuf dixièmes de la population de l'Occident (seulement les trois-quarts dans l'Empire byzantin). Environ 45000 âmes soutenaient donc une cité de 5000 âmes, récoltant tout alentour les fruits de la terre ou de la mer. De telles cités se situaient à au moins 80 kilomètres de distance l'une de l'autre, soit deux à trois jours de marche.

Environ 4500 paysans dans des villages environnants entretenaient une ville d'environ 500 âmes, la résidence du seigneur local et de sa garnison de 10 à 20 guerriers. Ces villes étaient distantes d'au moins 8 à 11 kilomètres, une marche de deux heures.

La situation de fermier recouvrait en fait une large gamme de conditions, des quasi-esclaves – les serfs – qui pouvaient être vendus comme des biens, aux hommes libres ou aux colons, qui bénéficiaient de loyers et d'obligations réduits. Quelques-uns possédaient une charrue ou une herse et un attelage pour la tirer, mais la plupart devaient compter sur leur propre force pour tirer la charrue.

Les fermiers les plus doués entraient au service du seigneur comme écuyers ou comme sergents (de *serviens*, domestique) qui collectaient impôts et amendes, et traitaient avec les marchands. Les grandes abbayes déléguaient l'administration de leurs domaines à un maire (*villicus*). Dans l'Empire il y avait également des "ministres", c'est-à-dire des domestiques favorisés qui remplissaient des fonctions de cour ou chevaleresques pour leur seigneur.

CALENDRIER RURAL

Mars : taille de la vigne ; **Avril** : pâturage des animaux, sarclage, plantation et taille des arbres fruitiers ; **Mai** : recueil du fourrage pour les chevaux et palissage des vignes ; **Juin** : labours, tonte des moutons ; **Juillet** : fenaison ; **Août** : moisson ; **Septembre-Octobre** : vendange et presse des raisins, semailles ; **Novembre** : mise en barrique du vin, battage du blé, pâturage des porcs en forêt ; **Décembre** : abattage des porcs.

COSTUME

Les hommes portaient des braies (culotte) et une longue cote (chemise) qui retombait jusqu'aux cuisses, à la mode de leurs ancêtres. Les femmes portaient des robes très simples et les enfants portaient des chemises d'une seule pièce. Les socques et les bottines à semelle de bois étaient tout à fait communes, mais les chaussures les plus courantes étaient composées de bandes de tissu entrelacées autour des pieds et des jambes – des chaussettes.

REGIME ALIMENTAIRE

Le régime de base était composé de seigle, d'avoine, d'orge et, à un moindre degré, de blé : les fermiers qui pouvaient se permettre d'utiliser le four du seigneur y cuisaient leur propre pain ; les autres, jour après jour, mangeaient du gruau assaisonné avec des herbes ou des pois. Les céréales étaient également utilisées pour brasser la cervoise, qui

était plus sûre que l'eau. Les fruits de la forêt et les produits de leurs potagers complétaient le régime alimentaire des fermiers. S'ils avaient les moyens de posséder du bétail ou une basse-cour, ils pouvaient même avoir des œufs et du lait et, de temps en temps, du porc bouilli ou salé.

Les fermiers vendaient leurs excédents aux foires de village où ils pourraient gagner quelques deniers pour payer les impôts, c'est-à-dire le cens, la dîme et la taille.

Les forgerons (à peu près un pour deux villages) étaient de simples tenanciers, comme la plupart des fermiers, et ils versaient leurs droits en nature au seigneur avec les armes et les fers à cheval qu'ils fabriquaient.

HUTTES ET MAISONS LONGUES EN BOIS

Un village typique d'Europe méridionale consistait en une rue flanquée de maisons de pierre et d'une tour à chaque extrémité (Catalogne).

En Europe du Nord, le bois prévalait et un village était formé d'un groupe de huttes, de silos, de fossés et de maisons longues en bois (Bretagne). Un village sur deux environ possédait une église de pierre avec un cimetière attenant.

Les bâtiments étaient de conception rectangulaire avec un toit de chaume ou de bardeaux qui se prolongeait parfois jusqu'au sol. La porte était l'unique ouverture. Les tailles variaient considérablement : les plus petites huttes n'avaient aucune cloison intérieure et les plus grandes maisons longues en bois disposaient d'une ou deux rangées de poteaux verticaux pour soutenir les solives du toit, définissant ainsi des ailes et des compartiments. Le foyer central était au niveau du sol et marqué par des pierres.

Près des maisons et à l'intérieur des palissades du village, les fermiers entretenaient des potagers clôturés, des vergers et des carrés de chanvre.

Les villageois chassaient dans la forêt environnante, recueillaient des fruits, des faines pour l'huile, de la mousse et des feuilles mortes pour leurs couches, du bois pour leurs maisons, clôtures et outils, et pour le château de leur seigneur, les travaux routiers et les ponts. Ils laissaient même leurs animaux y pâturer.

Il y avait également des "forestiers" qui menaient une vie nomade en bordure de la communauté villageoise, dans la forêt du seigneur : certains étaient des charbonniers et produisaient du charbon de bois pour les fours ou de la cendre pour fabriquer du verre et du savon. D'autres faisaient des cordes de lianes ou broyaient l'écorce des arbres pour produire du tan pour le tannage du cuir. Quelques-uns étaient spécialisés dans la récolte du miel et de la cire d'abeilles sauvages.

Seigneurs

L'anarchie féodale surgissant après la chute de l'Empire carolingien avait sérieusement érodé les prérogatives des rois et déchiré le tissu même de leurs royaumes. Les royaumes se sont divisés en principautés et les principautés se sont divisées en fiefs : une grande partie de l'ancien pouvoir des comtes et des princes a basculé à l'avantage de petits seigneurs de guerre et d'immunités religieuses. De

nouvelles places fortes et châteaux ont poussé un peu partout : sur l'emplacement d'un établissement antique, d'un avant-poste, d'un *vicus*, etc.

Tous ces seigneurs avaient des origines différentes : beaucoup descendaient directement d'une ancienne lignée de chefs de clan ou de propriétaires fonciers. Les seigneurs vivaient soit avec leur grand seigneur, soit étaient "casés" (*casati*) sur leur propre fief. Il y avait également des aventuriers audacieux qui s'emparaient simplement de terres avec dix ou vingt compagnons et s'y installaient avant que quiconque ne puisse les en chasser. Un dicton de l'An Mil disait : "pas de terre sans seigneur" !

PORTRAIT D'UN SEIGNEUR

Un homme rasé aux cheveux courts, vêtu d'une tunique arrivant aux genoux, un baudrier serré autour des reins. Il est équipé d'une corne, d'un petit fouet, d'une épée, d'une pierre à feu, d'un fer pour la battre et une branche à allumer, d'éperons. Pour son cheval de bataille : une selle de fourrure avec des étriers, une couverture de tissu sur la croupe et une bride. Son équipement de bataille se compose d'une épée, d'une lance, d'un casque, d'une cote de mailles et d'un bouclier.

REGIME ALIMENTAIRE

A la différence de celle de ses tenanciers, la table du seigneur débordait de viandes (servies par un préposé sur une épaisse tranche de pain de qualité) et de vins. Hormis un couteau, tout le monde mangeait avec ses doigts.

Les seigneurs de guerre casés avaient deux choses en commun : ils étaient avant tout des "chevaliers", c'est-à-dire des cavaliers lourdement armés et des chefs militaires. En outre, un seigneur de guerre possédait une place forte où lui et son clan pouvaient se réfugier et de laquelle ils pouvaient opprimer leurs inférieurs. C'était habituellement une grande maison commune en bois avec une réserve et un grenier à céréales ou un étage supérieur pour la chambre du seigneur.

Durant l'An Mil cependant, un nouveau type de place forte apparaît en France : le donjon à motte.

UN DONJON A MOTTE ENTOURE D'UN FOSSE

La place forte était construite sur une butte naturelle ou artificielle, directement au-dessus d'eaux souterraines. Il s'agissait d'une tour en bois carrée constituée d'une grande salle bâtie sur un sous-sol, avec éventuellement un ou deux étages supplémentaires, le tout relié par un escalier de meunier intérieur. Le sommet de la tour était utilisé pour monter la garde. Les fenêtres étaient de simples ouvertures qui pouvaient être couvertes par des planches. Le mobilier de base des places fortes de l'An Mil se composait de grands lits, de longues tables constituées de planches posées en travers de tréteaux et de bancs.

Le sous-sol était creusé dans la butte, des réserves de nourriture y étaient conservées avec le "trésor" du seigneur. Le puits était habituellement aménagé dans ce sous-sol.

Le fossé entourant une motte était renforcé par une palissade en bois (dans encore de rares cas, par un mur en pierre) et un portail. Les défenses extérieures comprenaient une "basse-cour" avec des annexes, comme le four

communal et la cuisine, des latrines, des écuries, des chenils et la grange.

Il fallait environ un mois et une centaine d'ouvriers pour construire un donjon à motte sur une butte d'un diamètre de 30 mètres et de 15 mètres de haut.

Durant son temps libre le seigneur jouait à des jeux guerriers : il chassait, jouait aux échecs ou participait à des tournois. Ces simulations de batailles, qui n'étaient pas nécessairement réservées à l'aristocratie, étaient bien plus informelles et improvisées que plus tard dans le Moyen Age. De ce fait les tournois étaient plutôt dangereux, sinon aussi mortels que les jeux romains antiques dont ils étaient les descendants.

Princes

Les grands seigneurs rivalisaient avec les rois en terme de pouvoir et de richesses. Leur principale obligation envers le roi consistait en un devoir d'aide militaire, mais dans la pratique ils faisaient plutôt ce qu'ils voulaient. En fait, les principautés – pas les royaumes – étaient les vrais cœurs politiques de l'Occident.

PORTRAIT D'UN GRAND SEIGNEUR ET DE SA DAME

Un homme barbu portant un grand manteau lustré attaché à l'épaule droite par une broche précieuse et, sous le manteau, une chemise bleue tombant jusqu'aux chevilles. Il porte des chausses rouges et des chaussures noires pointues avec une bordure dorée. Sa dame porte un long voile de lin ou de soie (*pallium*) couvrant la tête et fermé au niveau du cou par un bijou. Le voile s'ouvre sur une longue chemise brodée cachant les pieds, avec des manches larges et des galons dorés. Dessous elle porte une chemise ajustée.

La résidence principale du prince était son palais. Le personnel était composé de domestiques, de gardes, de clercs et d'artisans. Les princes étaient en déplacement la plupart l'année, rencontrant leurs pairs ou effectuant des pèlerinages, séjournant dans leurs nombreux châteaux à la campagne.

LE PALAIS

Typiquement un palais se composait d'un mur défensif entourant des dépendances domestiques, un long entrepôt en bois, une chapelle et un bâtiment en pierre ou en briques, où la pièce de cérémonie (aula) occupait le premier étage. C'est ici que le prince discutait de points de politique et de religion avec des vassaux, des évêques et des abbés en visite.

UN CHATEAU

Le premier étage de la tour de pierre n'avait aucune ouverture et était utilisé comme réserve. Le second étage contenait la salle de séjour du seigneur et de sa suite et était équipé d'une cheminée et de renforcements voûtés. A l'intérieur des murs défensifs se trouvaient les casernements de la garnison (en partie fournie par des vassaux et des alliés), les abris des domestiques et des artisans, et des granges.

Durant l'An Mil, les guerres intervenaient principalement entre seigneurs, opposant les princes à leurs vassaux ou le roi à ses seigneurs : à part quelques exceptions notables ce n'étaient pas à proprement parler des guerres "internationales".

Les raisons de faire la guerre étaient matérielles : terres, places fortes, villes, etc. Par conséquent elles consistaient essentiellement en sièges, en incendies de villages entiers et en massacres et viols à volonté.

Notez que les grands seigneurs portaient de lourdes armures, montaient de rapides chevaux de bataille et valaient leur propre poids en pièces d'argent. C'est pourquoi sur le champ de bataille ils ne mouraient que "par accident" et, lorsqu'ils étaient capturés, l'ennemi préférait en général les échanger contre rançon.

Cités et Commerce

Dans la société occidentale de l'An Mil le commerce tenait une place restreinte. Tout était essentiellement produit ou récolté sur place. L'argent jouait seulement un rôle infime dans l'économie.

Il y avait de nombreuses raisons à cette stagnation économique, la principale étant la chute de l'Empire carolingien qui avait causé une fragmentation du pouvoir central et une rupture des routes et des comptoirs commerciaux établis. Les musulmans contrôlaient l'Espagne et la Sicile. Les Vikings avaient dévasté les ports de la Mer du Nord. La navigation sur le Danube était encore peu sûre à cause des Hongrois, en dépit de leur conversion récente au christianisme. Dernière raison, et pas la moindre, l'Eglise condamnait le commerce selon le principe que "les deniers ne produisent pas des deniers".

Le réseau de routes romaines était archaïque et uniquement praticable par des bêtes de somme. Les véhicules à roues n'étaient utilisés que sur de courtes distances. D'ailleurs, les seigneurs locaux imposaient de multiples péages aux voyageurs et aux commerçants.

Les fleuves constituaient en fait la voie de communication la plus pratique et la plus sûre. Les villes le long des grands fleuves navigables étaient habituellement situées à intervalles réguliers, correspondant grossièrement à un jour de voyage. Les villes les plus importantes possédaient un pont.

En Germanie et dans le nord de la France, les villes de l'An Mil survivaient seulement comme cités-cathédrales, résidences de seigneurs religieux ou laïcs, et toutes les activités étaient liées à la vie quotidienne de ces seigneurs. Exactement comme n'importe quel seigneur féodal, l'évêque était le maître de ses gens et il possédait toutes les propriétés sur son diocèse. Les habitants de la cité étaient plus ou moins soumis aux mêmes conditions juridiques que les tenanciers des campagnes. Ils étaient logés, nourris, vêtus et armés par l'évêque.

UNE CITE CATHEDRALE

Le cœur d'une cité était le quartier de la cathédrale, qui outre cet édifice comprenait le palais de l'évêque, la tour du seigneur laïc responsable de la protection de la cité (*burggrave*), des monastères et des écoles épiscopales dirigées par le chancelier, qui délivrait les permis

d'enseigner. Les écoles fournissaient une éducation supérieure destinée à former des clercs.

Tout près se trouvaient les maisons des *miles* de la garnison, les retraites des clercs, des domestiques et autres laïcs au service de l'évêque, le marché couvert et les échoppes des artisans.

Une description du marché d'Arras autour de 1000 ap. JC mentionne les marchandises suivantes : coupons de laine, poissons, céréales, fruits, teintures, cendre, plateaux de bois, sel, vin, bétail, cire, saindoux, couteaux, fer, faux, lances, peaux d'agneaux, peaux de chats, lapins, cuir, miel, beurre, fromage, or et esclaves.

Souvent la cité possédait encore d'anciens murs et bâtiments romains. Les ruelles étroites et tortueuses serpentaient à l'ombre de maisons à deux étages.

L'An Mil a vu la naissance des "bourgs extérieurs" (*forisburgus*) lorsque les entrepôts des négociants commencèrent à déborder les murs de la cité. Les négociants obtinrent de nouveaux "privileges" des évêques. En fait les citoyens – les bourgeois – étaient sur le point de transformer les cités du Moyen Age en véritables centres économiques.

En Italie les seigneurs préféraient résider en ville plutôt que dans leurs châteaux à la campagne, exactement comme leurs ancêtres romains. Les villes italiennes comme Milan et Venise étaient relativement grandes et bien développées en comparaison de leurs homologues du reste de l'Occident.

En l'An Mil, la plupart des négociants juifs étaient encore basés dans des pays lointains comme la Syrie, l'Egypte et l'Empire byzantin. Les juifs qui vivaient dans les cités occidentales étaient changeurs d'argent ou usuriers, pratiques interdites aux chrétiens mais néanmoins essentielles à la société. Ils achetaient des marchandises indispensables, des fours et des moulins, des métaux précieux, et certains administraient même les finances des évêchés. Les juifs formaient une puissante communauté soudée par la langue, la religion et les intérêts communs dérivés de leurs activités marchandes.

L'attitude chrétienne envers des juifs oscillait généralement entre l'indifférence et l'estime, bien qu'un antisémitisme latent ait toujours été présent, prêt à resurgir de son infâme tanière quand un quelconque désastre, naturel ou inexplicable, frappait la communauté chrétienne.

En l'An Mil, les Vikings régnaient sur les mers nordiques : ils colonisaient le Groenland, découvraient l'Amérique, et construisaient d'énormes colonies et entrepôts dans le nord de la Germanie.

Au début du dixième siècle, les Vikings suédois – les "Rus" – étaient bien établis en Russie. Dès la fonte des neiges, les bateaux scandinaves empruntaient le Dniepr de Kiev à la Mer Noire et à Constantinople. Là, les Rus échangeaient du miel, des fourrures et des esclaves contre des épices, des vins et des soies.

A GORODA

Les villes russes comme Novgorod ou Kiev (il en existait environ une centaine) consistaient en une palissade en bois entourant trois quartiers : celui des négociants, celui des artisans et celui des soldats. Les artisans travaillaient les

métaux, le cuir et l'os, et fabriquaient de l'huile et des étoffes. Autour de ce noyau poussaient des faubourgs animés où les produits de la chasse, de l'agriculture et de la cueillette (fourrures, miel, cire) étaient échangés contre du fer et du sel.

EXPORTATIONS

L'Occident exportait du sel, du vin, des céréales, du poisson (salé ou fumé) ; de la toile de lin, des étoffes en laine noire du Rhin, des étoffes en laine rougeâtre de Souabe, des étoffes précieuses flamandes ; du bois des forêts du Trentin et de l'Appenin ; des faucilles, des couteaux, des armes franques, de l'étain de Bohême, du cuivre et de l'argent du Harz, de Bohême et de Slovaquie, de l'or slavonique, du laiton, du plomb, du fer de Brescia, de Carinthie et de Styrie, etc.

L'Empire byzantin exportait des produits de la Mer Noire et de l'Orient : soieries, or repoussé, vins, épices, parfums, encens, esclaves, fourrures de renard noir, etc.

Technologie

Le sac de Rome en 410 ap. JC marqua la fin de l'Empire romain et le début du Moyen Age. La plupart des avancées technologiques et scientifiques de cette civilisation millénaire furent perdues par les royaumes barbares, ou ne survivaient que sous une forme grossière – ainsi en était-il vers 950-1050 ap. JC. L'Occident chrétien commença seulement à redécouvrir les connaissances perdues par l'intermédiaire des Arabes d'Espagne et de Sicile, dont la science était basée sur celle de l'ancienne Grèce, de la Perse et de l'Inde.

Ceci est particulièrement vrai pour la médecine. Bien que la science médicale des Romains puisse sembler rudimentaire selon les normes d'aujourd'hui, ils accomplissaient des actes chirurgicaux et dentaires simples, savaient comment cautériser et suturer des blessures, et comment les désinfecter avec du vin (qui par ailleurs tenait également lieu "d'anesthésique"). En revanche, dans le monde chrétien de l'An Mil la santé et l'hygiène avaient régressé jusqu'à devenir une sombre histoire de totale ignorance, de fausse interprétation dogmatique de l'héritage romain et de multiples demi-vérités folkloriques. Maladies et empoisonnements professionnels étaient banals, et la naissance d'un enfant était un véritable défi lancé à la mort pour la mère comme pour le bébé. Les maladies infectieuses étaient totalement incomprises et donc incurables, sur le champ de bataille les blessures non traitées entraînaient souvent des infections massives et finalement la mort, et cetera, et cetera.

En l'An Mil seuls les Arabes avaient été assez intelligents pour préserver l'héritage romain et l'avaient même fait progresser : la toute première faculté de médecine fut fondée en 978 ap. JC à Bagdad, de nombreux traités médicaux furent écrits et des archives prouvent que leur chirurgie permettait d'enlever des tumeurs, des calculs biliaires, etc.

Une importante percée technique de l'An Mil fut l'utilisation des chevaux de trait pour les labours, grâce à l'introduction des fers et des colliers d'épaule rigides. Ces animaux ont été mis à l'ouvrage dans les champs : attachés en ligne, ils tiraient la charrue et la herse beaucoup plus rapidement que des bœufs et ils étaient aussi plus résistants. Mais les chevaux et les bœufs étaient chers, c'est pourquoi la plupart des fermiers devaient s'en remettre à l'huile de coude et à des ânes.

Le broyage des céréales et du foin s'effectuait dans des moulins à eau, et il y avait des moulins à cervoise spéciaux pour moudre le houblon, des moulins à fer pour l'industrie métallurgique et des moulins à foulon pour l'industrie textile. Là encore, louer le moulin du seigneur était cher, par conséquent beaucoup de fermiers pratiquaient toujours l'ancienne coutume du broyage manuel. Quelques moulins étaient placés en flottaison au milieu des rivières pour augmenter leur puissance.

Un moulin à céréales était suffisant pour subvenir aux besoins d'environ 50 familles rurales.

Le minerai de fer, le cuivre, le sel, l'or et l'argent étaient traditionnellement extraits de puits de mine à ciel ouvert (par endroit des galeries étaient creusées et l'or était également cherché dans le sable du lit des rivières). Les mineurs étaient de simples tenanciers comme la plupart des fermiers.

Le minerai était fondu dans des fours primitifs. Le fer était si rare en l'An Mil que le besoin d'armes en laissait très peu pour les outils agricoles : les outils en bois – *ustensilia lignea* – prédominaient.

Le sel minéral était extrait à partir de puits en le dissolvant d'abord dans de l'eau. Le mélange était puisé hors des mines par des grues et était ensuite bouilli dans de grands chaudrons jusqu'à complète évaporation. Du sel était bien sûr également produit dans des salines côtières.

La production textile était liée à l'exploitation de la terre, puisqu'elle dépendait de la laine, du lin et du chanvre. Les femmes teignaient les tissus avec des colorants naturels, comme la garance et le vermillon, et fabriquaient des vêtements. Leurs outils étaient la quenouille, le fuseau et un métier à tisser vertical sommaire actionné par une seule personne.

Le cuir était typiquement produit à partir de peaux de bœuf, de chèvre, d'agneau et de loup. Des manteaux de fourrure étaient confectionnés à partir de peaux d'agneau, de martre, de taupe, de loutre ou de castor. Cuirs et fourrures étaient traités par des artisans spécialisés.

Le travail du verre était rare pendant l'An Mil et la plupart des objets de verre façonnés étaient des marchandises de luxe. La technologie n'avait pas encore assez progressé pour produire un verre transparent ou des panneaux de verre de taille conséquente.

Un rapide Tour du Monde

MONDE ARABE : vaste empire urbanisé englobant l'Afrique du Nord, les deux tiers de l'Espagne, la Sicile et le Proche Orient, avec Bagdad pour capitale légendaire. Les Arabes étaient des érudits inégalés en mathématiques, médecine, alchimie et astronomie. En dépit du pouvoir unificateur de la culture islamique, l'An Mil a vu le début de la fragmentation politique du monde arabe. A cette époque, les Occidentaux considéraient les musulmans comme des voisins ordinaires et il n'y avait aucune animosité particulière envers eux.

Cordoue

Cordoue en Espagne était la seconde plus grande ville d'Occident, avec plus de cent mille habitants, bien plus importante que des capitales occidentales comme Paris, Londres, Rome ou Aix-la-Chapelle. La ville comptait plus de cent mille maisons, sept cents mosquées, soixante-dix bibliothèques et une université (chose inconnue en Occident). Les rues étaient pavées et éclairées la nuit ! Près de la grande mosquée et de ses mille colonnes, les rues étaient même couvertes par des tapis. Les maisons de briques étaient bâties dans le style de l'Afrique du Nord et du Moyen-Orient : les plus grandes étaient hautes de deux étages, ceignant jardins et fontaines, et équipées d'un puits ou de réservoirs d'eau.

Bagdad

Bagdad était l'une des plus grandes et des plus riches villes du monde. Une triple enceinte de remparts, 360 tours et quatre portes défendaient la "Ville Ronde" comme on l'appelait également. Sur une butte en son centre exact se tenaient le grand palais et la grande mosquée. Des faubourgs entouraient la ville avec l'énorme marché al-Karkh au sud et les embarcadères de la ville à l'est, sur le Tigre. Deux ponts flottants permettaient d'accéder à la rive est et à son faubourg grandissant. Bagdad possédait des hôpitaux d'état et près d'un millier de docteurs en médecine officiels.

EMPIRE BYZANTIN : le très civilisé Empire romain d'Orient, centre de l'orthodoxie religieuse. L'administration politique centralisée contrôlait l'économie par l'intermédiaire de grandes corporations. Le territoire se divisait en provinces militaires appelées "thèmes", dirigées par des gouverneurs et pourvues d'un réseau de châteaux. Le système routier était cependant déficient (les marchandises étaient transportées à dos d'animaux ou de femmes !).

Vers 1020 ap. JC, les Byzantins régnaient sur les Balkans, de la Hongrie à l'Arménie. Les relations commerciales entre l'Empire byzantin et l'Occident (particulièrement l'Italie) étaient assez fréquentes, mais néanmoins teintées d'une franche méfiance.

Constantinople

La capitale Constantinople surpassait l'antique Rome en taille et en beauté. C'était la plus grande ville d'Europe, comptant près d'un million d'habitants, et protégée par un

triple mur défensif long de vingt-quatre kilomètres et percé de cinquante portes. Elle possédait de longues avenues bordées d'innombrables colonnes de marbre, des bains publics recouverts de mosaïques, de nombreuses basiliques et forums, des aqueducs, des réservoirs et des égouts. Constantinople était le point focal des routes commerciales vers et depuis l'Occident, la Scandinavie, la Russie, la Perse, l'Éthiopie et même la Chine.

EMPIRE GERMANIQUE : les deux tiers du Saint Empire romain étaient encore une forêt vierge en l'An Mil – *terra incognita* ! L'Empire s'étendait de l'est de la Meuse jusqu'à la Bohême. Le long de la côte de la Mer du Nord, l'Empire s'étendait des marais des Pays-Bas à la grande plaine du Nord.

L'empereur (*Imperator Romanorum Augustus*) était élu par la noblesse des quatre duchés : Saxons, Francs, Bavaois et Souabes. Les évêques et les abbés qui contrôlaient beaucoup de terres et fournissaient une partie de l'armée de l'empereur assuraient les fonctions les plus élevées de l'État. Les évêques germaniques régnaient même sur les évêchés de Bohême, de Hongrie et de Pologne.

Les marches orientales furent christianisées au dixième siècle et colonisées au onzième.

Les tentatives pour reconstituer la grandeur de l'Empire carolingien eurent des résultats mitigés. Néanmoins, le pouvoir centralisé (c'est-à-dire l'empereur, les évêques impériaux et les comtes *pagus* – juges) était très bien respecté, retardant ainsi la fragmentation de l'autorité par la grande noblesse, comme cela s'était déjà produit en France.

ROYAUME DE BOURGOGNE : un riche royaume autour de la vallée du Rhône et de la Saône, à l'ouest du Jura et des Alpes, comprenant la chaude Provence et son mode de vie à la romaine.

ROYAUME D'ANGLETERRE : un royaume déchiré entre Danois, Anglo-saxons et Normands du duché de Normandie en France. Le pays était divisé en comtés et en "centaines" ("vapnatak" dans les régions danoises). La formation de principautés n'était pas ressentie en Angleterre au même moment ou avec la même force que dans le reste du monde occidental.

Les centaines avaient la responsabilité de l'application de la justice locale (des tribunaux se tenaient une fois par mois). Le comte était le dignitaire royal chargé de lever les forces militaires et de mettre en application la justice royale dans un comté. Les cours du comté étaient présidées par l'évêque et le shérif – un fonctionnaire royal mineur. Le shérif était également envoyé en "tournées" dans les cours locales des centaines et collectait les revenus et les impôts royaux.

Dans quelques régions des fermiers danois s'étaient installés, conservant leurs propres lois et coutumes.

ROYAUME DE FRANCE : terre de vin et de blé des Francs, avec de nombreuses cités dotées de cathédrales, comme Paris. Autrefois Gaule romaine, elle s'étendait des

bruyères de l'Aquitaine au sud, à la forêt des Ardennes au nord. En litige avec l'Empire au sujet du duché de Lorraine. Le pouvoir du Roi – le Duc de France – reposait sur les seuls domaines de la couronne. La France fut le berceau du féodalisme et des institutions féodales.

La France était un patchwork de places fortes en l'An Mil, beaucoup plus encore que la Germanie ou l'Italie. Ces places fortes n'étaient souvent pas distantes de plus de dix kilomètres. Au cours de l'An Mil, la France est passée de l'anarchie à un état doté de grandes principautés territoriales et d'administrations bien développées.

ROYAUME D'ITALIE : terre montagneuse des Lombards, toujours attachée un mode de vie urbain hérité de la Rome antique.

Venise

Venise était une cité qui vivait entièrement par et pour le commerce. Venise exportait des Slaves païens, enlevés ou achetés sur la côte de Dalmatie, vers les harems de l'Égypte et de la Syrie. Excepté les esclaves, les personnes de plus basse extraction des alentours étaient des marins, des artisans et des négociants !

ETATS PAPAUX

Les Etats Paux au sud du royaume d'Italie étaient gouvernés par le Pape de l'Église Occidentale, Evêque de Rome, Vicaire du Christ, depuis son Saint-Siège de Rome. Le clergé et les habitants de Rome élisait théoriquement le Pape. Dans la pratique, il était choisi par les nobles romains, qui faisaient de lui l'instrument des factions politiques. Néanmoins, la bureaucratie cléricale réussissait à maintenir le pouvoir spirituel de Rome sur la chrétienté.

Rome, la Ville Eternelle

En l'An Mil, Rome était un vaste champ de ruines antiques, les restes de la civilisation romaine. A l'intérieur des murs de la ville qui abritait par le passé un million d'habitants, quelques milliers de personnes vivaient maintenant en petits groupes dispersés, le long des berges du Tibre.

La Ville Eternelle attirait un flot constant de pèlerins, le gagne-pain des romains, clercs, aubergistes, prêteurs sur gages et nobles qui vivaient dans des places fortes construites sur les ruines.

RUSSIE : l'Empire russe – centré sur Kiev – était une création des Vikings suédois et se composait de principautés. Un prince était une sorte de juge suprême quoique avec des pouvoirs limités : il était responsable de la défense de la cité et des terres. Une assemblée de nobles et de bourgeois soutenait le prince dans ses devoirs.

Le royaume de Kiev unifiait des Slaves et des Vikings en une même nation, sous la tutelle de la culture byzantine et de la foi chrétienne.

Kiev

Grande cité, capitale d'un puissant état, Kiev possédait huit marchés et quarante églises. Sainte-Sophie était l'un des plus beaux monuments de la chrétienté. Kiev disposait de grands entrepôts pour stocker des marchandises. Artisans et négociants étaient organisés en riches guildes appelées "centaines" et bénéficiaient de privilèges spéciaux. Il était par exemple possible d'obtenir un crédit des princes locaux ou d'autres négociants.

ROYAUMES SCANDINAVES : le Danemark, la Suède et la Norvège. La société viking consistait à l'origine en clans de fermiers libres organisés en petites communautés isolées, chacune avec ses propres coutumes et son propre chef de clan. La femme viking possédait un statut social introuvable ailleurs en Occident, excepté peut-être en Angleterre. Elle pouvait posséder des terres, des places fortes et des drakkars.

Le Danemark était un royaume chrétien unifié, dans lequel les seigneurs féodaux possédaient les terres. Le "Danevirke", un long mur de terre barrant la base de la péninsule du Jutland, séparait le Danemark de l'Empire germanique.

La Suède était la seule région scandinave qui n'est pas devenue un royaume uni en l'An Mil. De même, la conversion au christianisme y progressait très lentement et le développement urbain stagnait.

ETATS SLAVONIQUES : l'An Mil a vu la transformation des terres païennes d'Europe centrale en des états chrétiens unifiés : la Pologne, la Hongrie et la Bohême. Les Hongrois étaient à l'origine de féroces nomades asiatiques qui avaient envahi la région entre la Tisza et le Danube vers 900 ap. JC, divisant le monde slave en deux.

Prague

La plus grande ville nordique de l'Occident, selon Ibrahim Ibn Yakub. Une ville de pierre blanche, avec une importante industrie artisanale (selles, brides, boucliers) et un grand marché aux esclaves. Les grands seigneurs pouvaient y vendre leurs serfs aux commerçants juifs et hongrois.

ROYAUMES ESPAGNOLS : il y avait en Espagne, au sud des Pyrénées, quatre états chrétiens coincés entre le puissant état arabe et le monde chrétien.

ET AU-DELA : évidemment le monde n'était pas limité à ce qui précède. Les Vikings avaient colonisé le Groenland et découvert l'Amérique du Nord, et luttait contre les Indiens Beothuk et les Inuits. Les Arabes avaient établi des routes commerciales vers l'Afrique Noire et son célèbre or. D'autres routes commerciales liaient l'Empire byzantin et le monde arabe à la Russie, à l'Afrique de l'Est, à l'Inde et à la Chine...

Equipement, Services et Prix en 1000 ap. JC

Les prix indiqués concernent des marchandises neuves.
Deux facteurs importants influent sur le prix d'un article :
sa disponibilité et sa qualité.

NOURRITURE

12-24 pains, 2 livres	1 denier
2 livres de fromage	1 denier
3 douzaines d'œufs	1 denier
Nourriture et logement, 1 jour	1-5 deniers
Fourrage pour cheval, 1 jour	3-6 deniers

HABILLEMENT

Pelisse de laine - bon marché	12 deniers
Robe de moine, avec capuchon	60 deniers
Manteau court - qualité supérieure	120 deniers
Double manteau, avec capuchon - hiver	140 deniers
Manteau de martre, bonnet - noble	360 deniers

OUTILS

Seau	12 deniers
Alêne, rabot, foreuse, lime, pinces, cisailles, marteau, scie	4-24 deniers
Faucille, hache de main, pioche, pelle	24 deniers
Charrue brabant	72 deniers
Charrue (soc et coutre de fer)	140 deniers

ARMES, BOUCLIERS ET ARMURE

24 flèches ou 12 carreaux	12 deniers
Carquois	24 deniers
Casque	72 deniers

Voir aussi les Tables d'armes.

DIVERS

Torche résineuse, huile de lampe, bougie pour 2 heures d'éclairage	1 denier
Corde de liane, 10 m	2 deniers
Corde de fibre, 10 m	12 deniers
Tente 6 personnes, avec 2 poteaux de 3 m	360 deniers
Nécessaire du voyageur : vêtements chauds, outre, couteau, ligne de pêche et hameçon, couverture de feutre, sac, pierre à feu & fer, pierre à aiguiser	240 deniers
Equipement du guerrier : cheval de guerre, selle, corne, épée, lance, casque, cotte de mailles, bouclier	2400 deniers

SALAIRES QUOTIDIENS

Fermier, prêtre, domestique	1-3 deniers
Artisan, marin	3-6 deniers
Garde, clerc, mercenaire	4-8 deniers
Guerrier, négociant	20-40 deniers

Ces valeurs représentent des salaires ou équivalents de salaires.

ANIMAUX

Chien de ferme	12 deniers
Mouton	12-15 deniers
Vache	24 deniers
Mule	36 deniers
Truie	12-54 deniers
Bœuf	24-108 deniers
Cheval	240+ deniers
Cheval de guerre	600 deniers
Jeune esclave, garçon ou fille	< 3000 deniers

VEHICULES

Brouette	12 deniers
Chariot à deux roues	120 deniers
Chariot à quatre roues	240 deniers
Chariot à quatre roues (couvert de cuir)	360 deniers

Les chariots à quatre roues de l'An Mil ne possédaient pas d'essieu pivotant. Les chars à bœufs couverts de cuir sont imperméables à l'eau.

CONSTRUCTIONS

Hutte roturière	24 deniers
Maison roturière	120 deniers
Petit pont de bois	140 deniers
Pêcherie	160 deniers
Maison longue en bois	240 deniers
Moulin à eau	270 deniers
Petite ferme avec des terres	2400 deniers
Donjon à motte : tour, motte, palissade, fossé, basse-cour et portail	12000 deniers

BATEAUX

Barque	120 deniers
Radeau/Barge	12 deniers
Drakkar viking	9000 deniers
Bateau marchand scandinave (Knarr)	3000 deniers
Cogue marchand (barque et pompe en option)	12000 deniers
Nef marchande byzantine (barque incluse)	24000 deniers

Glossaire de l'An Mil

Abbaye : monastère important dirigé par un abbé.

Alchimie : en l'An Mil alchimie *arabe* ou *al-kimiya*.

Enseignements mystiques des érudits et des philosophes arabes sur l'ordre naturel, les quatre éléments d'Aristote (terre, eau, air et feu) et comment contrôler leur transmutation.

Alleu : terre tenue en pleine propriété. Régime de succession basé sur la division de l'alleu parmi tous les héritiers de rang égal, par exemple tous les fils.

Armarius : bibliothécaire. Les livres étaient rangés dans des armoires (*armaria*).

Artisans : armuriers, boulangers, forgerons, brasseurs, bouchers, charpentiers, cuisiniers, fourreurs, orfèvres, serruriers, maçons, meuniers, peintres, fabricants de parchemin, selliers, cordonniers, tailleurs, tanneurs, etc.

Arts : cycle de sept disciplines littéraires et scientifiques qui formait la base de l'enseignement et de la culture durant l'Antiquité tardive et le Moyen Age (voir *Quadrivium* et *Trivium*). La doctrine de Saint Augustin établissait que l'unique objectif d'un art devrait être une meilleure compréhension des Saintes Ecritures.

Astrologie : théorie savante selon laquelle le mouvement céleste des étoiles (et des planètes) agirait sur les "forces humaines" autant que sur les forces de la nature.

Auctores : auteurs classiques faisant autorité, par exemple Cicéron, référence de l'An Mil pour l'art de l'écriture, et Virgile, la référence en poésie.

Automate : machine qui agit par elle-même. Merveille mécanique qui imite les mouvements de la vie. Un exemple est le trône animé de l'empereur Constantin VII Porphyrogénète (941), orné d'un arbre d'or, d'oiseaux chanteurs et de lions d'or rugissants.

Ban : pouvoir de commander, de contraindre et de punir. A l'origine un pouvoir royal, le ban fut usurpé par des seigneurs de plus bas rang suite à l'affaiblissement de l'autorité publique. Exemples : le droit de louer à quelqu'un un taureau ou un verrat, d'obliger les tenanciers à utiliser son moulin, son four ou son pressoir à vin contre redevances. Par-dessus tout, le droit d'exercer (arbitrairement) la justice et de prélever des impôts.

Bible, la : la Septante est la première traduction grecque importante de l'Ancien Testament, écrite à Alexandrie entre 250 et 150 av. JC. La Vulgate est la principale traduction latine de la Bible, écrite par Jérôme fin 3^{ème}, début 4^{ème} siècle à la demande du pape Damasus. Il existe aussi des traductions anglaises dispersées et partielles attribuées à Bède.

Boni homines : hommes libres (bonhommes) dépositaires de la coutume locale (romaine ou germanique), présidant les cours. Dans les pays féodaux, ils participaient aux cours seigneuriales exerçant le ban.

Bronze : beaucoup de portes et de statues monumentales en bronze furent conçues en l'An Mil. Le plus célèbre atelier de bronze était celui de Bernward d'Hildesheim.

Castrum : importante forteresse hébergeant de nombreux ayants droit, par opposition aux places fortes mineures – et souvent plus récentes – appartenant à une seule lignée.

Céréales : grains de blé, de seigle, d'avoine et d'orge.

Cerveoise : boisson alcoolisée fermentée à partir de levure, d'eau et de malt. Plus sûre que l'eau !

Chanson de geste : long poème épique, par exemple la "Chanson de Roland".

Charte : manuscrit qui contenait les titres de propriété d'une personne physique ou d'une personne morale.

Clepsydre : horloge très rare reposant sur le niveau d'eau d'un récipient se vidant lentement.

Connétable : serviteur de haut rang, officier domestique. Chef des écuries et par extension chef de la garnison et gardien de l'ordre public.

Coutume : la coutume établie (*consuetudo*) était souvent le seul recours contre la justice seigneuriale arbitraire (le ban) et les impôts injustes (*malas exactiones*).

Crypte : chapelle voûtée aux murs incurvés, soutenue par des colonnes, souvent située sous un chœur d'église ; abrite habituellement les restes corporels de saints (reliques).

Denier/Penny/Denarius : pièce en argent en usage dans l'Occident. Les unités monétaires fictives sont le sou/shilling/solidus (12 deniers) et la livre/pound/librum (20 solidus). Les Byzantins utilisaient le nomisma et les Arabes le dinar, deux monnaies d'or.

Dus (en nature) : gerbes, volailles, gâteaux au miel, bétail, peaux, vêtements, etc.

Engins de guerre (d'*ingenium*, "dispositif ingénieux") : béliers, catapultes, tours sur roues, balistes et trébuchets. Les catapultes lourdes peuvent tirer des projectiles de 25 kilos jusqu'à plusieurs centaines mètres. Un grand trébuchet hybride peut facilement lancer une pierre de 200 kg (ou une carcasse animale ou des hommes ligotés) jusqu'à 100 mètres.

Exemption : privilège accordé par le Pape à un monastère, qui le libérait plus ou moins du contrôle de l'évêque.

Familia : groupe de travailleurs serviles (famille) logés et nourris par un maître, et qui lui devaient toute leur force de travail.

Fauconnerie : "sport" de chasse importé des plaines d'Asie et qui croissait en popularité.

Féodal, système : système de liens d'homme à homme qui structurait la classe dominante, les puissants (*potentes*). Les aspects pratiques de ce système consistaient à faire serment de fidélité (*fidelitas*) et à verser l'hommage (*hominium*) à son seigneur, en échange du fief (*feudum, beneficium*).

Féodalisme : relations qui existaient entre la classe dominée (paysans) et la classe dominante (noblesse).

Fêtes, chrétiennes : les trois plus anciennes et plus importantes étaient : Noël (la naissance du Christ, le 25 décembre), l'Epiphanie (6 janvier) et Pâques (la résurrection du Christ, le dimanche suivant la première pleine lune après l'équinoxe vernal). Le carême (40 jours de jeûne) et la Semaine Sainte, avant Pâques, étaient aussi très importants.

Feu grégeois : substance incendiaire, mélange de naphte, de chaux vive et de soufre, presque impossible à éteindre. Était lancé sur les bâtiments ennemis avec des catapultes.

Fief : domaine administratif d'un seigneur.

Froc : pièce de vêtement semblable à une robe portée par un moine.

Fruits : les fruits étaient très variés, par exemple : coings, pêches, nèfles, noix, noisettes, cerises et fraises.

Fruits de la forêt : pommes, poires, prunes, châtaignes et cônes de houblon.

Haus/Domus : maison. Dans la haute aristocratie, la "maison" comprend la famille directe, un aumônier, des serviteurs (sénéchal, connétable, etc.) auxquels était parfois accordé un fief pour leur subsistance, quelques clercs, des domestiques et même des prostituées.

Herbes : légumes ; lentilles, poireau (mangé cru), chou, laitue, cerfeuil, persil, cresson.

Heures canoniques de la prière : *prima hora* à l'aube, *tertia* le matin, *sexta* à midi, *nona* l'après-midi, *vesper* au coucher du soleil, etc.

Historiae : Annales historiques. Les hommes d'Eglise, qui concevaient l'histoire uniquement selon une perspective biblique, écrivaient les *historiae*.

Hydromel : boisson alcoolisée fermentée à base de miel et d'eau.

Immunité : institution qui fermait un territoire (en général un domaine religieux) aux officiers royaux ; les bénéficiaires de l'immunité accomplissaient des tâches habituellement réservées à l'autorité publique (par exemple la justice).

Indulgence, partielle : paiement d'argent en lieu et place de pénitence. Pratique courante à partir du 11^{ème} siècle.

Itineraria : listes de noms de régions et de villes. Les *Itineraria* (itinéraires) sont hérités des Romains et régulièrement mis à jour. Utilisés pour des expéditions militaires, des voyages et des divisions territoriales.

Joculatores : ménestrels itinérants, amuseurs professionnels. Les *Joculatores* pouvaient aussi jongler, marcher sur une corde ou vendre des faveurs sexuelles.

Langues, écrites : la plus répandue dans l'Occident est le latin (Eglise catholique romaine). Les langues "vernaculaires" arrivent en seconde position mais gagnent du terrain : (vieux haut-) allemand dans l'Empire, (vieil) anglais en Angleterre, (vieux) français – une simplification du latin vulgaire – en France et en Bourgogne, écriture "glagolitique" dans tout le monde slave, et syriaque à la place du grec en Asie Occidentale. L'arabe était utilisé dans le monde arabe, y compris en Espagne méridionale.

Livres : principalement reliés, copiés et conservés dans les abbayes. Le catalogue d'une bibliothèque monastique contenait typiquement : les livres de la Bible, des commentaires de la Bible, les travaux de Flavius Josephus, Horace, Lucain, Perse et Juvénal, poètes de l'Antiquité tardive, des *historiae* et la vie des saints. Dans l'armoire profane, on pouvait trouver des pièces de théâtre classique, les monographies de Platon et d'Aristote par Boèce, des livres traitant les sept arts du *Quadrivium* et du *Trivium*, les *quaestiones medicinales* et des livres sur les vertus des plantes.

Magyars : Hongrois païens.

Maleficia : potion, soi-disant magique.

Mall : assemblée publique de justice imposant la "coutume", par opposition à la justice seigneuriale, le ban. Les défenseurs étaient rarement acquittés ou exécutés (les nobles étaient décapités, les autres étaient pendus), la plupart étaient simplement bannis.

Manse : type de propriété foncière. On distingue le *mansus* du maître (représentant jusqu'à la moitié des terres arables) et les tenures des fermiers.

Mappa Mundi : carte symbolique du monde (mappemonde).

Miles : "soldat" ou guerrier monté. Un seigneur de guerre féodal était le maître de 10 à 20 *milites* ou bien louait leurs services.

Musique : les instruments de musique typiques sont les tambours, le tambourin, les flûtes et les cordes. L'An Mil est également célèbre pour les chants grégoriens des moines.

Ordalie : jugement de Dieu. Pénible épreuve physique à laquelle le suspect d'un crime devait se soumettre pour prouver son innocence devant Dieu (par exemple n'avoir aucune marque après avoir mis sa main dans le feu ou l'eau bouillante ou tenir un fer chauffé à blanc). Autre épreuve appréciée en l'An Mil, le "duel judiciaire", au cours duquel le duelliste qui mourrait était décrété coupable. *Post mortem !*

Pagus : "pays", région d'un comté.

Paroisse : un village sur deux en possédait une, mais les marches frontalières n'en comportaient aucune. La plupart des églises étaient bâties en pierre et les morts étaient enterrés à proximité. Notez que la pierre elle-même n'était pas utilisée comme élément décoratif. A la place, des mosaïques et des fresques embellissaient les surfaces nues. Les paroisses étaient un sanctuaire pour les vagabonds, les fugitifs et les étrangers. Quelques églises possédaient des huttes spéciales dans ce but. En théorie, aucun homme armé ou monté n'était autorisé à pénétrer dans l'église.

Paix de Dieu : mouvement engagé par l'Eglise dans les années 980. Ce mouvement avait deux objectifs : limiter les brutalités de l'aristocratie guerrière et protéger les victimes de ces exactions. Les décisions des assemblées de la Paix, exprimées lors de conciles, visaient surtout à protéger les personnes et les biens des communautés non-guerrières (clercs, fermiers et négociants). La "Trêve de Dieu" interdisait de se battre du vendredi au dimanche, pendant le Carême ou autres événements liturgiques.

Pénitence tarifée ou taxée : ancienne coutume juridique des Germains, adoptée par l'Eglise, dans laquelle les péchés et les crimes étaient inventoriés et assortis de punitions appropriées, par exemple des jours de jeûne (au pain sec et à l'eau), des prières ou des pèlerinages. Guère appliquée en pratique. La justice séculière était arbitraire ou simplement inexistante ou enracinée dans la vengeance personnelle et les vendettas. Dieu était le juge ultime, naturellement, et il n'était pas fait grand cas de la valeur de la vie !

Poissons : les poissons de consommation courante étaient les saumons, lamproies, seiches, carpes, truites, anguilles, brèmes, gardons, chabots et également les mulots et les harengs. Le poisson était traditionnellement salé ou fumé.

Prieuré : petit monastère – avec parfois seulement une poignée de moines – dirigé par un prieur.

Privilèges, urbains : clauses telles que l'inviolabilité des demeures contre les fonctionnaires publics, la suppression des duels judiciaires et l'interdiction des procédures judiciaires contre les bourgeois à l'extérieur de la cité.

Quadrivium : disciplines scientifiques des arts profanes : musique, astronomie, arithmétique et géométrie.

Quaestiones Medicinales : technique très répandue d'enseignement de la médecine consistant en des questions et des réponses.

Réforme : visait à la purification de la morale du clergé et à l'indépendance du pouvoir ecclésiastique par rapport au pouvoir séculaire.

Règle bénédictine : une règle monastique élaborée au sixième siècle par Saint Benoît de Nursie.

Reliques : il existe 3 classes de reliques. La première concerne les parties corporelles de saints et les objets de la passion et de la mort du Christ, par exemple la couronne d'épines du Christ à la cathédrale Notre Dame de Paris, de gros morceaux de la vraie croix, à Paris encore (ainsi que trois des quatre clous), à Rome, à Bruxelles, à Oviedo, et la lance qui a percé le côté du Christ, dont le fer semble avoir été perdu. En second lieu, des pièces de vêtement ou des objets courants touchés par des saints. Troisièmement, des objets qui ont touché des reliques de première ou de deuxième classe.

Runes : idéogrammes religieux et magiques. L'alphabet runique était utilisé en Germanie et en Scandinavie.

Saltus : partie non-cultivée des terres – forêt ou jachère – utilisée pour la cueillette, la chasse et l'élevage.

Sarrasins : Arabes païens d'Espagne du sud et de Sicile. Erudits inégalés.

Scholasticus : littéralement "ce qui appartient à l'école" ; personne responsable d'une école monastique ou cathédrale. La philosophie scolastique désigne toutes les sciences et la théologie au Moyen Age.

Scriptorium : atelier de copie dans les monastères.

Sénéchal : serviteur en chef du seigneur – administre et dirige la maisonnée.

Sergent (ou Maire) : serviteur d'un seigneur (ou d'un abbé), administre les terres du domaine et collecte les taxes.

Slaves : peuples païens de l'est de la Germanie.

Technographes : auteurs des *artes*, c'est-à-dire des manuels pour l'enseignement de base et pratique d'une discipline.

Tenure : lopins de terre attribués à un fermier. Un tenancier devait des dus en nature et des corvées à son seigneur et la dîme au prêtre de sa paroisse.

Trésors : coffres de deniers, bijoux, vases en argent et en onyx, crucifix, calices et autres objets liturgiques en or, saintes reliques dans des reliquaires précieux, statues en bois de saints recouvertes d'or, sculptures en ivoire, miniatures, magnifiques vêtements sacerdotaux, tout de pourpre et d'or, tissu de soie précieux, etc.

Trivium : disciplines littéraires des arts profanes : grammaire, rhétorique et dialectique.

Tropes : théâtre sacré, en latin, par opposition au théâtre mimé, remontant à l'Antiquité, qui était en partie obscène et vigoureusement condamné.

Venaison : petit gibier, cerf, sanglier et ours. La viande était épicée avec des feuilles de thym, de romarin et des baies. Pour la conservation la viande était soit salée soit fumée.

Vicus : nouveau pôle d'activité commerciale qui formait le cœur d'une ville naissante (par exemple l'emplacement d'une halte avant la traversée une rivière ou le passage d'un col de montagne).

Vikings : Scandinaves païens ou *Nordmanni*. Marins incomparables, terreur du monde occidental avant 950 ap. JC.

Vin : réservé aux plus privilégiés et à la célébration de la messe. Les plus grandes vignes étaient situées dans les domaines ecclésiastiques ou sur les berges de grands fleuves qui étaient les voies de transport principales.

Une Centaine d'Années et des Poussières

950-986 Harald Blaatand unifie le Danemark et impose un protectorat à la Norvège.

951 Otton I^{er} le Grand, roi de Germanie, devient roi d'Italie. Il n'est réellement parvenu à imposer son autorité que 10 ans plus tard.

954 Incursions hongroises en Germanie et en Italie.

954-994 Succédant à Aymar, Maïeul devient le quatrième abbé de Cluny (abbaye fondée en **909** par Guillaume le Pieux, duc d'Aquitaine).

954 France : mort de Louis IV d'Outremer ; son fils Lothaire lui succède sous la tutelle de Hugues I^{er} le Grand, duc des Francs.

955 (10 août) Bataille de Lechfeld : Otton I^{er} vainc les Hongrois.

959-975 Edgar règne sur l'Angleterre. L'archevêque Dunstan le couronne en **973**.

960-992 Après la conversion du duc Mieszko I^{er} en **966**, la Pologne devient chrétienne et possède son propre évêché (Posen). Mieszko cherche l'appui de l'Empire en devenant "l'ami de l'empereur". Il place ses terres sous la protection du pape (**985**).

961 Les Byzantins, sous la conduite du général Phocas, conquièrent la Crète, puis Alep (Syrie) en **962**. Nicéphore II Phocas est empereur de **963** à **969** et fait campagne contre les Arabes à Chypre.

961-972 Royaume de Kiev : Sviatoslav contrôle les routes commerciales internationales et rompt avec l'Empire byzantin.

961-976 A Cordoue, le calife al-Hakam II, fils d'Abd al-Rahman III (**912-961**), poursuit l'œuvre de son père qui pacifia l'Espagne musulmane (al-Andalus).

962 Otton I^{er} est couronné empereur à Rome par le pape Jean XII : les Ottoniens restaurent le Saint Empire romain sous le nom de Saint Empire germanique.

963 Otton I^{er} dépose le pape "indigne".

969-976 Apogée de l'Empire byzantin sous le règne de Jean I Tzimiskès. Les Russes sont expulsés des Balkans ; la Bulgarie orientale devient une province byzantine. Jean conquiert également la Syrie et la Palestine.

973-983 Empire : Otton II succède à Otton I^{er}, et épouse Théophano, la nièce de l'empereur byzantin.

975 Une flotte pisano-byzantine attaque Messine.

976-1025 Basile II le Bulgaroctone (Tueur de Bulgares), défait le roi bulgare Samuel après plus de 20 ans de guerre. Il favorise la propagation de la foi orthodoxe en Russie en donnant sa sœur au prince russe Vladimir en **989**.

977-1002 Profitant de la jeunesse du nouveau calife Hisham II, fils d'al-Hakam II, âgé de seulement 10 ans, le vizir al-Mansur (Almanzor ou le Victorieux) conforte la domination arabe sur l'Espagne (califat omeyyade de Cordoue).

978 Premier hôpital d'enseignement : faculté médicale de 24 médecins établie dans l'hôpital fondé par le prince 'Adud ad-Dawla, l'al-Bimaristan al-'Adubi, à Bagdad.

978-1015 Vladimir I^{er} "Beau Soleil" devient le souverain unique de tous les princes russes du royaume de Kiev. Il épouse la sœur de Basile II, la princesse Anne, et après son baptême en **988**, Kiev devient un centre religieux de l'orthodoxie.

978-1016 Le roi Ethelred tente vainement d'arrêter l'invasion danoise de l'Angleterre, entamée en **980**, en payant d'importants tributs (le Danegeld). Les Danois conquièrent l'Angleterre en **1013**.

982 Les Vikings découvrent le Groenland. En **984**, Erik le Rouge d'Islande atteint le Groenland et y établit des colonies.

983 (au printemps) Mistav, prince des Obodrites (Slaves), prend Hambourg et les Weletabs attaquent les évêchés de Havelberg et de Brandebourg.

983 Première condamnation à une peine d'emprisonnement (Angleterre) : introduite en vertu de la loi du Roi Alfred pour rupture de serment. Les prisonniers devaient être nourris par des parents, à moins qu'ils n'en aient pas.

983-1002 Empire germanique : règne d'Otton III. Cependant, jusqu'en **995** il est mis en minorité par sa mère Théophano et sa grand-mère Adélaïde. En **996** il fait pape son cousin Bruno (Grégoire V) et est couronné empereur à Rome.

985 Le vizir Almanzor prend Barcelone.

985-1014 Sven à la Barbe fourchue christianise le Danemark et mène l'armée danoise contre les Anglo-saxons en **994**. Les prêtres anglo-saxons définissent l'Eglise danoise.

986 France : mort de Lothaire ; son fils Louis V le Fainéant, associé au trône depuis **979**, lui succède.

987 Mort de Louis V le Fainéant. A la demande d'Adalbéron l'archevêque de Reims, les grands rejettent Charles, duc de Basse-Lorraine et frère de Lothaire, et élisent Hugues I^{er} Capet, qui est couronné par le prélat.

987 A Orléans, Robert II le Pieux, fils de Hugues I^{er} Capet, est couronné "roi associé".

987 Lancement du mouvement de la Paix de Dieu.

987 Prise de Coïmbra par Almanzor.

988 Prise de Leon par Almanzor.

988 Charles, fils de Louis IV, duc de Basse-Lorraine et prétendant carolingien, prend les villes de Laon, par la ruse, et de Reims (989), avec l'aide de son évêque, Arnoul. Laon est reprise en **991** et Charles meurt en captivité à Orléans (**992**).

988-1004 Abbon, abbé de Fleury-sur-Loire.

991 (le 11 juin) Hugues I^{er} Capet fait destituer Arnoul l'évêque de Reims et fait élire à sa place Gerbert, le moine d'Aurillac ; formation du "parti des moines" qui souhaite soustraire ses établissements de l'autorité épiscopale et dépendre directement de Rome.

992 Premier traité commercial entre Venise et l'Empire byzantin.

992-1025 Le duc Boleslas I^{er} Chrobry ("le Vaillant"), fils de Mieszko, règne en Pologne. Au début il entretient des relations amicales avec la Germanie, mais de **1003** à **1018** des conflits éclatent car l'Empire est hostile à sa conception d'un état slave occidental unifié sous la férule de la Pologne.

993 (le 31 janvier) Première canonisation d'un saint : l'évêque Ulrich, mort en **973**, est canonisé par le pape Jean XV.

994-1049 Odilon, abbé de Cluny.

995 Eudes II devient comte de Blois à la mort de son père. Il s'empare du comté de Champagne en **1023** et essaye d'occuper le royaume de Bourgogne-Provence en **1032**.

995-1022 Olof Skötkonung, de la dynastie d'Upsal règne sur la Suède et est baptisé en **1008**.

996 Mort de Richard I^{er} ; son fils, Richard II, devient duc de Normandie.

996 (le 24 octobre) France : mort de Hugues I^{er} Capet ; Robert II le Pieux lui succède.

996-997 Soulèvement en pays de Champagne.

997 Prise de Compostelle par Almanzor.

997-1038 Etienne I^{er} fonde le royaume chrétien de Hongrie, avec l'aide des chevaliers germaniques et des moines bénédictins.

999-1003 Pontificat de Sylvestre II (Gerbert d'Aurillac).

1000 (environ) Guidé par une rumeur, Leif Erikson, fils d'Erik le Rouge, découvre le Vinland (le Pays des pâturages, en Amérique du Nord), mais ne parvient pas à y établir une colonie durable.

1000-1035 Le roi de Navarre Sanche le Grand réunit à son royaume, en embryon de résistance à l'Espagne musulmane, la Castille et l'Aragon. Il établit son influence en Catalogne et à Leon.

1002 Mort du duc de Bourgogne Henri I^{er} : son fils adoptif, Otte Guillaume, et son neveu, Robert II le Pieux, se disputent le duché. Ce dernier l'emporte en **1005** et il le confie à son second fils, Henri, en **1015**.

1002-1024 Empire : règne d'Henri II le Saint (couronné en **1014**). Il devient roi d'Italie et conquiert la Bohême en **1004**.

1002-1031 A la mort d'Almanzor, les factions rivales (ta'ifas) s'affrontent pour le pouvoir et provoquent l'effondrement du califat omeyyade de Cordoue en **1031**. Attaques chrétiennes, prélude de la *Reconquista*.

1005-1029 Gauzlin, abbé de Fleury-sur-Loire.

1006-1028 Fulbert, évêque de Chartres.

1007 Fondation par Henri II le Saint de l'évêché de Bamberg ; missions de christianisation des Slaves dans l'est.

1016 Pise et Gênes s'allient pour attaquer les Arabes en Sardaigne et en Corse.

1016 Début des expéditions normandes en Italie du sud et en Sicile.

1016-1035 Knut le Grand, fils de Sven, roi du Danemark, d'Angleterre et de Norvège (**1028**). Il épouse la veuve d'Ethelred. Après sa mort, ses fils régneront sur l'Angleterre jusqu'en **1042**.

1017 France : Hugues, fils de Constance d'Arles et de Robert II le Pieux, est couronné et associé au trône.

1019 Royaume de Kiev : Iaroslav le Sage consolide l'unité russe. Première compilation du code judiciaire russe

(*Russkaja Pravda*, justice russe), un mélange de loi byzantine et de coutumes slaves.

1023 Robert II le Pieux et l'empereur Henri II se rencontrent à Ivois (Ardennes).

1024-1039 Empire : règne de Conrad II (couronné roi d'Italie en **1026** et empereur en **1027**).

1024 Knut le Grand occupe la Marche de Slesvig.

1025 Pologne : Boleslas I^{er} est enfin couronné roi.

1025+ Déclin de l'Empire byzantin pour cause de féodalisme effréné : l'état distribue des terres pour maintenir son armée, son église et sa bureaucratie.

1025-1034 Pologne : Mieszko II doit renoncer à la couronne en raison de l'opposition de Conrad II et reconnaître la souveraineté de l'empereur (**1033**).

1026 France : mort de Hugues, l'héritier désigné de Robert II le Pieux. Son second fils, Henri, est couronné roi associé à Reims en **1027**.

1031 France : Henry I^{er} succède à Robert II le Pieux.

1031 Espagne : après la dislocation du califat de Cordoue commence le règne des rois des clans (*reyes de taifas*). Royaumes aux frontières confuses et à l'existence parfois éphémère.

1033 Le royaume de Bourgogne est incorporé à l'Empire.

1033-1036 Le moine Guido d'Arezzo élabore la notation musicale moderne : Ut, Ré, Mi, Fa, Sol, La, Si.

1035 Espagne : mort de Sanche le Grand ; partage successoral entre ses 3 fils : la Castille et l'Aragon deviennent indépendants, leurs comtes prennent le titre de roi.

1035-1047 Magnus le Bon devient roi de Norvège après avoir renversé Sven, le fils de Knut le Grand.

1038 Pologne : les insurrections païennes et les attaques tchèques chassent Casimir I^{er} de ses terres. Il revient avec l'aide des Germains, restaure l'Etat et l'Eglise à Cracovie.

1039-1056 Henri III le Noir épouse Agnès de Poitou et est couronné empereur en **1047**. La Bohême et la Hongrie deviennent des fiefs germaniques.

1040 Le clergé proclame la Paix de Dieu.

1040 Insurrection païenne en Hongrie.

1042 Edouard le Confesseur, fils d'Ethelred, organise une administration centralisée de l'Angleterre avec l'aide des Normands.

1044 Plus ancienne formule connue de la poudre à canon, publiée en chinois dans le "Manuel Complet des Manœuvres Militaires".

1046 Synode de Sutri : le pape Clément II souhaite épurer le clergé et interdire le mariage des prêtres.

1054 Schisme entre les Eglises d'Occident et d'Orient.

Désastres naturels et événements occultes

"Même un dieu ne peut pas changer le passé" – Agathon, v. 445 ap. JC

950 Le Byzantin Theodorus Philétas traduit "Al Azif" d'arabe en grec et le renomme "Necronomicon".

953 Un moine de Ravenne en Italie, nommé Vilgard, lit des écrits profanes qui lui font perdre la raison. Visité par les démons, il se met à enseigner des dogmes blasphématoires et est condamné par le pape. Toute l'Italie recèle des adeptes de ce dogme.

954 L'abbé Adson écrit un "petit traité de l'Antéchrist" pour Gerberge, la reine de France ; il prophétise que le jour du Jugement Dernier n'aura pas lieu "avant que tous les royaumes du monde soient séparés de l'Empire romain".

956 Grande épidémie en France et en Germanie.

968 Famine dans les Balkans (terre des Grecs).

974 La terre tremble et un cyclone ravage Rome.

978-984 Les Chinois compilent une encyclopédie de 1000 volumes.

983 Rébellion des Obrodites païens vivant le long de l'Elbe inférieur ; ils réussissent à établir un état païen qui durera jusqu'au douzième siècle !

984 (20 juin) Une sorte de comète blanche est vue à midi en Thuringe, se déplaçant lentement à travers le ciel.

991-1052 Première vague de néo-manichéisme (hérésies).

992 Deux "lumières nordiques" (*aurora borealis*) sont observées au-dessus de la Germanie pendant la Nuit de Walpurgis et la veille du Nouvel An.

994-997 Une épidémie de Feu Sacré consume la Bourgogne et la France.

997 L'Antipape Jean XVI est fait prisonnier par l'empereur Otton III : ses oreilles, sa langue et son nez sont découpés et ses yeux sont crevés.

998 (février) En Germanie un corps céleste se déplaçant à travers le ciel nocturne explose soudain et tombe à terre, alors qu'au même moment la lune vire au rouge sanglant.

998 Une activité sismique est ressentie dans tout le nord de l'Empire germanique.

998 Fête de Toutes les Ames célébrée pour la première fois à Cluny.

1000 (millenium de l'Incarnation de Jésus) Terrible tremblement de terre en Europe et apparition d'une comète fulgurante. Le corps remarquablement préservé de l'empereur Charlemagne est miraculeusement exhumé et les reliques sont élevées à Aix. Un homme possédé par des "abeilles" répand des hérésies manichéennes et se noie par la suite dans un puits.

1002 (décembre) Un soir des gens observent "l'apparition ou le corps d'un énorme dragon lançant des éclairs".

1003 Etranges inondations. Naissance d'un monstre, noyé par ses parents. Un léviathan aussi grand qu'une île est repéré en mer.

1005-1006 Tempêtes et inondations provoquent une grande famine en Europe occidentale.

1006 A Auxerre, en l'église de St Germain, des moines se sont endormis dans leur cellules et se retrouvent dans des endroits différents à leur réveil.

1008 Un criminel n'avouant pas son crime voit sortir de son ventre un filet d'un liquide inconnu.

1010 Destruction de la basilique du Saint-Sépulcre à Jérusalem par le "prince de Babylone" (le calife de Bagdad). Signes cosmiques, bourrasques désastreuses, pluies excessives et horribles épidémies.

1014 Une comète brillante est visible de septembre à décembre.

1016 Un énorme loup entre dans une église d'Orléans et sonne le glas en tirant la corde de ses crocs.

1017 Des hérétiques manichéens corrompent le peuple d'Aquitaine.

1017 Dix chanoines de la Sainte Croix d'Orléans accusés de manichéisme sont envoyés au bûcher. Aucun os n'est retrouvé dans les cendres.

1023 (24 janvier) Eclipse solaire : deux "étoiles" sont vues luttant autour de la constellation du Lion.

1023/1024 Hérésie dans la capitale capétienne, Orléans : une secte de 14 "clercs" manichéens – qui adorent un diable apparaissant comme un homme noir ou comme un ange de lumière – refusent de se convertir et choisissent de mourir sur le bûcher.

1028 Des chrétiens impies brûlent Jérusalem. Une sorcière accusée d'avoir lancée une malédiction au comte Guillaume est torturée et crucifiée.

1030-1033 (millenium de la Rédemption du Christ) Le climat apocalyptique et des essaims de criquets dévastent les récoltes de l'Orient à l'Occident et causent la Grande Famine et une vague de cannibalisme ; des "goules" profanent les cimetières.

1033 (29 juin) Eclipse solaire. Des nobles tentent de tuer le pape.

1040 Révolte païenne en Hongrie.

1044 L'étoile "Bosphorus" (Lucifer) est observée se déplaçant de haut en bas.

1045 Epidémie de Feu Sacré dans le nord de la France.

1046 (novembre) Un corps céleste tombe sur la ville fortifiée de Saint Florentine : les récoltes ont deux mois de retard !

1050 Le Patriarche Michel de Constantinople condamne le blasphématoire "Necronomicon".

Principales personnalités

Dieu

Le Seul et Unique créateur tout-puissant, appelé Dieu le Père par les chrétiens, YHVH (prononcez Yahvé) en hébreu et Allah par les musulmans (Coran 29:46).

Rois et Empereurs

Descendants de Charlemagne

Louis IV d'Outremer, roi des Francs de 936-954
Lothaire, roi des Francs de 954-986
Louis V le Fainéant, roi des Francs de 986-987

Rois capétiens (France)

Hugues I^{er} Capet de 987-996
Robert II le Pieux de 996-1031
Henri I^{er} de 1031-1060

Rois de Germanie

Otton I^{er} le Grand de 936-973
Otton II de 973-983
Otton III de 983-1002
Henri II le Saint de 1002-1024
Conrad II le Salien (ou Salique) de 1024-1039
Henri III le Noir de 1039-1056

Rois espagnols

Sanche le Grand, roi de Castille, de Navarre et d'Aragon de 970-1035
Ferdinand, I^{er} le Grand, roi de Castille 1035-1065 et de León de 1038-1065 ; Garcia de Nájera, roi de Pampelune (Navarre) de 1035-1054 ; Ramire I^{er}, roi d'Aragon de 1035-1063

Ecclésiastiques et érudits

Abbon de Fleury (945-1004) : moine, érudit et abbé du monastère de Fleury-sur-Loire (988). Très instruit dans les arts libéraux, particulièrement le *Quadrivium*, et auteur de nombreux pamphlets éducatifs. Abbon et Odilon de Cluny sont les principales figures des moines réformateurs de l'An Mil. Mortellement blessé lors d'une rixe avec des moines rebelles.

Adalbéron d'Ardenne (v. 920/930-989) : archevêque de Reims (969). Porté par un idéal d'unité impériale, il joua un rôle important dans les intrigues politiques qui marquèrent le début du règne de Hugues Capet.

Aimoïn de Fleury (970-?) : successeur et biographe d'Abbon. Auteur d'une histoire de l'abbaye de Fleury et du "Miracula sancti Benedicti".

Anselme de Cantorbéry (1033/34-1109) : célèbre *scholasticus* qui essaya d'expliquer la Foi en utilisant la preuve ontologique de l'existence de Dieu.

Fulbert de Chartres (v. 960-1028) : fondateur de l'école de Chartres, il en devient l'évêque en 1006. Professeur de grande qualité.

Gerbert d'Aurillac (940-1003) : premier *scholasticus* de Reims et ami de l'archevêque Adalbéron de Reims, Gerbert entre bientôt au service des Ottoniens. Il est fait pape en 999 sous le nom de Sylvestre II. Erudit spécialisé dans le *Quadrivium*, en utilisant les travaux de Boèce, Gerbert enseigna à ses étudiants des notions de logique et les dix catégories d'Aristote : substance, qualité et quantité, relation, position, lieu, temps, état, action et passion. Gerbert rapporta du nord de l'Espagne un trésor de science musulmane en mathématiques, astronomie et musique, et répandit cette connaissance dans la chrétienté. Gerbert enseigna également à l'Occident comment calculer, en réintroduisant l'utilisation de l'abaque.

Ibn Sina dit "Avicenne" (980-1037) : dernier philosophe arabe célèbre et docteur, peut-être le plus remarquable homme de l'Orient. Auteur de nombreux livres, dont le Livre de la guérison (une encyclopédie scientifique) et le Canon de la médecine.

Liutprand de Crémone (912-972) : évêque de Crémone, clerc et écrivain au service d'Otton I^{er} et d'Otton II, auteur de "Histoire d'Otton".

Maïeul (906-994) : quatrième abbé de Cluny (954). Célèbre pour avoir été capturé en 972 par des Sarrasins installés dans les Maures.

Odon de Meung : auteur d'un long poème épique sur les vertus des plantes.

Oliba (971-1046) : comte de Berga et de Ripoll (988-1002), abbé de Ripoll, Cuxa et évêque de Vic, en Catalogne. Ecclésiastique prestigieux, fondateur de Monserrat (1023) et réformateur de nombreux monastères. Il a participé à la création de la trêve de Dieu.

Peter Damian (11^{ème} siècle) : cardinal célèbre pour avoir écrit un manuel sur l'éloge de la flagellation, malgré le conseil de Saint Augustin aux congrégations de ne pas se flageller avec trop d'enthousiasme ni trop souvent.

Investigateurs prêts à jouer

Nom				Sexe	Age	Profession				An Mil					
FOR	DEX	Dextérité	%	Points de Vie	Points de Vie	Points de Magie									
CON	APP	Charisme	%			—									
TAI	INT	Idée	%			—									
	POU	Chance	%	—											
	EDU	Connaissance	%	—											
SAN				99 - Mythe de Cthulhu :				Bonus aux dommages :							
Arme				Att.%	Dégâts	Portée	Tirs	Arme				Att.%	Dégâts	Portée	Tirs
<input type="checkbox"/>	Coup de Poing (50)			—	1D3	-	1	<input type="checkbox"/>	_____			—	—	—	—
<input type="checkbox"/>	Coup de Pied (25)			—	1D4	-	1	<input type="checkbox"/>	_____			—	—	—	—
<input type="checkbox"/>	Coup de Tête (10)			—	1D6	-	1	<input type="checkbox"/>	_____			—	—	—	—
<input type="checkbox"/>	Lutte (25)			—	spé	-	1	<input type="checkbox"/>	_____			—	—	—	—
COMPETENCES DE L'AVENTURIER															
Art (05) :				Ecrire une Langue (01) :				<input type="checkbox"/> Monter à Cheval (05)				Science (01):			
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> Mythe de Cthulhu (00)				<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> Nager (25)				<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> Navigation (10)				<input type="checkbox"/>			
Artisanat (05) :				<input type="checkbox"/> Esquiver (DEX x2)				<input type="checkbox"/> Occultisme (05)				<input type="checkbox"/> Se Cacher (20)			
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> Grimper (40)				<input type="checkbox"/> Persuasion (15)				<input type="checkbox"/> Statut (15)			
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> Lancer (25)				<input type="checkbox"/> Piloter Bateau (01)				<input type="checkbox"/> Suivre une Piste (10)			
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> Premiers Soins (30)				<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25)			
<input type="checkbox"/> Baratin (05)				Langue Etrangère (01) :				<input type="checkbox"/> Réparer/Concevoir (20)				<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (EDUx2)				<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/> Comptabilité (10)				<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> Royaume Natal (20)				<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/> Concocter Potions (01)				Langue Natale (EDU x5) :				<input type="checkbox"/>				SORTS			
<input type="checkbox"/> Conduire Attelage (20)				<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> Royaumes Etrangers (01)				_____			
<input type="checkbox"/> Discrétion (10)				<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>				_____			
<input type="checkbox"/> Dissimulation (15)				<input type="checkbox"/> Marchandage (05)				<input type="checkbox"/> Sagacité (05)				_____			
<input type="checkbox"/> Ecouter (25)				<input type="checkbox"/> Monde Naturel (10)				<input type="checkbox"/> Sauter (25)				_____			

Léoda la Rebouteuse				Sexe	Age	"Sorcière" bohémienne				An Mil													
FOR	DEX	Dextérité	65%	Points de Vie	Points de Vie	Points de Magie																	
CON	APP	Charisme	55%			10																	
TAI	INT	Idée	80%			16																	
	POU	Chance	80%	10																			
	EDU	Connaissance	65%	16																			
SAN				80 - 99 - Mythe de Cthulhu :				99 Bonus aux dommages : aucun															
Arme				Att.%	Dégâts	Portée	Tirs	Arme				Att.%	Dégâts	Portée	Tirs								
<input type="checkbox"/>	Coup de Poing (50)			—	1D3	-	1	<input type="checkbox"/>	Fronde (01)			56	1D4	60 m	1								
<input type="checkbox"/>	Coup de Pied (25)			—	1D4	-	1	<input type="checkbox"/>	_____			—	—	—	—								
<input type="checkbox"/>	Coup de Tête (10)			—	1D6	-	1	<input type="checkbox"/>	_____			—	—	—	—								
<input type="checkbox"/>	Lutte (25)			—	spé	-	1	<input type="checkbox"/>	_____			—	—	—	—								
COMPETENCES DE L'AVENTURIER																							
Art (05) :				Ecrire une Langue (01) :				<input type="checkbox"/> Monter à Cheval (05)				Science (01):											
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> Mythe de Cthulhu (00)				<input type="checkbox"/>											
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> Nager (25)				<input type="checkbox"/>											
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> Navigation (10)				<input type="checkbox"/>											
Artisanat (05) :				<input type="checkbox"/> Esquiver (DEX x2)				26				<input type="checkbox"/> Occultisme (05)				35							
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> Grimper (40)				<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> Persuasion (15)				<input type="checkbox"/> Se Cacher (20)							
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> Lancer (25)				<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> Piloter Bateau (01)				<input type="checkbox"/> Suivre une Piste (10)							
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> Premiers Soins (30)				70							
<input type="checkbox"/> Baratin (05)				35				Langue Etrangère (01) :				<input type="checkbox"/> Réparer/Concevoir (20)				<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (EDUx2)				26				<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/> Comptabilité (10)				<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> Royaume Natal (20)				<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/> Concocter Potions (01)				56				Langue Natale (EDU x5) :				<input type="checkbox"/>				SORTS							
<input type="checkbox"/> Conduire Attelage (20)				<input type="checkbox"/>				Slave				65				<input type="checkbox"/> Royaumes Etrangers (01)				Désincarnation _____			
<input type="checkbox"/> Discrétion (10)				<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>				_____			
<input type="checkbox"/> Dissimulation (15)				<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> Marchandage (05)				45				<input type="checkbox"/> Sagacité (05)				35			
<input type="checkbox"/> Ecouter (25)				50				<input type="checkbox"/> Monde Naturel (10)				55				<input type="checkbox"/> Sauter (25)				_____			

Frère Deusde				Sexe	M	Age	40	Moine bénédictin				An Mil					
FOR	10	DEX	8	Dextérité		40%		Points de Vie		Points de Magie							
CON	13	APP	10	Charisme		50%											
		INT	11	Idée		55%		11		12							
		POU	12	Chance		60%											
		TAI	9	Connaissance		75%											
SAN	60	99 - Mythe de Cthulhu :		99		Bonus aux dommages : aucun											
Arme				<i>Att.%</i>	<i>Dégâts</i>	<i>Portée</i>	<i>Tirs</i>	Arme				<i>Att.%</i>	<i>Dégâts</i>	<i>Portée</i>	<i>Tirs</i>		
<input type="checkbox"/>	Coup de Poing (50)			—	1D3	-	1	<input type="checkbox"/>				—	—	—	—		
<input type="checkbox"/>	Coup de Pied (25)			—	1D4	-	1	<input type="checkbox"/>				—	—	—	—		
<input type="checkbox"/>	Coup de Tête (10)			—	1D6	-	1	<input type="checkbox"/>				—	—	—	—		
<input type="checkbox"/>	Lutte (25)			—	spé	-	1	<input type="checkbox"/>				—	—	—	—		
COMPETENCES DE L'AVENTURIER																	
Art (05) :				Ecrire une Langue (01) :				<input type="checkbox"/> Monter à Cheval (05)				Science (01):					
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>	Latin			46	<input type="checkbox"/>	Mythe de Cthulhu (00)			<input type="checkbox"/>	Astronomie			51
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>	Nager (25)			<input type="checkbox"/>				
									<input type="checkbox"/>	Navigation (10)			30				
Artisanat (05) :				<input type="checkbox"/> Esquiver (DEX x2)				<input type="checkbox"/> Occultisme (05)				<input type="checkbox"/> Se Cacher (20)					
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> Grimper (40)				<input type="checkbox"/> Persuasion (15)				<input type="checkbox"/> Statut (15)					
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> Lancer (25)				<input type="checkbox"/> Piloter Bateau (01)				<input type="checkbox"/> Suivre une Piste (10)					
									<input type="checkbox"/> Premiers Soins (30)				<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25)				50
<input type="checkbox"/>	Baratin (05)			Langue Etrangère (01) :				<input type="checkbox"/> Réparer/Concevoir (20)				<input type="checkbox"/> Langage Gestuel (01)				46	
<input type="checkbox"/>	Bibliothèque (EDUx2)			65	<input type="checkbox"/> Latin			51									
<input type="checkbox"/>	Comptabilité (10)			30					<input type="checkbox"/> Royaume Natal (20)				<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>	Concocter Potions (01)			Langue Natale (EDU x5) :				75					SORTS				
<input type="checkbox"/>	Conduire Attelage (20)			<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/> Royaumes Etrangers (01)								
<input type="checkbox"/>	Discretion (10)																
<input type="checkbox"/>	Dissimulation (15)			<input type="checkbox"/> Marchandage (05)					<input type="checkbox"/> Sagacité (05)								
<input type="checkbox"/>	Ecouter (25)			65	<input type="checkbox"/> Monde Naturel (10)			40	<input type="checkbox"/> Sauter (25)				45				

Vinglo de Corneilhan				Sexe	M	Age	19	Guerrier impétueux				An Mil					
FOR	13	DEX	16	Dextérité		80%		Points de Vie		Points de Magie							
CON	12	APP	14	Charisme		70%											
		INT	11	Idée		55%		12		6							
		POU	6	Chance		30%											
		TAI	12	Connaissance		55%											
SAN	30	99 - Mythe de Cthulhu :		99		Bonus aux dommages : + 1D4											
Arme				<i>Att.%</i>	<i>Dégâts</i>	<i>Portée</i>	<i>Tirs</i>	Arme				<i>Att.%</i>	<i>Dégâts</i>	<i>Portée</i>	<i>Tirs</i>		
<input type="checkbox"/>	Coup de Poing (50)			—	1D3	-	1	<input type="checkbox"/>	Epée longue (20)			60	1D8	L	1		
<input type="checkbox"/>	Coup de Pied (25)			—	1D4	-	1	<input type="checkbox"/>	Javeline (lancer 15)			55	1D6	25 m	1		
<input type="checkbox"/>	Coup de Tête (10)			—	1D6	-	1	<input type="checkbox"/>				—	—	—	—		
<input type="checkbox"/>	Lutte (25)			55	spé	-	1	<input type="checkbox"/>				—	—	—	—		
COMPETENCES DE L'AVENTURIER																	
Art (05) :				Ecrire une Langue (01) :				<input type="checkbox"/> Monter à Cheval (05)				Science (01):					
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>	Mythe de Cthulhu (00)			<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>	Nager (25)			45				
									<input type="checkbox"/>	Navigation (10)							
Artisanat (05) :				<input type="checkbox"/> Esquiver (DEX x2)				<input type="checkbox"/> Occultisme (05)				<input type="checkbox"/> Se Cacher (20)					
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> Grimper (40)				<input type="checkbox"/> Persuasion (15)				<input type="checkbox"/> Statut (15)				25	
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> Lancer (25)				<input type="checkbox"/> Piloter Bateau (01)				<input type="checkbox"/> Suivre une Piste (10)				50	
									<input type="checkbox"/> Premiers Soins (30)				<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25)				
<input type="checkbox"/>	Baratin (05)			Langue Etrangère (01) :				<input type="checkbox"/> Réparer/Concevoir (20)				<input type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/>	Bibliothèque (EDUx2)			22	<input type="checkbox"/>												
<input type="checkbox"/>	Comptabilité (10)								<input type="checkbox"/> Royaume Natal (20)				50	<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>	Concocter Potions (01)			Langue Natale (EDU x5) :									SORTS				
<input type="checkbox"/>	Conduire Attelage (20)			<input type="checkbox"/> Français				55	<input type="checkbox"/> Royaumes Etrangers (01)				11				
<input type="checkbox"/>	Discretion (10)																
<input type="checkbox"/>	Dissimulation (15)			<input type="checkbox"/> Marchandage (05)					<input type="checkbox"/> Sagacité (05)								
<input type="checkbox"/>	Ecouter (25)			<input type="checkbox"/> Monde Naturel (10)				40	<input type="checkbox"/> Sauter (25)				45				

Bella "la Rouquine"				Sexe	F	Age	26	Pêcheur	An Mil							
FOR	12	DEX	14	Dextérité		70%		Points de Vie		Points de Magie						
CON	17	APP	15	Charisme		75%										
TAI	13	INT	9	Idée		45%		15		12						
SAN	60	POU	12	Chance		60%		Bonus aux dommages : + 1D4								
		EDU	9	Connaissance		45%										
				99 - Mythe de Cthulhu : 99												
Arme				<i>Att.%</i>	<i>Dégâts</i>	<i>Portée</i>	<i>Tirs</i>	Arme	<i>Att.%</i>	<i>Dégâts</i>	<i>Portée</i>	<i>Tirs</i>				
<input type="checkbox"/>	Coup de Poing (50)			—	1D3	-	1	<input type="checkbox"/>	—	—	—	—				
<input type="checkbox"/>	Coup de Pied (25)			—	1D4	-	1	<input type="checkbox"/>	—	—	—	—				
<input type="checkbox"/>	Coup de Tête (10)			—	1D6	-	1	<input type="checkbox"/>	—	—	—	—				
<input type="checkbox"/>	Lutte (25)			—	spé	-	1	<input type="checkbox"/>	—	—	—	—				
COMPETENCES DE L'AVENTURIER																
Art (05) :			Ecrire une Langue (01) :				<input type="checkbox"/> Monter à Cheval (05)			Science (01):						
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>	Mythe de Cthulhu (00)		<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>	Nager (25)		55	<input type="checkbox"/>					
							<input type="checkbox"/>	Navigation (10)		30						
Artisanat (05) :			<input type="checkbox"/>	Esquiver (DEX x2)			28	<input type="checkbox"/> Occultisme (05)			<input type="checkbox"/>	Se Cacher (20)				
<input type="checkbox"/>	Fabrication de filet		40	<input type="checkbox"/>	Grimper (40)			<input type="checkbox"/>	Persuasion (15)			<input type="checkbox"/>	Statut (15)			
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>	Lancer (25)			60	<input type="checkbox"/>	Piloter Bateau (01)			31	<input type="checkbox"/>	Suivre une Piste (10)	
<input type="checkbox"/>	Baratin (05)			Langue Etrangère (01) :				<input type="checkbox"/>	Premiers Soins (30)			<input type="checkbox"/>	Trouver Objet Caché (25)		55	
<input type="checkbox"/>	Bibliothèque (EDUx2)		18	<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>	Réparer/Concevoir (20)			40	<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>	Comptabilité (10)			Langue Natale (EDU x5) :				<input type="checkbox"/>	Royaume Natal (20)			<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>	Concocter Potions (01)			<input type="checkbox"/>	Anglais			45	<input type="checkbox"/> Royaumes Etrangers (01)			SORTS				
<input type="checkbox"/>	Conduire Attelage (20)							<input type="checkbox"/>								
<input type="checkbox"/>	Discretion (10)		25					<input type="checkbox"/>								
<input type="checkbox"/>	Dissimulation (15)			<input type="checkbox"/>	Marchandage (05)			30	<input type="checkbox"/> Sagacité (05)							
<input type="checkbox"/>	Ecouter (25)		30	<input type="checkbox"/>	Monde Naturel (10)			35	<input type="checkbox"/> Sauter (25)							

