

exemple, si un personnage attache un filament à l'architrave du bois de Sang, ce filament améliore ses aptitudes tant qu'il se trouve dans le Bois. En revanche, dès qu'il quitte le bois de Sang, il perd les avantages de son filament. Il les retrouvera dès qu'il pénétrera à nouveau dans la forêt.

Sinon, le personnage peut améliorer plusieurs facteurs de jeu associés à un lieu. Par exemple, un Sorcier pourra augmenter le Seuil de barrière des murs de sa tour, la Difficulté de Crochetage de ses portes ou tout simplement pour améliorer l'apparence de sa bibliothèque. Comme indiqué plus haut, c'est le rang du filament qui détermine l'augmentation.

Noraim le Sorcier tisse un filament de rang 5 dans l'architrave de son laboratoire. Il décide alors de rendre ses portes plus difficiles à crocheter pour les intrus potentiels. Grâce au filament, la Difficulté de Crochetage des portes du laboratoire augmente de +5.

LA MAGIE DES FILAMENTS ET LES ARCHITRAMES DE GROUPE

Les groupes de gens peuvent utiliser la magie des filaments de manière unique. Ils peuvent créer une architrave et, en y tissant des filaments, peuvent renforcer leurs propres aptitudes. Cette forme de magie des filaments est généralement l'apanage des groupes d'aventuriers mais d'autres s'y adonnent aussi. On dit par exemple que la Main de la corruption a créé sa propre architrave de groupe afin de renforcer les aptitudes de ses membres.

CRÉER UNE ARCHITRAME DE GROUPE

Les groupes peuvent avoir un Nom, tout comme les gens, les lieux ou les choses. Si les membres d'un groupe parviennent à se mettre d'accord sur un Nom, ce Nom forme une architrave qui représente l'essence du groupe, tout comme les architrames des gens, des endroits et des choses représentent leur essence. Mais ce processus n'a rien de simple et le groupe doit remplir les conditions suivantes :

- Le groupe doit se choisir un Nom qui représente son passé, son présent et son avenir.
- Une fois que les membres du groupe se sont mis d'accord sur un Nom, ils doivent se créer un symbole. Ce symbole peut être de n'importe quelle nature tant qu'il représente le groupe et son histoire.
- Chaque membre du groupe doit créer un objet de trame mineur qui, non seulement le représente, mais représente aussi le groupe et le rôle qu'il joue au sein du groupe.
- Le groupe doit être Nommé selon un rituel spécifique. Cet acte formera le début de l'architrave du groupe.
- Tous les membres du groupe doivent être d'accord pour prêter un serment de paix du sang de groupe. Ce dernier acte conclut la formation de l'architrave de groupe.

Chacune de ces conditions est décrite en détails ci-dessous.

Choisir un Nom pour le groupe

Le groupe doit se choisir un Nom à l'unanimité. N'importe quel Nom conviendra tant qu'il représente une part du passé, du présent et du futur de ce groupe. Nombre de groupes choisissent donc d'y intégrer le Nom du personnage qui les a réunis pour la première fois.

Thom Martelame et ses compagnons souhaitent donner un Nom à leur groupe. Ils décident de s'appeler « les Compagnons de Thom » car ce dernier est le premier à les avoir réunis.



Choisir un symbole de groupe

Le symbole du groupe est un petit dessin ou un diagramme qui offre une représentation visuelle de ce groupe. Et comme le Nom de ce dernier, il doit représenter son essence.

Les Compagnons de Thom décident que le symbole de leur groupe sera une épée brisant un disque de pierre qui porte l'emblème d'une Horreur. Ce symbole représente l'une des premières aventures du groupe, au cours de laquelle ils détruisirent une Horreur qui avait ravagé plusieurs kaers.

Créer une architrave de groupe

Une fois que le groupe s'est choisi un Nom et un symbole, chacun de ses membres doit créer un objet de trame mineur qui représente sa personne, le groupe et le rôle qu'il tient au sein de ce groupe. Les personnages gravent souvent le symbole de leur groupe dans l'objet, afin d'être certain que cet objet représente bien leur groupe.

Farliv est un Archer elfe, membre des Compagnons de Thom. Il doit créer un objet de trame qui représente sa personne, son groupe et son rôle au sein de ce groupe. Il choisit donc l'une de ses flèches comme objet de trame. La flèche fait partie de celles qu'il a utilisées pour tuer une créature pendant la première aventure qu'il partagea avec Thom Martelame. Cette flèche représente la discipline de Farliv et son rôle dans le groupe (Archer) ainsi que le groupe lui-même car elle a été utilisée durant sa première aventure avec ce groupe.

Cet exemple illustre juste l'une des nombreuses possibilités qui existent quant aux objets de trame de groupe ou de personnage. Les joueurs doivent faire preuve d'imagination quand ils créent leur objet de trame.

En théorie, tout objet devrait être accepté mais c'est au maître de jeu qu'en revient la décision finale.

Le rituel de Baptême

Une fois que tous les membres du groupe se sont mis d'accord sur un Nom et un symbole et qu'ils ont créé leur objet de trame, ils doivent accomplir le rituel du Baptême. L'un d'eux doit diriger la cérémonie. Il annonce le Nom du groupe et montre le symbole qui le représentera. Ensuite, chaque membre, à commencer par le maître de cérémonie, se présente et présente son objet de trame au groupe. Les paroles exactes du rituel varient beaucoup mais en voici une version courante :

« Cette assemblée se nommera [Nom du groupe]. Ce symbole représente notre passé, notre présent et notre avenir et sera connu à travers tout Barsaïve comme celui de [Nom du groupe]. »

« Je me Nomme [Nom du personnage]. Cet [objet de trame du personnage] représente ma loyauté envers cette assemblée. Je fais à jamais partie de [Nom du groupe]. »

À son tour, chaque membre annonce son Nom, montre son objet de trame et affirme sa loyauté envers son groupe. Une fois que tous ont terminé, le maître de cérémonie les invite à prononcer un serment de paix du sang.

Le serment de paix du sang de groupe

La dernière étape de création d'une architrave de groupe requiert la magie du sang. Chaque membre doit faire un serment de paix du sang spécial envers tout le groupe. La section **La magie du sang** du chapitre **Fonctionnements de la magie** p.259 vous donnera toutes les informations requises sur les serments de paix du sang, mais il convient de préciser quelques points. Ce serment concerne le groupe dans son ensemble et non les membres individuels. Ce qui implique que chaque personnage subira uniquement 2 points de dommages d'effort au total et non 2 points de dommages d'effort pour chaque membre du groupe.

De plus, contrairement à ce qui se passe pour les serments de paix du sang ordinaires, tous les membres du groupe devront se retrouver pour renouveler le serment une fois sa durée écoulée. S'ils ne sont pas tous présents, l'architrave du groupe se dissoudra et les filaments attachés disparaîtront avec elle.

Le serment de paix du sang est renouvelable et les dommages qu'il cause sont permanents. Les personnages qui ont prêté un tel serment ne gagnent donc pas de points de Seuil de mort supplémentaires et ne peuvent pas guérir les points de dommages perdus.

L'architrave de groupe se forme une fois que tous les membres de ce groupe ont fait un serment de paix du sang. À partir de là, l'architrave de groupe fonctionne comme n'importe quelle autre : elle représente l'essence du groupe, on peut y accéder via un objet de trame et on peut y tisser un filament.

MORT OU DÉPART D'UN PERSONNAGE

C'est l'union des membres du groupe qui donne naissance à son architrave, donc, si un membre de ce groupe meurt ou le quitte, l'architrave se dissout et tous les filaments qui lui sont attachés sont détruits. L'architrave met une journée entière à se dissoudre.

Si les membres survivants veulent sauver leur architrave de groupe, ils devront trouver un moyen de ressusciter le personnage mort ou de reformer l'architrave avec les membres restants. Pour ce faire, ils doivent répéter le processus décrit précédemment. S'ils conservent le même Nom, le même symbole et les mêmes objets de trame, il leur suffira de répéter le rituel de Baptême et de se jurer une nouvelle paix du sang.

L'ARRIVÉE DE NOUVEAUX MEMBRES

Si un groupe décide d'ajouter de nouveaux membres dans son architrave, tous doivent célébrer à nouveau le rituel de Baptême. Les nouvelles recrues doivent fabriquer leur objet de trame et faire un serment de paix du sang. L'architrave du groupe changera après le rituel de Baptême, de manière à refléter ses nouveaux membres.

LES CONNAISSANCES CLEFS DES OBJETS DE TRAME DE GROUPE

Étant donné que les membres d'un groupe doivent obligatoirement créer un objet de trame qui les représente et qui représente le groupe, ces objets renferment des connaissances clefs liées à l'architrave du groupe. Ce qui implique deux conséquences. Tout d'abord, les membres du groupe n'ont pas besoin d'obtenir une connaissance clef liée à l'architrave du groupe étant donné qu'ils connaissent déjà celle contenue dans leur objet.

Mais cela veut dire que les personnes extérieures au groupe peuvent utiliser ces objets de trame contre le groupe, comme ils le feraient avec l'objet de trame d'une personne ou d'un lieu. Si un personnage obtient un objet de trame de groupe, il peut découvrir la connaissance clef qu'il contient. Elle comporte toujours les informations suivantes :

- Le Nom du groupe
- Le Nom de chaque membre du groupe
- Le Nom du personnage qui a créé l'objet de trame

Si un personnage perd son objet de trame de groupe, il ne peut plus tisser de filament dans l'architrave du groupe et les filaments déjà tissés ne lui sont plus d'aucune utilité tant qu'il n'a pas retrouvé son objet de trame.

TISSAGE DE FILAMENT DANS UNE ARCHITRAME DE GROUPE

Les membres d'un groupe doté d'une architrave peuvent tisser un filament lié à leur propre architrave et à celle de leur groupe. Un personnage peut même utiliser ce filament pour améliorer ses talents et certaines de ses caractéristiques (voir **Utiliser un filament tissé**).

Le personnage suit les mêmes étapes pour tisser son filament dans une architrave de groupe que dans n'importe quelle autre. En revanche, il n'a pas besoin de chercher ses connaissances clefs. Il n'a donc que deux étapes à accomplir : **Dépenser ses points de légende** et **Tisser le filament**.

Dépenser ses points de Légende

Quand un personnage veut relier son architrave à celle de son groupe via un filament, il doit tout d'abord dépenser des points de légende.

Le prix, en points de légende, d'un rang de filament tissé dans une architrave de groupe est équivalent à celui d'un talent de Neuvième cercle, comme indiqué dans la Table du coût en points de légende d'une architrave de groupe. Dès que le personnage a dépensé ses points de légende, il peut tisser son filament dans l'architrave de son groupe.

TABLE DU COÛT EN POINTS DE LÉGENDE D'UNE ARCHITRAME DE GROUPE

Rang du filament	Coût en points de légende
1	300
2	500
3	800
4	1,300
5	2,100

Tisser le filament

On tisse un filament à une architrave de groupe de la même manière qu'à n'importe quelle architrave. La Difficulté est déterminée par le rang du filament. Si le personnage réussit son test de Tissage de filament, il l'attache à l'architrave, sinon, il doit attendre d'avoir gagné un nouveau rang en Tissage de filament pour faire une nouvelle tentative.

Étant donné que les objets de trame de groupe sont toujours des objets mineurs, le personnage doit obtenir un degré de résultat Bon au test, comme pour tout test effectué avec un autre objet mineur.

LA LIMITE DU NOMBRE DE FILAMENTS DES ARCHITRAMES DE GROUPE

D'habitude, la magie des filaments se limite à un filament par objet de trame mais cela ne s'applique pas aux architrames de groupe.

Parce que les objets de trame de groupe sont des objets mineurs, un personnage peut tisser jusqu'à cinq filaments entre son architrave et celle de son groupe. S'il tente de tisser un filament supplémentaire, il échouera systématiquement.