

# **GURPS miles Christi**

Nicolas Herry

Juin 2012



# Table des matières

<b>Introduction</b>	<b>i</b>
<b>1 Le personnage</b>	<b>1</b>
1.1 Créer un Templier . . . . .	1
1.1.1 Points de départ . . . . .	1
1.1.2 Le moine . . . . .	1
1.1.3 Le chevalier . . . . .	1
1.1.4 Le templier . . . . .	1
1.2 Avantages . . . . .	2
1.3 Nouveaux avantages . . . . .	3
1.3.1 Moine . . . . .	3
1.3.2 Chevalier . . . . .	4
1.4 Faiblesses . . . . .	4
1.5 Echelle de la Foi . . . . .	8
1.6 Compétences . . . . .	9
1.6.1 Compétences de moine . . . . .	9
1.6.2 Compétence du Siècle . . . . .	11
1.6.3 L'Âme . . . . .	12
1.7 Les prodiges . . . . .	12
1.7.1 Prodiges d'Amour, combattre le Mal . . . . .	12
1.7.2 Prodiges de Volonté, modifier le Monde . . . . .	13
1.7.3 Prodiges d'Intelligence, éclairer le Monde . . . . .	14
1.8 Les péchés . . . . .	14



# Introduction

**GURPS miles Christi** est une adaptation du contexte proposé par le jeu **miles Christi** au système **GURPS**. Il ne s'agit pas à proprement parler d'une conversion (bien que des conseils soient donnés dans ce sens) mais plutôt d'une tentative de capturer ce qui fait le sel, l'essence de la structure ludique du jeu original pour transposer ceci dans le système de Steve Jackson Games.

Ainsi, on retrouve le cœur du jeu, à savoir la notion de choix et la contradiction entre le rôle de moine et celui de chevalier. **GURPS miles Christi**, comme l'original, propose également d'interpréter des personnages particulièrement puissants, guidés par leur foi et agissant au nom de Dieu.

**GURPS miles Christi** se distingue en revanche du jeu original en proposant une gestion des prodiges non pas basée sur une liste de manifestations fermée, mais en laissant libre cours aux joueurs et au Maître de Jeu dans la description des manifestations de la volonté divine. De même, l'abandon des personnages par Dieu, en cas de péché grave, s'inspire du système de gestion du Paradoxe dans **Mage : The Ascension** de White Wolf (et le supplément **GURPS** associé, **GURPS Mage : The Ascension**). Un tel abandon peut déboucher sur des déconvenues ponctuelles, tel qu'un échec inattendu lors d'une entreprise quelconque, ou sur une régression générale du personnage, qui peut voir ses aptitudes guerrières reculer, ou son savoir devenir confus.



# 1 Le personnage

## 1.1 Créer un Templier

### 1.1.1 Points de départ

Les templiers sont des personnages puissants. Par conséquent, les règles proposées ici s'écartent du coût standard de 100 points proposé par [B, p. 20], et offrent aux joueurs 340 points pour construire leur personnage. Afin d'éviter les débordements, le nombre maximum de points pouvant être dépensés dans les faiblesses est fixé à 50. La dualité moine-chevalier n'implique en revanche pas de limitation quant au nombre de points à répartir dans les compétences de l'un ou l'autre de ces deux aspects.

### 1.1.2 Le moine

Les templiers appartiennent à un Ordre monacal, Le Temple, et sont donc à ce titre des moines. Il en découle que certaines obligations s'imposent aux personnages, lesquelles se traduisent en termes de jeu en différents compteurs représentant les vœux monastiques et leur satisfaction. Les moines doivent également explorer les différents aspects de la foi et d'un mode de vie guidé par celle-ci. Dans le jeu, cela signifie que les joueurs se doivent d'investir des points dans une sélection de compétences liées à la religion, sa pratique et les différentes facettes de la foi : Amour, Intelligence et Volonté. Les points pouvant être investis dans les compétences régies par le cadre de moine sont limitées par le score dont dispose le personnage dans l'avantage Moine (voir la section Avantages, page suivante).

### 1.1.3 Le chevalier

Les templiers sont également des chevaliers. Ils ont à ce titre des vertus à développer et à respecter. Dans le même esprit que pour les vœux monastiques, un manquement à une vertu chevaleresque peut occasionner des régressions dans les compétences associées. Le nombre de points qu'un joueur peut investir dans ses compétences de chevalier est limité par le score du personnage dans l'avantage Chevalier (voir la section Avantages, page suivante).

### 1.1.4 Le templier

L'aspect templier du personnage représente la synthèse des deux composantes que sont le Moine et le Chevalier. Un bon templier se doit d'être à la fois un bon moine mais aussi un bon chevalier. L'un comme l'autre des deux aspects doit être entretenu et développé par le personnage afin de s'attirer les faveurs divines. En termes de jeu, cela se traduit par un score de Templier égal au plus petit des deux scores en Moine et en Chevalier. Ce score permet par la suite d'identifier la mesure des faveurs divines accordées en jeu. Celles-ci se déclinent en deux natures : d'une part, des prodiges que le frère Templier peut demander et d'autre part des relances de dés dont le tableau ci-dessous donne le nombre maximum par séance. Les prodiges, leur obtention, réalisation et leur nature sont détaillés plus loin (voir Les prodiges, page 12).

TABLE 1.1: Progression du score de Templier

Score	Relances
1-5	1
6-8	2
9-10	3

## 1.2 Avantages

Le tableau ci-dessous recense les différents avantages pertinents pour tout personnage dans **GURPS miles Christi**. D'autres avantages peuvent également être achetés, à charge du Maître de Jeu d'assurer l'équilibre du jeu. Il convient de remarquer de certains avantages comme Blessed ([R, p.93]) ou Clerical Magic ([Ci, p.35]) ne figurent pas dans cette liste, car la conception de la religion supposée par ces avantages ne correspond pas à celle régissant une partie de **GURPS miles Christi**. De même, certains de ces avantages ne conviennent pas à un Templier (ou à un Assassin, par exemple) et il s'agit pour le Maître de Jeu de s'assurer de la cohérence de la sélection faite par les joueurs.

TABLE 1.2: Avantages pour un personnage

Avantage	Coût	Référence
Absolute Direction	5	[B, p.19]
Acute Hearing	2/level	[B, p.19]
Acute Taste and Smell	2/level	[B, p.19]
Acute Vision	2/level	[B, p.19]
Administrative Rank	5/level	[Ci, p.19]
Alertness	5/level	[B, p.19]
Ally (Templier)	25	[B, p.23]
Ally (Autre)	Variable	[B, p.23]
Ambidexterity	10	[B, p.19]
Animal Empathy	5	[B, p.19]
Charisma	5/level	[B, p.19]
Clerical Investment	5/level	[R, p.92]
Collected	5	[Ci, p.22]
Combat Reflexes	15	[B, p.20]
Common Sense	10	[B, p.20]
Composed	5	[Ci, p.22]
Contacts	Variable	[Ci, p.22]
Cultural Adaptability	25	[Ci, p.23]
Danger Sense	15	[B, p.20]
Daredevil	15	[Ci, p.23]
Destiny	Variable	[Ci, p.35]
Divine Favor	Variable	[Ci, p.36]
Eidetic Memory	30/60	[B, p.20]
Empathy	15	[B, p.20]
Faith Healing	30	[Ci, p.36]

*Suite page suivante...*



Avantage	Coût	Référence
Favor	Variable	[Ci, p.25]
Fearlessness	2/level	[Ci, p.25]
Fit	5	[Ci, p.25]
Heir	5	[Ci, p.25]
High Pain Threshold	10	[B, p.20]
Higher Purpose	5	[Ci, p.26]
Imperturbable	10	[Ci, p.26]
Intuition	15	[B, p.20]
Language Talent	2/level	[B, p.20]
Less Sleep	3/level	[Ci, p.27]
Literacy	Variable	[B, p.21]
Patron (Temple)	30	[B, p.24]
Perfect Balance	15	[Ci, p.63]
Pious	5	[Ci, p.29]
Pitiable	5	[Ci, p.29]
Rapid Healing	5	[B, p.22]
Reputation	Variable	[B, p.17]
Semi-Literacy	0 or 5	[Ci, p.29]
Sensitive	5	[Ci, p.30]
Status	5/level	[B, p.18]
Strong Will	4/level	[B, p.23]
Tenure	5	[Ci, p.31]
Toughness	10/25	[B, p.23]
Versatile	5	[Ci, p.31]
Very Fit	15	[Ci, p.31]
Very Rapid Healing	15	[Ci, p.31]
Voice	10	[B, p.23]
Wealth	Variable	[B, p.16]

## 1.3 Nouveaux avantages

### 1.3.1 Moine

L'avantage Moine permet à la fois de synthétiser les qualités d'un personnage dans le domaine du sacré, ainsi que d'en identifier les limites. Du score de Moine dépendent les score maximum des compétences qui y sont rattachées. Le fonctionnement de cet avantage reprend celui nommé « Arete » et décrit dans [Mta, p.44]. Il est important de noter que cet avantage peut progresser par la suite, de la même manière que l'avantage nommé « Arete » et décrit dans **Mage : The Ascension** (voir [Mta, p.132]). Le tableau ci-dessous en décrit les coûts et les limites imposées aux compétences de moine (voir la section Compétences de moine, page 9).

TABLE 1.3: Progression du score de Moine

Score de Moine	Max. compétence	Coût
1	11	15 points
2	12	30 points
3	13	45 points
4	14	65 points

*Suite page suivante...*

Score de Moine	Max. compétence	Coût
5	15	85 points
6	16	110 points
7	17	135 points
8	18	170 points
9	19	200 points
10	Aucune limite	250 points

### 1.3.2 Chevalier

L'avantage Chevalier permet à la fois de synthétiser les qualités d'un personnage en tant que chevalier, ainsi que d'en identifier les limites. Du score de Chevalier dépendent les score maximum des compétences qui y sont rattachées. Le fonctionnement de cet avantage reprend celui nommé « Arete » et décrit dans [Mta, p.44]. Il est important de noter que cet avantage peut progresser par la suite, de la même manière que l'avantage nommé « Arete » et décrit dans **Mage : The Ascension** (voir [Mta, p.132]). Le tableau ci-dessous en décrit les coûts et les limites imposées aux compétences de chevalier (voir la section Compétences de chevalier, page 10).

TABLE 1.4: Progression du score de Chevalier

Score de Chevalier	Max. compétence	Coût
1	11	15 points
2	12	30 points
3	13	45 points
4	14	65 points
5	15	85 points
6	16	110 points
7	17	135 points
8	18	170 points
9	19	200 points
10	Aucune limite	250 points

## 1.4 Faiblesses

Le tableau ci-dessous recense les différentes faiblesses pertinentes pour tout type de personnage dans **GURPS miles Christi**. D'autres avantages peuvent également être achetés, à charge du Maître de Jeu d'assurer l'équilibre du jeu. Il convient de remarquer de certaines avantages comme Blessed ([R, p.93]) ou Clerical Magic ([Ci, p.35]) ne figurent pas dans cette liste, car la conception de la religion supposée par ces avantages ne correspond pas à celle régissant une partie de **GURPS miles Christi**. De même, certaines de ces faiblesses ne conviennent pas à un Templier (ou à un Assassin, par exemple) et il s'agit pour le Maître de Jeu de s'assurer de la cohérence de la sélection faite par les joueurs.

TABLE 1.5: Faiblesses pour un personnage

Faiblesse	Coût	Référence
Absent Mindedness	-15	[B, p.30]
Addiction	Variable	[B, p.30]
Age	-3/year	[B, p.27]

*Suite page suivante...*

Faiblesse	Coût	Référence
Albinism	-10	[B, p.27]
Alcohol Intolerance	-1	[Ci, p.79]
Alcoholism	-15/-30	[B, p.30]
Alcohol-Related Quirks	-1	[Ci, p.79]
Allergic Susceptibility	-5 à -15	[Ci, p.96]
Amnesia	-10/-25	[B, p.86]
Anaerobic	-30	[Ci, p.101]
Appearance	Variable	[B, p.15]
Attentive	-1	[Ci, p.86]
Bad Back	-15/-25	[Ci, p.80]
Bad Sight	-10/-25	[B, p.27]
Bad Smell	-10	[Ci, p.80]
Bad Temper	-10	[B, p.31]
Blindness	-50	[B, p.27]
Bloodlust	-10	[B, p.31]
Bloodthirst	-15	[Ci, p.96]
Bowlegged	-1	[Ci, p.80]
Broad-Minded	-1	[Ci, p.86]
Bully	-10	[B, p. 31]
Callous	-6	[Ci, p. 86]
Careful	-1	[Ci, p. 86]
Chauvinistic	-1	[Ci, p. 87]
Chronic Depression	Variable	[Ci, p. 87]
Chummy	-5	[Ci, p. 87]
Clueless	-10	[Ci, p. 87]
Cold-Blooded	-5/-10	[Ci, p.101]
Colour Blindness	-10	[B, p. 28]
Combat Paralysis	-15	[B, p. 32]
Compulsive Behaviour	-5 à -15	[B, p. 32]
Compulsive Lying	-15	[B, p. 32]
Confused	-10	[Ci, p. 88]
Congenial	-1	[Ci, p. 89]
Cowardice	-10	[B, p. 32]
Curious	-5 à -15	[Ci, p. 89]
Deafness	-20	[B, p. 28]
Delicate Metabolism	-20/-40	[B, p. 81]
Delusions	-1 à -15	[B, p. 32]
Dependency	Variable	[Ci, p. 81]
Destiny	Variable	[Ci, p. 97]
Distractible	-1	[Ci, p. 89]
Dreamer	-1	[Ci, p. 89]
Dull	-1	[Ci, p. 89]
Dyslexia	-5 à -15	[B, p. 33]

*Suite page suivante...*

Faiblesse	Coût	Référence
Easy To Read	-10	[Ci, p. 89]
Enemy	Variable	[B, p. 39]
Enemy (Inconnu)	Variable	[Ci, p. 77]
Epilepsy	-30	[B, p. 28]
Evil Twin	Variable	[Ci, p. 77]
Extra Sleep	-3/level	[Ci, p. 81]
Extreme Fanaticism	-15	[Ci, p. 90]
Fanaticism	-15	[B, p. 33]
Fat	-10/-20	[B, p. 28]
Flashbacks	-5 à -20	[Ci, p. 90]
Fragile	-20	[Ci, p. 102]
Glory Hound	-15	[Ci, p. 90]
Gluttony	-5	[B, p. 33]
Greed	-15	[B, p. 33]
Gregarious	-10	[Ci, p. 90]
Guilt Complex	-5	[Ci, p. 90]
Gullibility	-10	[B, p. 33]
Hard Of Hearing	-10	[B, p. 28]
Hemophilia	-30	[B, p. 28]
Hideboud	-5	[Ci, p. 91]
Honesty	-10	[B, p. 33]
Horrible Hangovers	-1	[Ci, p. 79]
Humble	-1	[Ci, p. 91]
Ignorance	-5/skill	[Ci, p. 78]
Illiteracy	-10	[B, p. 33]
Imaginative	-1	[Ci, p. 91]
Impulsiveness	-10	[B, p. 33]
Incompetence	-1	[Ci, p. 91]
Incurious	-5	[Ci, p. 91]
Indecisive	-10	[Ci, p. 91]
Innumerate	-1/-5/-10	[Ci, p. 91]
Insomniac	-10/-15	[Ci, p. 82]
Intolerance	Variable	[B, p. 34]
Jealousy	-10	[B, p. 34]
Jinxed	-20 à -60	[Ci, p. 102]
Killjoy	-15	[Ci, p. 91]
Kleptomania	-15	[B, p. 34]
Klutz	-5/-15	[Ci, p. 82]
Lame	-15 à -35	[B, p. 34]
Laziness	-10	[B, p. 34]
Lecherousness	-15	[B, p. 34]
Light Sleeper	-5	[Ci, p. 82]
Loner	-5	[Ci, p. 91]

*Suite page suivante...*

<b>Faiblesse</b>	<b>Coût</b>	<b>Référence</b>
Low Empathy	-15	[Ci, p. 91]
Low Pain Threshold	-10	[B, p. 29]
Low Self Image	-10	[Ci, p. 92]
Lunacy	-10	[Ci, p. 92]
Manic Depressive	-20	[Ci, p. 92]
Megalomania	-10	[B, p. 34]
Migraine	-5 à -20	[Ci, p. 82]
Miserliness	-10	[B, p. 34]
Missing Digit	-2/-5	[Ci, p. 82]
Mistaken Identity	-5	[Ci, p. 78]
Mute	-25	[B, p. 29]
Nervous Stomach	-1	[Ci, p. 79]
Night Blindness	-10	[Ci, p. 82]
Nightmares	-5	[Ci, p. 92]
No Sense Of Humor	-10	[Ci, p. 92]
No Sense Of Smell/Tase	-5	[B, p. 29]
Nosy	-1	[Ci, p. 92]
Obdurate	-10	[Ci, p. 92]
Oblivious	-3	[Ci, p. 92]
Obnoxious Drunk	-1	[Ci, p. 80]
Obsession	-5 à -15	[Ci, p. 93]
Odious Personal Habits	-5 à -15	[B, p. 26]
On The Edge	-15	[Ci, p. 93]
One Arm	-20	[B, p. 29]
One Eye	-15	[B, p. 29]
One Hand	-15	[B, p. 29]
Overconfidence	-10	[B, p. 34]
Overweight	-5	[B, p. 29]
Paranoia	-10	[B, p. 35]
Personality Change	-1	[Ci, p. 80]
Phobias	Variable	[B, p. 35], [Ci, p. 93]
Post-Combat Shakes	-5	[Ci, p. 93]
Proud	-1	[Ci, p. 93]
Pyromania	-5	[B, p. 36]
Quirks	-1	[B, p. 41]
Reduced Manual Dexterity	-3/level	[Ci, p. 83]
Reduced Move	-5/level	[Ci, p. 103]
Reputation	Variable	[B, p. 17]
Responsive	-1	[Ci, p. 93]
Sadism	-15	[B, p. 36]
Secret	Variable	[Ci, p. 78]
Secret Identity	Variable	[Ci, p. 79]
Self-Centered	-10	[Ci, p. 94]

*Suite page suivante...*

Faiblesse	Coût	Référence
Self-Destruct	-20	[Ci, p. 104]
Selfish	-5	[Ci, p. 94]
Semi-Literacy	-5	[Ci, p. 94]
Short Attention Span	-10/level	[Ci, p. 104]
Shyness	-5 à -15	[B, p. 37]
Skinny	-5	[B, p. 29]
Sleepwalker	-5	[Ci, p. 84]
Sleepy Drinker	-1	[Ci, p. 80]
Sleepy	Variable	[Ci, p. 104]
Social Disease	-5	[Ci, p. 84]
Social Stigma	-5 à -20	[B, p. 27]
Split Personality	-10/-15	[B, p. 37]
Staid	-1	[Ci, p. 94]
Status	-5	[B, p. 18]
Stress Atavism	Variable	[Ci, p. 105]
Stubbornness	-5	[B, p. 37]
Stuttering	-10	[B, p. 29]
Supersensitive	-2/level	[Ci, p. 99]
Susceptibility To Poison	-5	[Ci, p. 84]
Tourette's Syndrome	Variable	[Ci, p. 85]
Trickster	-15	[Ci, p. 94]
Truthfulness	-5	[B, p. 37]
Uncongenial	-1	[Ci, p. 94]
Undiscriminating	-1	[Ci, p. 94]
Uneducated	-5	[Ci, p. 79]
Unfit	-5	[Ci, p. 85]
Unluckiness	-10	[B, p. 37]
Very Unfit	-15	[Ci, p. 85]
Voices	-5 à -15	[Ci, p. 94]
Vow	Variable	[37]B
Weak Will	-8/level	[B, p. 37]
Workaholic	-5	[Ci, p. 95]
Xenophilia	-5/-15	[Ci, p. 95]
Xenophobia	-15	[B, p. 36]
Youth	-2/level	[B, p. 29]

## 1.5 Echelle de la Foi

L'échelle de la Foi mesure à tout moment la fidélité d'un frère à ses engagements pris envers Dieu. Elle est représentée par une série de dix cases. A l'issue d'une bonne action, un certain nombre de cases sont cochées, en partant de la gauche : 1 pour une bonne action mineure, 3 pour une bonne action majeure. A l'inverse, si le frère cède au péché, il devra abandonner des cases : 1 pour un péché mineur, 3 pour un péché grave et la totalité des cases pour un péché mortel. Les cases de péchés sont noircies en partant de la droite. Le Maître de Jeu peut également décider qu'un péché particulièrement grave peut occasionner la perte définitive d'une case sur l'échelle de la Foi. Enfin, si l'échelle compte un total de dix cases, seules un nombre de cases égal au score de Templier du frère sont utilisables. Les cases cochées pour de bonnes actions ouvrent droit à la réalisation de prodiges par le frère (voir la section Les prodiges, page 12), et les cases noircies

par le péché augurent d'une punition infligée au frère. La punition, la prière et la confession sont les seuls moyens de libérer les cases de la Foi du péché (voir la section Les péchés, page 14). Une case noircie par le péché ne peut être cochée suite à une bonne action, mais l'inverse est vrai : une case déjà cochée suite à une bonne action peut perdre son caractère vertueux et être consommée par un péché.

Exemple : Aymard est un frère dont le score de Templier est de 5. Il va donc utiliser 5 cases sur les 10 de l'échelle de la Foi. Par simplicité, nous allons numéroter ces cases de 1 à 5, en partant de la gauche. Lorsque le frère réalise une bonne action, il coche la case 1. Elle lui permet de réaliser un prodige selon les règles décrites dans la section Les prodiges. Une bonne action majeure lui permet de cocher trois autres cases, les cases 2, 3 et 4. Ce frère commet ensuite un péché et noircit la case 5. Aymard réalise ensuite une autre bonne action, mais il ne peut cocher la case 5 : elle est déjà noircie par le péché. Incorrigible, Aymard cède enfin une nouvelle fois au péché. La case 4 est déjà cochée suite à l'accomplissement d'une bonne action, mais cela n'empêche pas son péché de venir entacher sa Foi : il doit noircir la case 4, perdant les fruits d'une bonne action.

## 1.6 Compétences

Les deux facettes du Templier, le Moine et le Chevalier, gouvernent chacune un ensemble de compétences et en déterminent le niveau de maîtrise maximal, comme décrit page 3 et page 4. Toutes les compétences ne relevant pas de la fonction sacrée de moine ou ne répondant pas aux impératifs du chevalier s'identifient comme appartenant au Siècle. Les domaines de compétences séculiers ne revêtent aucun caractère particulier et chacun a le loisir de les développer. Un Templier doit cependant s'assurer qu'il n'explore pas de voie contraire à celles imposées par ses fonctions.

### 1.6.1 Compétences de moine

Les compétences sacrées sont celles du Moine. Les paragraphes suivants en livrent une description succincte.

#### **Le Livre, Mental Hard, Defaults to IQ-6**

Connaissance du Livre Sacré.

#### **Latin, Mental Average, No Default**

Connaissance du Latin écrit et parlé.

#### **Démonologie, Mental Average, Defaults to IQ-6**

Connaissance du Malin : comment le repérer, le détruire ainsi qu'une connaissance de ses agissements passés.

#### **Eglise, Mental Average, Defaults to IQ-6**

Connaissance de tout ce qui a trait à la religion chrétienne : organisation, pouvoirs et privilèges des clercs, abbés et prélats.

**La Maison, Mental Average, Defaults to IQ-6**

Connaissance du fonctionnement du Temple.

**Lire et écrire une langue, Mental Average, No Default**

Capacité à lire et écrire une langue donnée. Cette compétence doit être achetée pour chaque langue choisie.

**Mémoire, Mental Hard, Defaults to IQ-6**

Capacité à mémoriser les événements, les visages, les conversations ainsi que les passages du Livre, ainsi qu'à se les remémorer. L'écrit restant rare à cette époque, une mémoire bien entraînée reste intéressante.

**Médecine, Mental Hard, Defaults to IQ-7**

Connaissances des maladies et des remèdes.

**Premiers Soins, Mental Easy, Defaults to Médecine, IQ-5**

Soigner les blessures temporairement, poser des garrots.

**Compétences de chevalier**

Les compétences d'armes, soit sur le champ de bataille, soit en société, appartiennent au domaine du chevalier.

**Epée, Physical Easy, Defaults to DX-5**

Maniement de l'épée.

**Masse Turquoise, Physical Average, Defaults to DX-5**

Maniement de la masse turquoise.

**Couteau d'Armes, Physical Easy, Defaults to DX-4**

Maniement du couteau d'armes.

**Ecu, Physical Easy, Defaults to DX-4**

Maniement de l'écu.

**Lance, Physical Average, Defaults to DX-6**

Maniement de la lance de cavalerie.

**Arc, Physical Hard, Defaults to DX-6**

Maniement de l'arc (en société).



**Arbalète, Physical easy, Defaults to DX-4**

Maniement de l'arbalète (en société).

**Equitation, Physical Average, Defaults to DX-5**

Capacité à monter à cheval, à guider sa monture et à la contrôler en toute situation, y compris pendant les combats.

**Chasse, Mental Average, Defaults to IQ-5**

Repérage, rabbatement et chasse proprement dite d'un gibier.

**Lutte, Physical Easy, No Default**

Lutte à mains nues.

**Conroi, Mental Average, Defaults to IQ-6**

Capacité à participer à une attaque de manière ordonnée, en conroi, avec d'autres Templiers.

### 1.6.2 Compétence du Siècle

Toutes les autres compétences, ne tombant sous la coupe ni des prérogatives du moine, ni du savoir-faire du chevalier, appartiennent au siècle. Les compétences proposées ci-dessous désignent les plus courantes, les joueurs peuvent naturellement en sélectionner d'autres.

**Géographie, Mental Easy, No Default**

Connaissance d'une région donnée.

**Cité, Mental Easy, No Default**

Connaissance détaillée d'une cité particulière.

**Négoce, Mental Average, Defaults to IQ-5**

Capacité à négocier, connaissance des prix, des coutumes des marchands.

**Discourir, Mental Average, Defaults to IQ-5**

S'exprimer en public, adapter son discours au public.

**Us et coutumes, Mental Easy, No Default**

Connaissance des us et coutumes d'une population donnée.

### 1.6.3 L'Âme

L'Âme représente la pureté d'un individu et se compose de trois fragments : l'Amour, la Volonté et l'Intelligence. Il convient de noter que l'Intelligence de l'Âme n'a pas de rapport avec l'intellect représenté par la caractéristique IQ, il s'agit d'une compréhension plus mystique et profonde, plus intuitive. Plus l'âme d'un individu est pure, plus la communion avec Dieu est facilitée et plus Sa Volonté a de chances de se manifester à travers ce véhicule. En termes de jeu, chaque fragment d'une âme se voit attribuer un score, lequel autorise la réalisation de prodiges. Chaque point de fragment coûte 5 points de personnage. Les scores de fragments ne peuvent être supérieur au score de Templier d'un personnage.

## 1.7 Les prodiges

A travers leur mode de vie particulier, cherchant à concilier chair et esprit, les Templiers sont amenés peut-être plus que d'autres à purifier leur âme. Parce que leurs actes exercent directement la Volonté de Dieu, leur bras et leurs mots peuvent plus facilement être guidés par Dieu. Ainsi, dans les moments de désespoir extrême, quand l'homme ne peut plus rien, le Templier peut requérir l'aide du Seigneur : il se battra comme un lion, sans crainte des coups ennemis ; il saura illuminer l'esprit de son auditoire par son éloquence parfaite ; il punira par le feu ou la foudre les ennemis de Dieu. En termes de jeu, le score de Templier du frère détermine le nombre maximal de prodiges qu'il peut réaliser lors d'une partie. Avant de pouvoir réaliser un prodige, un frère doit au préalable réaliser de bonnes actions. A chaque bonne action effectuée, un certain nombre de cases sont cochées sur l'échelle de la Foi. Ces cases indiquent le nombre de prodiges réalisables par le frère, à tout moment. Lorsqu'un prodige est réalisé, la case est libérée. Il est important de noter que les péchés jouent en défaveur du frère, en consommant des cases sur l'échelle de la Foi. Pour plus d'informations quant à l'échelle de la Foi, reportez-vous à la section Echelle de la Foi, page 8. Les points investis dans les différents fragments (Amour, Volonté et Intelligence) indiquent quant à eux l'ampleur des prodiges qui peuvent être réalisés. Les prodiges sont classés selon ces trois fragments et selon le score de fragment nécessaire pour leur réalisation.

### 1.7.1 Prodiges d'Amour, combattre le Mal

La table ci-dessous récapitule les prodiges présentés dans le livre de base de *miles Christi*. Pour chaque prodige est indiqué le score en Amour nécessaire ainsi que la page de référence où se trouve sa description.

TABLE 1.6: Prodiges d'Amour

Prodige	Score	Référence
L'eau de Baptême	1	[Mc, p.241]
Il nourrit cinq mille hommes	1	[Mc, p.241]
Il guérit beaucoup de malades	1	[Mc, p.241]
Le seigneur des eaux fécondantes	1	[Mc, p.241]
Sym Pathos, partager la douleur	2	[Mc, p.241]
Que le loup soit comme l'agneau	2	[Mc, p.242]
Dieu est amour	2	[Mc, p.242]
Agnus Dei	3	[Mc, p.242]
Croissez et multipliez	3	[Mc, p.242]

*Suite page suivante...*

Prodige	Score	Référence
Le prodige de Génésareth	3	[Mc, p.242]
L'eau de la restauration	4	[Mc, p.242]
Ego te absoluo	4	[Mc, p.242]
Le regard des anges	4	[Mc, p.243]
Pax in nomine Domini	5	[Mc, p.243]
Le baiser de Saint Lazare	5	[Mc, p.243]
La manne céleste	5	[Mc, p.243]
Aimez-vous les uns les autres	5	[Mc, p.243]
Benedicamus Domino	6	[Mc, p.244]
La trêve de Dieu	6	[Mc, p.244]
Le bouclier de la foi	6	[Mc, p.244]
Délivre-nous du Mal	6	[Mc, p.244]
Sur cette pierre je bâtirai mon église	7	[Mc, p.244]
Lève-toi et marche	7	[Mc, p.244]
Vade retro Satanas	7	[Mc, p.244]

### 1.7.2 Prodiges de Volonté, modifier le Monde

La table ci-dessous récapitule les prodiges présentés dans le livre de base de *miles Christi*. Pour chaque prodige est indiqué le score en Amour nécessaire ainsi que la page de référence où se trouve sa description.

TABLE 1.7: Prodiges de Volonté

Prodige	Score	Référence
Je suis la lumière du monde	1	[Mc, p.237]
Donne-moi la force	1	[Mc, p.237]
L'épée de sa bouche	1	[Mc, p.237]
Les foudres du Très-Haut	2	[Mc, p.237]
Marcher sur les eaux	2	[Mc, p.237]
L'oeil de Dieu	2	[Mc, p.237]
La barrière d'Osée	2	[Mc, p.228]
Le sang de l'alliance	3	[Mc, p.238]
L'aveuglement d'Israël	3	[Mc, p.238]
La gazelle	3	[Mc, p.238]
La pluie de Béthoron	3	[Mc, p.238]
Que les Ténèbres s'abattent sur ceux qui vivent dans les Ténèbres	4	[Mc, p.238]
Pétrifier la langue	4	[Mc, p.238]
L'exode	4	[Mc, p.238]
La cinquième trompette	5	[Mc, p.239]
Qui a vécu par l'épée périra par l'épée	5	[Mc, p.239]
Le bras vengeur	5	[Mc, p.239]
Le vent de l'existence précaire	5	[Mc, p.239]
Le cheval invincible	6	[Mc, p.239]
La foi soulève les montagnes	6	[Mc, p.239]
Le déluge	6	[Mc, p.239]

*Suite page suivante...*

Prodige	Score	Référence
La femme de Lot	6	[Mc, p.240]
La première trompette	7	[Mc, p.240]
Ce que les hommes ont élevé, Dieu peut l'abaisser	7	[Mc, p.240]
L'archange	7	[Mc, p.240]

### 1.7.3 Prodiges d'Intelligence, éclairer le Monde

La table ci-dessous récapitule les prodiges présentés dans le livre de base de *miles Christi*. Pour chaque prodige est indiqué le score en Amour nécessaire ainsi que la page de référence où se trouve sa description.

TABLE 1.8: Prodiges d'Intelligence

Prodige	Score	Référence
L'arche de Noé	1	[Mc, p.245]
Le souffle de la bête	1	[Mc, p.245]
Ramener les brebis égarées	1	[Mc, p.245]
Que la lumière soit	2	[Mc, p.245]
Avant Babel	2	[Mc, p.246]
A toute parole sa récompense	2	[Mc, p.246]
Le songe du berger	3	[Mc, p.246]
Des yeux pour voir	3	[Mc, p.246]
Trier le bon grain de l'ivraie	3	[Mc, p.246]
Sonder les coeurs et les reins	4	[Mc, p.246]
Les chemins du Seigneur	4	[Mc, p.246]
Après Babel	4	[Mc, p.246]
Le bâton d'Aaron	5	[Mc, p.247]
La communion des Justes	5	[Mc, p.247]
La marque de la bête	5	[Mc, p.247]
Urbi et Orbi	6	[Mc, p.247]
Le paraclét	6	[Mc, p.247]
Dieu le veut	6	[Mc, p.247]
Les portes de l'Eden	7	[Mc, p.248]
Dieu est lumière	7	[Mc, p.248]
La parole du prophète	7	[Mc, p.248]

## 1.8 Les péchés

Chaque fois qu'un frère templier trahit ses vœux monastiques ou qu'il ne se conduit pas en bon chrétien, il commet un péché. Les péchés dans cette adaptation suivent dans l'ensemble les mêmes règles que celle du jeu original. Se reporter à [Mc, p.222] pour en comprendre le fonctionnement. Bien entendu, le suivi des péchés au sein du jeu s'effectue à l'aide de l'Echelle de la Foi (voir Echelle de la Foi, page 8. En revanche, cette adaptation propose différents moyens aux frères templiers de laver leur conscience : ils peuvent s'abîmer en prière, pour libérer une case noircie de leur échelle de la Foi, ils peuvent se confesser, pour en libérer jusqu'à trois en une seule fois, ou ils peuvent subir un châtiment approprié. Ces punitions, décidées par le Maître de Jeu, prennent la forme d'une déroute inattendue, d'une faiblesse physique soudaine, de mots malheureux au pire moment, par exemple. Ils s'apparentent au Paradox de *Mage : The Ascension* (voir [Mta, p.133]).

# Bibliographie

## Ouvrages GURPS

*B* (1996). *GURPS Basic Set*. Steve Jackson Games.

*CI* (1996). *GURPS Compendium I : Character Creation*. Steve Jackson Games.

*MTA* (1994). *GURPS Mage : The Ascension*. Steve Jackson Games.

*R* (1995). *GURPS Religion*. Steve Jackson Games.

## Ouvrages miles Christi

*MC* (1995). *miles Christi*. Sans Peur et Sans Reproche.



# Index

## A

Âme .....	12
coût des fragments.....	12
fragment d'Amour.....	12
fragment d'Intelligence .....	12
fragment de Volonté.....	12
fragments .....	12
Amour.....	12
Avantages	
généraux .....	2
nouveaux.....	3

## B

Bonne action .....	8, 12
--------------------	-------

## C

Chevalier	
avantage.....	4
introduction .....	1
progression du score .....	4
Compétences	
de siècle .....	11
Compétences .....	9
de chevalier.....	10
de moine .....	9

## E

Echelle de la Foi .....	8, 12, 14
exemple .....	9

## F

Faiblesses .....	4
------------------	---

## I

Intelligence.....	12
-------------------	----

## M

Moine	
avantage.....	3
introduction .....	1
progression du score .....	3

## P

Péché .....	8
Péchés.....	12, 14
Points de départ .....	1
Prodiges.....	8, 12
ampleur .....	12
d'Amour .....	12
d'Intelligence .....	14
de Volonté.....	13
nombre maximal.....	12
nombre réalisable.....	12

## T

Templier	
introduction .....	1
progression du score .....	1

## V

Volonté .....	12
---------------	----