

les Chroniques d'Albaria

— le Jeu de Rôle —

Scénario de découverte
Les Statues d'Or



les **S**hroniques

d' **I**buria

Scénario de découverte

Sommaire

Sommaire	4
Crédits	4
Scénario : les Statues d'Or.....	5
En quelques mots... ..	5
Préparation.....	6
Expliquer l'univers d'Ilburia en 5 minutes	7
Acte I : la mission	8
Acte II : le voyage	8
Acte III : Mystros	10
Épilogue.....	11
Les dessous de l'intrigue.....	11
Les personnages	12
Annexes	17
Glossaire	33

Crédits

Scénario de découverte

Version 1.0.0
20/11/2022

Pour « les Chroniques d'Ilburia – le Jeu de Rôle » 2nd Édition
Créateur : Paul AUBERTIN
Relecteurs et testeurs : Rodolphe V., Paul D.

Contact : chroniquesilburia@gmail.com

Site : <https://ilburia.com>

Tous les retours constructifs sont les bienvenus !



Copyright © 2022 Paul AUBERTIN
Tous droits réservés.
ISBN : 9798836398866

Crédits illustrations

Blasons réalisés avec le logiciel Héraldique 9 :
<https://www.geneatique.com/boutique/98-heraldique>
Texture de couverture : Pink Sherbet Photography
Dessin du chariot : William Hind
Les portraits et l'image du Lorden Effendor ont été générés avec le site Artbreeder : <https://www.artbreeder.com/>
Les cartes du monde et de bataille ont été réalisées par Paul AUBERTIN avec le logiciel Inkarnate : <https://inkarnate.com/>
Toutes les autres illustrations utilisées proviennent d'Internet et sont libres de droits

Crédits polices

Toutes les polices utilisées sont libres de droits
Police de base : <https://fonts.google.com>
Police gothique Ruritiana : Paul Lloyd
(<http://moorstation.org/typoasis/designers/lloyd/>)
Police TeX Gyre Chorus : <https://www.1001fonts.com/tex-gyre-chorus-font.html>
Police Kingthings Petrock :
<https://www.fontsquirrel.com/license/Kingthings-Petrock>

Scénario : les Statues d'Or

FICHE TECHNIQUE

Type — semi-ouvert / linéaire

PJ — 4 personnages de 0☉ à 25☉

Joueurs — débutants

Conteur — intermédiaire

Durée — 1 soirée (entre 3 et 4 heures)

Combat ■■■□

Voyage ■■□□

Diplomatie ■□□□

Enquête ■□□□

Ambiance ■□□□

En quelques mots...

Ce scénario d'introduction à l'univers des Chroniques d'Illuria – le Jeu de Rôle est prévu pour 4 joueurs et 1 Conteur, tous débutants. Il est fourni clé en main avec des personnages pré-tirés, et est prévu pour durer entre 3 et 4 heures. L'histoire prend place à la fin de la saison de la Dryade de l'an 3302, et met en scène le voyage d'un petit convoi marchand, en apparence banal, entre les villes d'Arcelant et de Mystros. Mais bien entendu, rien ne se passera comme prévu, et les PJs (Personnages Joueurs) vont se retrouver au centre d'une affaire de contrebande teintée de blasphème.

Préparation

La lecture de ce scénario est réservée à vous seul, Conteur.
Les Joueurs sont priés de passer leur chemin !

Avant la séance de jeu

Vous devez posséder le Livre de Règles des Chroniques d'Ilburia – le Jeu de Rôle, et en connaître au moins les règles de base.

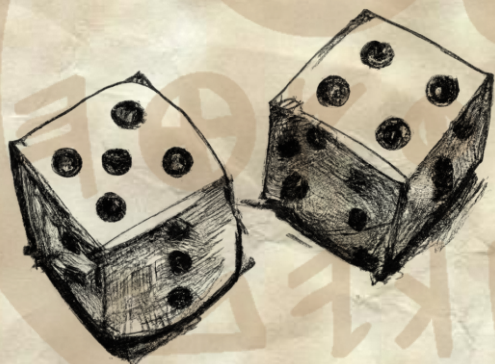
- Lisez ce scénario à l'avance dans son intégralité, afin de vous en imprégner et en comprendre les tenants et aboutissants.
- Découpez les pages de la partie Annexe de ce livre (à partir de la page 17). Vous y trouverez 1 carte de la région, 1 message, les portraits et les pions des PJ et PNJ, 3 cartes de combat ainsi que 4 Parchemins de personnage pré-tirés.

Si vous ne souhaitez pas abimer ce livre, téléchargez une version imprimable de ces pages gratuitement via ce lien :

<https://ilburia.com/decouverte/>

- Si vous le souhaitez, vous pouvez renforcer les pions PJ et PNJ en les collant sur du carton.

Les 4 personnages pré-tirés proposés sont issus des Archétypes du livre de règle : un Guerrier, un Chevalier, un Archer et un Pèlerin. Ils ont été choisis pour être simples à jouer fonctionner efficacement ensemble. Toutefois, si vos Joueurs ont déjà joué aux Chroniques d'Ilburia – le Jeu de Rôle, ils peuvent choisir de créer de toutes pièces leur personnage. Reportez-vous alors aux règles de création du Livre de Règles.



Le jour de la séance de jeu

Le jour de la séance, vous avez réuni 4 Joueurs en plus de vous, Conteur, et êtes libres pour les 4 heures qui vont suivre. Vous êtes installés confortablement autour d'une table.

- Mettez à disposition des crayons de papier et des gommes.
- Préparez une dizaine de dés à 6 faces.
- Si tous vos Joueurs ne connaissent pas le monde d'Ilburia, lisez-leur la partie « Expliquer l'univers d'Ilburia en 5 minutes » ci-contre et répondez à leurs éventuelles questions.
- Distribuez à chaque Joueur un des 4 Parchemins de personnage, soit au hasard, soit par affinité.
- Les Joueurs prennent connaissance de leur PJ, en particulier ses statistiques et son historique.

Passez ensuite à l'Acte I (page 8). Le texte en italique est à lire directement à vos joueurs en y mettant le ton, afin de renforcer l'immersion.

Que l'aventure commence !

Expliquer l'univers d'Ilburia en 5 minutes

Il y a 3000 ans, les Dieux Jumeaux descendirent des cieux pour apporter la civilisation aux humains, les tirant de leur condition de chasseur-cueilleurs pour fonder l'Empire. À sa tête, ils placèrent un monarque héréditaire et tout puissant dont la lignée s'est vu léguée un pouvoir de guérison absolu. Les Dieux Jumeaux firent enfin don de la Magie aux humains, et rassemblèrent les pratiquants des arcanes pour former la Confrérie, dont la mission séculaire est de préserver la paix au sein de l'Empire. Mais les Féhérides, le peuple honni de la forêt, jaloux, attaquèrent les humains et de fut la Grande Guerre. Les Dieux prirent personnellement les armes pour mener l'Empire à la victoire, et les Féhérides durent se replier sous les frondaisons de Sënn-Gar, l'immense forêt à l'est du continent, d'où ils ne sont jamais ressortis depuis les trois derniers siècles. Mais, sans doute las de tant de violence, les Dieux Jumeaux s'en furent mystérieusement, attendant que les humains fassent leurs preuves pour un jour pouvoir faire leur grand retour.

La superficie de l'Empire est équivalente à celle de la France. Il est bordé par les montagnes à l'ouest où se trouvent les Nains, et au sud par le Désert Pourpre où vivent des communautés humaines éparses. Dans les deux cas, les relations sont cordiales et essentiellement commerciales. L'Empire est un état fédéral divisé en 7 Lordens dont les Lords sont nommés par l'Empereur en personne qui exerce un pouvoir absolu. Les villes sont quant à elles administrées par des Nobles qui peuvent tirer leur pouvoir du commerce, du militaire ou encore de la diplomatie. Les hommes et les femmes sont traités de manière égalitaire, et les mentalités sont assez proches de celles du monde moderne, sauf pour la peine de mort qui est toujours en vigueur. L'Empire est particulièrement stable, et a très peu évolué depuis le départ des Dieux Jumeaux, rejetant le progrès et maintenant l'ordre établi par ces derniers. La technologie est celle de la fin du moyen âge, avant la découverte de la poudre.

La vie dans l'Empire est rude, les animaux hostiles et les forêts particulièrement dangereuses. Le port d'armes est autorisé dans la plupart des endroits, et les marchands font souvent appel à des mercenaires pour assurer leur sécurité.

La monnaie Impériale est le « Kaar », qui sont des galets opalescents dont la valeur augmente avec la circonférence. Le salaire moyen d'un ouvrier est de 5 Kaars par jour. L'or, aussi appelé le "métal des Dieux", n'a aucune valeur marchande et est utilisé à des fins purement liturgiques.

La religion des Dieux Jumeaux est unique et hégémonique : tout le monde est croyant. Le livre sacré, La Légende d'Ilburia, est également le livre d'Histoire, et il ne viendrait à l'idée d'aucun Impérial de remettre en cause les événements dont il fait mention. Tous les Impériaux savent lire et écrire (ils ont justement appris avec La Légende d'Ilburia), et le continent entier parle la même langue. Il n'y a pas de clergé, mais des pèlerins qui s'occupent des temples et prodiguent des soins gratuitement, faisant office de médecins. Ils vivent de dons gracieux mais restent relativement pauvres. Ce sont les seuls autorisés à porter de l'or.

Acte I : la mission

Scène 1 : les retrouvailles

Vous êtes de passage dans la ville d'Arcelant, au sud-est de l'Empire. Les poches vides, vous entendez parler qu'un certain Émerik Nolfort cherche des gens pour protéger un petit convoi marchand qui partira au petit matin pour Mystros. Ça tombe bien, c'est justement votre prochaine étape ! Vous décidez de faire d'une pierre deux coups et remplir vos bourses de Kaars ronds et coulissants. Le jour dit, vous vous présentez devant l'entrepôt d'où va partir le convoi — une grande bâtisse située entre le temple et les écuries. Quelle n'est pas votre surprise de retrouver des amis de longue date qui, manifestement, sont là pour la même chose que vous.

Introduisez succinctement chaque PJ, puis laissez-leur le temps de se présenter les uns les autres de façon rôle-play. Ils peuvent aussi échanger quelques nouvelles (laissez-les improviser à propos de quelles furent leurs relations par le passé, et notez les dans un coin, vous pourrez toujours vous resservir plus tard !).

Le but de cette scène est de mettre en place un climat de confiance entre les PJs, de façon à ce qu'ils agissent comme un groupe soudé.

Si la scène dure un peu trop longtemps, ou au contraire que les retrouvailles tournent court, enchaînez sur la scène suivante.

Scène 2 : Émerik Nolfort

Un homme plutôt bien habillé, qui jusque-là donnait des directives à ses ouvriers, s'approche alors d'eux. Il s'agit d'Émerik Nolfort. À côté de lui, son assistant Gérald prend frénétiquement en notes tout ce qu'il dit. Avenant, il interpelle les PJs :

« Bien le bonjour, braves aventuriers ! Je suis Émerik Nolfort, éminent marchand d'Arcelant, connu et reconnu dans tout Effendor ! Si vous êtes ici, j'imagine que c'est pour l'escorte. J'ai besoin de gens fiables et diligents pour assurer la sécurité de cette charrette jusqu'à Mystros. Elle contient deux statues en or massif des Dieux Jumeaux pour la cathédrale de Mystros qui est en pleine rénovation. Cinquante Kaars attendent chacun d'entre vous à la livraison ! »

Nolfort restera courtois et aimable quoi qu'il arrive. Il est diplomate et ne veut pas de vague, mais sera dur en affaires. Chaque statue d'or massif fait 1.5m de haut, et est stockée dans une caisse remplie de paille solidement attachée au fond de la charrette. Il faut savoir qu'en Ilburia, l'or est un matériau réservé au culte des Dieux Jumeaux, et n'a qu'une très faible

valeur en soi. Si les PJs demandent pour quelle raison Nolfort s'inquiète d'une cargaison que personne n'a de raison de voler, il précise qu'il y a de fortes rumeurs d'une **recrudescence des attaques de loups** aux abords des bois au sud de Mystros. Ayant des délais de livraison très courts et ne pouvant accuser un quelconque retard, il a pris sur lui de faire escorter le petit convoi. En effet, les statues doivent être installées dans la nef de la cathédrale pour l'office de la fin de la semaine, **ce qui ne laisse que 3 jours**. Si les PJs remarquent qu'ils sont les seuls sur place et tentent de négocier, Nolfort ira jusqu'à leur proposer **70 Kaars/personne**, mais pas plus pour un voyage aussi court. Il pourra aussi leur proposer une **avance de 10 Kaars** pour les frais de voyage. Il en profitera aussi pour insister sur le caractère sacré de leur mission. **Le paiement se fait à l'arrivée à la cathédrale, contre une missive** que leur remet le marchand, cachetée de son sceau, qu'ils doivent remettre en même temps que les statues à une certaine Milène d'Oros. Il précise que des vivres ont déjà été embarqués dans une des charrettes, et que le convoi partira sur le champ.

Il y a une dizaine de Lieux entre Arcelant et Mystros (soit une centaine de kilomètres). Le voyage en lui-même durera 3 jours, et si tout se passe bien **le convoi devrait arriver le 25^{ème} jour de la saison de la Dryade** (la saison du renouveau en Ilburia), juste avant les offices des fêtes de la floraison.

En partant, Gérald dira timidement aux PJs :

« Je suis désolé, les délais très courts et vous êtes les seuls disponibles. J'espère que votre voyage se passera le mieux possible. Puisse les Dieux Jumeaux vous protéger. »

Les PJs ne devraient pas faire le lien à ce moment-là, mais ces quelques mots sont à double sens, tout comme les motivations ambivalentes de Gérald.

Acte II : le voyage

Scène 1 : la route et le bivouac

Le signal de départ est lancé et le cocher, **Alphonse**, fait claquer les rennes des deux chevaux. Alphonse a été recruté à Arcelant par Nolfort et n'est au courant de rien. Il sait juste qu'il sera payé à Mystros. Si besoin, utilisez le profil du Paysan. Il ne porte pas d'arme et évitera le combat à tout prix.

Insister sur le fait que **les cargaisons sont vérifiées systématiquement** à la sortie d'Arcelant, mais que lorsque les gardes s'aperçoivent qu'il s'agit d'objets en or, il les laisse passer en leur souhaitant sincèrement un bon voyage sous la lumière des Dieux. Vous pouvez faire jouer le dialogue avec le garde, ce sera c'est l'occasion pour le plus diplomate du groupe des glaner quelques informations. Un **jet de Renseignements difficile** (3R) lui apprendra en particulier qu'un groupe de

mercenaires auraient été vus sur la route il y a quelques jours (il s'agit en fait du groupe de Vifacier).

Vous pouvez demander un **jet de Chance** à un des membres du groupe. Si le résultat est inférieur à ou égal à 5, un **gros orage** éclate en fin d'après-midi, trempant le groupe de la tête aux pieds.

Au soir du premier jour, le convoi monte un campement à l'écart de la route. Les PJs devraient penser d'eux-mêmes à faire des tours de garde, mais si ce n'est pas le cas ils seront réveillés en plein milieu de la nuit par des hurlements de loups (qui n'attaqueront pas, mais cela devrait suffire à leur faire suffisamment peur).

Scène 2 : l'embuscade

Le lendemain, en début d'après-midi, le convoi passe aux abords de la forêt, et sont pris en embuscade par des brigands. Demandez un **jet de Voir normal** (2R) à chaque PJ. S'il est raté, le PJ est pris en traître (il ne pourra pas se défendre). Les brigands jouent en premier. **Il y a 1 brigand par PJ**, chacun équipé d'une épée courte. Le combat devrait être facile, les brigands étant globalement faibles et peu équipés. Le seul but de cet affrontement est d'initier les joueurs aux règles de combat, en leur montrant l'efficacité d'une attaque surprise.

Jouez le combat en utilisant la carte de bataille **A**.

Le dernier brigand prendra ses jambes à son cou lorsqu'il se rendra compte qu'il est le dernier encore debout, et disparaîtra dans les taillis.

Si les PJs ont eu la présence d'esprit d'en garder au moins un en vie, ils pourront l'interroger. Ce dernier essaiera de sauver sa vie en avouant rapidement qu'ils ont un campement dans les bois, et que **leur chef s'appelle Vifacier**. Si les PJs n'y pensent pas, Alphonse fera remarquer que **les brigands n'avaient pas de sac ni d'affaires de bivouac sur eux**, et qu'ils ne doivent pas venir de bien loin. Il pourra aussi insister sur le fait le fuyard risque d'aller chercher des renforts.

Un **jet de Pistage normal** (2R) permet de trouver le campement en **30 minutes**. Il est possible de retenter le jet s'il est raté, mais cela prend à chaque fois 30 minutes.

Et si... les PJs refusent de poursuivre les brigands ?

Ils peuvent en effet choisir de faire passer leur mission avant tout, et ne pas vouloir prendre le risque d'arriver en retard. Dans ce cas Vifacier et le restant de ses hommes les attaqueront durant la nuit prochaine, pendant laquelle le groupe aura monté le camp dans de vieilles ruines. Peut-être même qu'ils arriveront à voler une des statues...

Jouez le combat en utilisant la carte de bataille **B**.

Scène 3 : le camp des brigands

En remontant les traces, les PJs vont finir par arriver devant le campement des brigands dans la forêt. Arrangez-vous pour qu'ils puissent arrêter le fuyard avant qu'il donne l'alerte, mais pas trop loin du camp.

Un brigand armé d'un arc court fait office de vigie sur les rochers, tandis que Vifacier et 1 autre brigand vaquent à leurs occupations. Demandez à chaque PJ un **jet de Discrétion normal** (2R), en pensant aux malus d'armure. Si un des PJs rate, ils sont repérés par l'archer qui donnera l'alerte. Sinon, les PJs peuvent prendre les brigands par surprise et ce sera à leur tour de les attaquer en traître.

Jouez le combat en utilisant la carte de bataille **C**.

Lorsque le combat s'engage, **Vifacier ordonnera à l'archer de tirer sur le PJs le moins protégé**, et enverra son autre acolyte armé d'une épée courte contre la première ligne. Il essaiera quant à lui de prendre un des PJs en tenaille de façon à profiter de son style de combat.

Dans cet affrontement, l'archer peut être particulièrement dangereux s'il arrive à toucher. Si les PJs les moins résistants commencent à être beaucoup blessé, indiquez-leur qu'il y a de gros rochers derrière lesquels ils peuvent courir se cacher. Vifacier peut également être un sérieux problème si on le laisse se placer : si les PJs ne s'en rendent pas compte, explicitez la situation à l'aide de descriptions rôle-play. Vous pouvez par exemple indiquer :

Le brigand qui donne les ordres a l'air de vouloir vous prendre à revers ; il a l'air particulièrement vicieux et sans scrupule.

Seul Vifacier est au courant de l'histoire, ses sbires ne faisant qu'exécuter ses ordres, et il se battra jusqu'à la mort. Il va être très compliqué pour les PJs de le vaincre sans le tuer, mais s'ils y arrivent il monnera sa vie contre des aveux. À l'inverse, les autres brigands tenteront immédiatement de fuir si leur chef est tué.

Les PJs peuvent aussi fouiller l'endroit, qui contient une petite forge prête à être utilisée. Juste derrière, **un jeune homme terrifié** se cache, mais il ne peut pas aller bien loin, étant menotté à sa forge. Si les PJs le rassurent, il dira s'appeler **Hakim**, et expliquera que Vifacier a tué son père et l'a emmené de force pour faire fondre du métal. Il lui a ordonné de fabriquer une forge rudimentaire, et que si elle n'était pas capable de faire fondre de l'or, elle serait sans doute suffisante pour lui bruler les mains... **Il vient d'un petit village de la région, appelé Bruinan**, et désire plus que tout y retourner pour retrouver sa mère et ses deux sœurs qui doivent être fort inquiètes. Bruinan est à **3 jours de marche**, et si les PJs veulent qu'Hakim les suive pour témoigner, il faudra qu'ils fassent preuve de tact en lui laissant par exemple entendre qu'il est dangereux de voyager seul durant plusieurs jours sans aucun équipement (un bon moment de rôle-play en perspective !).

SCÉNARIO : LES STATUES D'OR

Un **jet de Fouille difficile** (3R) permet de trouver le trésor de Vifacier : un coffret contenant **10D6 Kaars** et une **note roulottée** (voir Annexe) :

« *Interceptez les statues et récupérez le métal de valeur. Un forgeron sera requis. Le paiement sera en conséquence. G.* »

Les PJ's devraient déduire de tout cela que les statues ne sont pas ce qu'elles semblent être. Bien entendu, il est possible de les faire fondre, mais cela constituerait un terrible blasphème tout en les empêchant de mener à bien leur mission (le Pèlerin du groupe est absolument contre). Sans parler du fait qu'ils détruiraient par la même occasion leur seule preuve. Une façon plus simple de se rendre compte que quelque chose cloche est de comparer le poids des statues : en effet, une seule d'entre elle contient des lingots de « métal des étoiles », bien plus lourd que l'or. Sans utiliser la forge, la seule chose que devraient pouvoir en déduire les PJ's est qu'une des statues contient quelque chose de plus lourd que l'or.

Les PJ's sont alors à la croisée des chemins : faut-il continuer jusqu'à Mystros pour tenir les délais, ou bien retourner à Arcelant pour tirer au clair qui était au courant de la contrebande. Alphonse, le cocher, insistera pour finir la mission avant tout (lui-même étant indépendant et pas au courant de la supercherie). Hakim pourra quant à lui insister sur le statut sacré des statues, afin de les inciter à poursuivre leur route et résoudre l'affaire avec les gens de Mystros directement.

Acte III : Mystros

Le restant de votre trajet se déroule sans autre péripétie. Vous arrivez finalement en vue de Mystros dont l'imposante cathédrale se découpe dans le ciel ; on raconte qu'elle a été bâtie sur le lieu d'une antique bataille auxquels les Dieux Jumeaux eux-mêmes auraient pris part. La ville sainte de Mystros s'est ensuite construite autour de cet édifice fabuleux. Vous entrez dans son enceinte après que les gardes aient sommairement vérifié votre cargaison.

À partir de ce moment-là, deux options s'offrent aux PJ's : s'en tenir au plan initial et livrer la cargaison au temple auprès de **Milène d'Oros**, ou bien aller prévenir une autorité dirigeante en premier lieu et tenter de confondre les coupables.

Scène 1 (optionnelle) : le château des Mystros

Le seigneur de la ville est **Alan de Mystros**, mais le rencontrer en personne est presque impossible. Il est plus probable qu'en apportant des preuves (le témoignage d'Hakim par exemple) et en étant patients et déterminés, ils puissent avoir une courte entrevue avec son sixième fils, **Danis**. Ce dernier est plutôt timide et renfermé, mais il les écouterait s'ils insistent sur le caractère blasphématoire de la contrebande, et s'ils proposent de peser les statues pour mettre en évidence la supercherie. Danis les accompagnera alors discrètement à la cathédrale avec plusieurs chevaliers, et leur donnera comme consigne de pousser à bout Milène d'Oros, afin de déterminer si elle est ou non dans le coup.

Scène 2 (optionnelle) : le cloître de la cathédrale

Il est également possible d'aller voir **Aliénor de Tintaciel**, la Pèlerine supérieure de la cathédrale. Éthérée et douce, elle est bien plus accessible que la famille Mystros du moment que les PJ's font étalage de leur foi. Elle passe beaucoup de son temps libre dans le cloître de la cathédrale à réciter des prières, un encensoir à la main. Si les PJ's arrivent à la convaincre, elle fera mander Danis de Mystros et ses chevaliers.

Scène 3 : l'arrière de la cathédrale

Après avoir ou non sollicité de l'aide, les PJ's devraient être dirigés à l'arrière de la cathédrale, où se trouvent les livraisons. **Milène d'Oros les attend là-bas avec plusieurs ouvriers**. Un **chevalier** (sans tabard ni signe distinctif) est également dans les parages. Si les PJ's livrent les statues comme prévu, ils seront payés comme convenus et l'histoire pourrait s'arrêter là. En revanche, s'ils tentent de faire cracher le morceau à dame d'Oros, elle niera tout et les prendra de haut ; s'ils insistent et refusent de remettre les statues, elle ordonnera au chevalier d'abattre « ces apostats veulent garder pour eux l'or des Dieux Jumeaux ! ».

Jouez le combat en utilisant la carte de bataille **D**.

Si Danis ou Aliénor ont été prévenus, c'est à ce moment-là que Danis interviendra pour arrêter Milène. Sinon, le combat s'engage et il n'est clairement pas à l'avantage des PJ's. Faites-leur tâter de la puissance d'un chevalier durant deux rounds, puis Danis (qui passait par là par hasard), interviendra et stoppera le combat. Dans ce dernier cas en revanche, Milène aura profité de la confusion pour fuir.

Épilogue

Au final, quoi qu'il arrive les PJs seront payés au moins 50 Kaars (soit par Milène, soit par Danis de Mystros). De plus, cette aventure va leur rapporter des Point de Destinée (☼) :

- S'ils se sont tût sur la contrebande, ils n'y gagneront rien de plus, mais n'auront pas non plus de problème. **Accordez à chaque PJ 2☼, et 1☼ de plus s'ils ont fait preuve de rôle-play.**
- S'ils ont contribué à arrêter Milène, **Danis leur offrira un cheval à chacun en cadeau**, au nom de leur foi. Les lingots de « métal des étoiles » seront récupérés par Alan de Mystros, qui utilisera ses relations avec la famille Brizeval pour forger une épée pour chacun de ses fils. Mystros fera alors le nécessaire pour enquêter sur Émerik Nolfort, mais il y a de fortes chances pour que Gérald Cauzin, lui, ne soit pas inquiet ; pire encore, il n'hésitera pas à dénoncer Émerik au nom de sa foi et en profitera pour récupérer son commerce. **Accordez à chaque PJ 3☼, et 1☼ de plus s'ils ont fait preuve de rôle-play.**

Une fois la session terminée, si vous ne souhaitez pas enchaîner sur la suite de cette histoire, vous pouvez raconter les véritables tenants et aboutissants de cette aventure à vos joueurs. Vous pouvez par exemple leur indiquer le rôle exact de Milène d'Oros, Émerik Nolfort et Gérald Cauzin.



Des lingots de métal des étoiles

Les dessous de l'intrigue

L'histoire pour le Conteur

Émerik Nolfort est un marchand peu scrupuleux, qui a racheté 4 petits lingots de « métal des étoiles » volés, et est bien déterminé à faire une belle plus-value dessus. Il conclut la vente avec Milène d'Oros, de Mystros. Reste ensuite la problématique de faire parvenir discrètement ces lingots jusqu'à son acquéreuse. Pour cela, il est convenu que dame d'Oros s'investisse en tant que Pèlerine à la capitale pendant quelques mois et réceptionne deux statues en or que Nolfort devait de toute manière faire livrer. Or Nolfort a fait fondre les lingots à l'intérieur de la statue, afin de les faire voyager à l'abri de tout soupçon. Milène d'Oros n'aurait alors qu'à voler la statue une fois les offices terminés, récupérer les lingots, et refaire fondre une nouvelle statue. Un plan complexe et onéreux, justifié par le prix hallucinant du « métal des étoiles » : plusieurs milliers de Kaars par lingot de 250g ! Il a absolument besoin que la cargaison arrive à temps, et décidé d'embaucher des aventuriers (les PJs !) pour s'assurer que la marchandise arrive à bon port. Ce qu'il ignore, c'est que son plan a été ébruité, et que la fuite vient de son propre assistant, Gérald Cauzin, qui a décidé de recruter des mercenaires pour intercepter le chargement. Bien entendu, il ne leur a pas donné la véritable nature et valeur des lingots, les faisant passer pour de l'acier de bonne qualité. Les motivations de Cauzin sont doubles : d'une part il veut récupérer les lingots pour leur valeur marchande, et d'autre part, en tant que fervent croyant, il veut éviter le blasphème que d'exposer dans une cathédrale une statue servant de cachette à de la marchandise volée et impure.

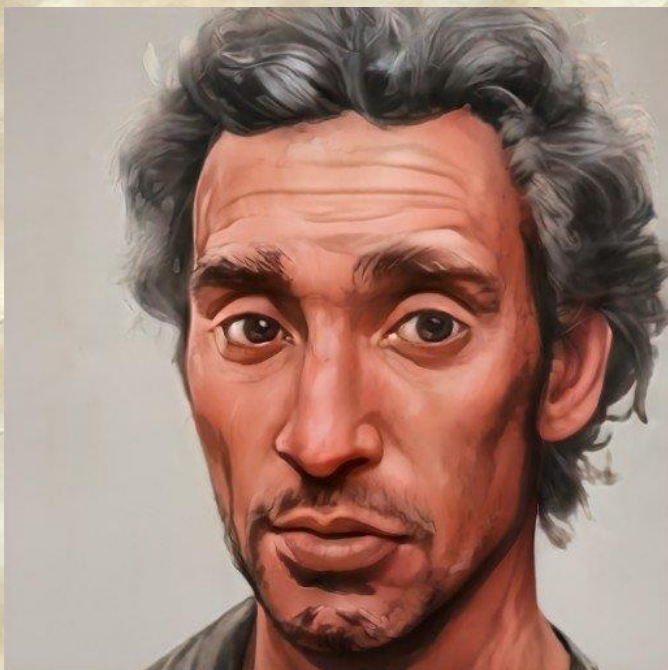
Le « métal des étoiles »

Cet alliage constitué principalement d'iridium a un aspect chromé. Il est également particulièrement lourd. Le forger est extrêmement difficile, principalement à cause de sa température de fusion bien plus élevée que celle de l'acier. On raconte que la Tour des Mages de la Confrérie aurait été intégralement faite de cet alliage, du temps où les Dieux Jumeaux foulaient encore cette terre. De temps à autre, il est possible de récupérer quelques centaines de grammes au point d'impact d'une comète, ce qui en fait le métal le plus rare d'Ilburia, dont le prix est bien supérieur à celui de l'acier ou de l'argent. Les armes et armures en « métal des étoiles » ne se détériorent pas, et sont presque impossibles à briser.

Les personnages

Voici les personnages rencontrés par ordre d'apparition dans l'histoire :

Émerik Nolfort



Description. La quarantaine, barbe courte bien entretenue, cheveux gris et bouclés, chaîne en argent autour du cou, beaux habits.

Comment le jouer. Aimable, sûr de lui, intelligent et fin négociateur.

Profil. Utilisez le profil ci-dessous pour les interactions sociales :

Gérald Cauzin



Description. Jeune, habits simples, porte une besace contenant de nombreux parchemins et du matériel d'écriture.

Comment le jouer. Pieux, en retrait, timide.

Profil. Vous ne devriez pas en avoir besoin, mais si nécessaire utilisez le même qu'Émerik Nolfort.

Émerik / Gérald

Marchand humain

18♥

10♣

2♠

0♣

5♠

Caractéristiques

FOR	2	PSY	2	AGI	1
CON	2	VOL	2	VIV	1
CHA	3	INT	3	PER	2

Compétences

Artisanat Forge 2 (6D/4+), Connaissance Empire et Familles 1 (5D/4+), Éloquence 1 (5D/4+), Négocier 2 (6D/4+), Renseignements 2 (6D/4+).

Actions

Négocier. 6D/4+, Émerik accorde 10 Kaars supplémentaire par personne pour chaque point de différence s'il perd confrontation de Négocier.

Les brigands



Description. Mal habillés, mal équipés, jeunes comme plus vieux.

Comment les jouer. Pauvres et peu éduqués, ils vivent de rapine et de mercenariat car ils ne savent rien faire d'autre ; ils vouent une certaine admiration envers leur chef, Vifacier.

Profil. Utilisez celui du Brigand ci-dessous (identique à celui du Livre de Règles).

Brigand

Humain

18♥ 10♣ 2♠ 1♣ 5♣

Caractéristiques

FOR	2	PSY	1	AGI	2
CON	2	VOL	2	VIV	2
CHA	1	INT	1	PER	2

Compétences

Corps à corps 1 (5D/5+), Intimidation 2 (6D/5+), Tir 1 (5D/5+)

Talents

Vicieux. (déjà compté)

Actions

✘ **Épée courte.** 5D/5+ · touché : (5+R)* · touché en traître : (8+R)*

✘ **Arc court.** 5D/5+ à 20m · touché : (5+R)*

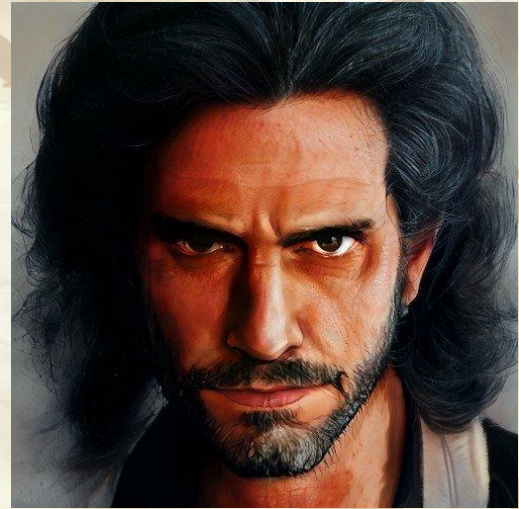
▣ **Défense.** 4D/5+

Équipement

Épée courte ou arc court, veste de cuir (armure légère).

♣ 2 (normal)

Raoul Derath, dit Vifacier



Description. Crasseux, barbu, cheveux longs et grisonnants et le regard meurtrier.

Comment le jouer. Vicieux et sans scrupules, prêt à tous les coups-bas ; jouez-le comme une caricature de méchant.

Profil. Utilisez le profil ci-dessous :

Vifacier

Chef des brigands humain

30♥ 10♣ 2♠ 2♣ 5♣

Caractéristiques

FOR	3	PSY	1	AGI	3
CON	3	VOL	2	VIV	3
CHA	3	INT	2	PER	2

Compétences

Bluff 2 (6D/4+), Corps à corps 3 (7D/4+), Défense 3 (7D/4+), Discrétion 2 (6D/4+), Éloquence 2 (6D/4+), Intimidation 4 (8D/4+), Larcin 3 (7D/4+), Tir 3 (7D/5+).

Talents

Coriace, Vicieux. (déjà comptés)

Actions

✘ **Épée courte.** 7D/4+ · touché : (6+R)*, +3* en traître

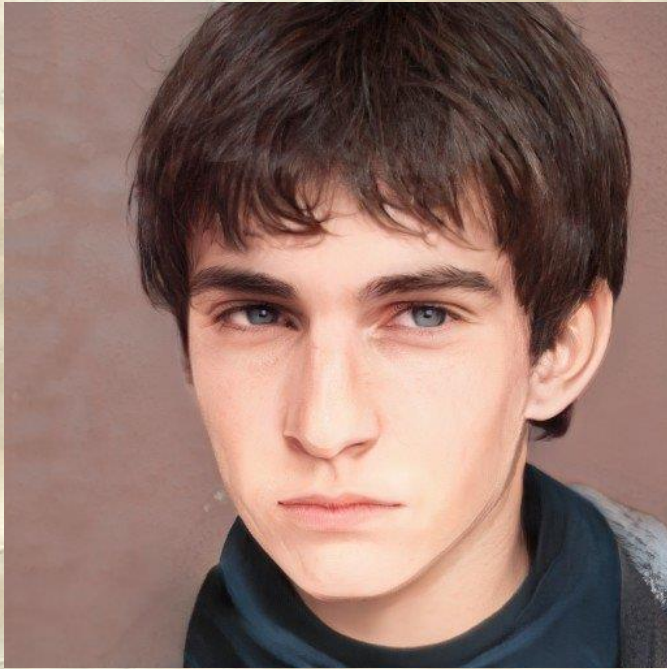
▣ **Défense.** 7D/4+

Équipement

Épées courtes, brigandine (armure légère).

♣ 3 (difficile)

Hakim, le fils du forgeron



Description. Tout jeune adulte, les cheveux bruns avec des reflets roux, habillé avec un tablier de forge.

Comment le jouer. Craintif et sous le choc, il veut juste être libéré et rentrer chez lui.

Profil. Vous ne devriez pas en avoir besoin, mais vous pouvez utiliser celui-ci-dessous.

Hakim

Apprenti forgeron humain

18♥ 10♣ 2♠ 0♣ 5♣

Caractéristiques

FOR	2	PSY	1	AGI	2
CON	2	VOL	2	VIV	2
CHA	2	INT	3	PER	2

Compétences

Artisanat Forge 3 (7D/4+)

Milène d'Oros



Description. Âge mûr, en habits de pèlerine, boucles d'oreilles hors de prix.

Comment la jouer. Directive, modérée, n'hésite pas à mentir et user de ruse pour cacher ses véritables intentions.

Profil. Utilisez le profil ci-dessous. Milène ne porte pas d'arme et préférera s'enfuir plutôt que de combattre.

Milène d'Oros sous couverture

Noble humaine déguisée en pèlerine

30♥ 20♣ 3♠ 0♣ 5♣

Caractéristiques

FOR	2	PSY	2	AGI	3
CON	2	VOL	3	VIV	2
CHA	3	INT	3	PER	2

Compétences

Bluff 3 (7D/4+), Connaissances 3 (7D/4+), Corps à corps 3 (7D/4+), Défense 3 (7D/5+), Éloquence 5 (9D/4+), Négocier 3 (7D/4+), Psychologie 3 (7D/4+)

Actions

✘ Mains nues. 7D/4+ · touché : (2+R)*

■ Défense. 7D/5+

Équipement

Habits de pèlerin, livre sacré « La Légende d'Ilburia ».

Le chevalier Impérial du temple

Description. En armure de plates complète, il porte les armes de Mystros fièrement sur son tabard et son bouclier, ainsi qu'une épée à son côté.

Comment le jouer. Complètement dévoué à la cause de Mystros et très pieux, il défendra la cathédrale avec zèle tant qu'il n'aura pas eu la preuve manifeste de s'être fait duper par Milène d'Oros, ou l'intervention de Danis de Mystros.

Profil. Utilisez celui du Chevalier Impérial ci-contre (identique à celui du Livre de Règles).



Chevalier Impérial de la cathédrale

Chevalier humain

30♥ 20♣ 3☸ 7♠ 4(10)♣

Caractéristiques

FOR	3	PSY	2	AGI	3
CON	3	VOL	3	VIV	3
CHA	2	INT	2	PER	3

Compétences

Corps à corps 4 (8D/4+), Défense 3 (7D/4+), Éloquence 2 (6D/5+), Équitation 4 (8D/4+), Psychologie 2 (6D/5+), Tir 2 (6D/4+)

◆ Pouvoirs

✘ **Prise de fer - 5♣ - à l'épée.** Le Chevalier fait une attaque au corps à corps en augmentant la difficulté du jet de Corps à corps de 1. Son adversaire ne peut pas se défendre contre cette attaque.

▣ **Parade du Faucon noir - 5♣ - à l'épée.** Le Chevalier se défend contre un adversaire l'attaquant au corps à corps et maniant une arme. Si la défense est réussie, son adversaire subit 6★/∞□.

Actions

✘ **Épée longue supérieure.** 8D/4+ · touché : (9+R)★

▣ **Défense (écu).** 8D/4+, interception de projectiles

Équipement

Épée longue de qualité supérieure, lance de cavalerie, armure de plates (armure lourde), écu.

☸ 4 (très difficile)



Lorden d'Effendor aux alentours de Mystros



Annexes

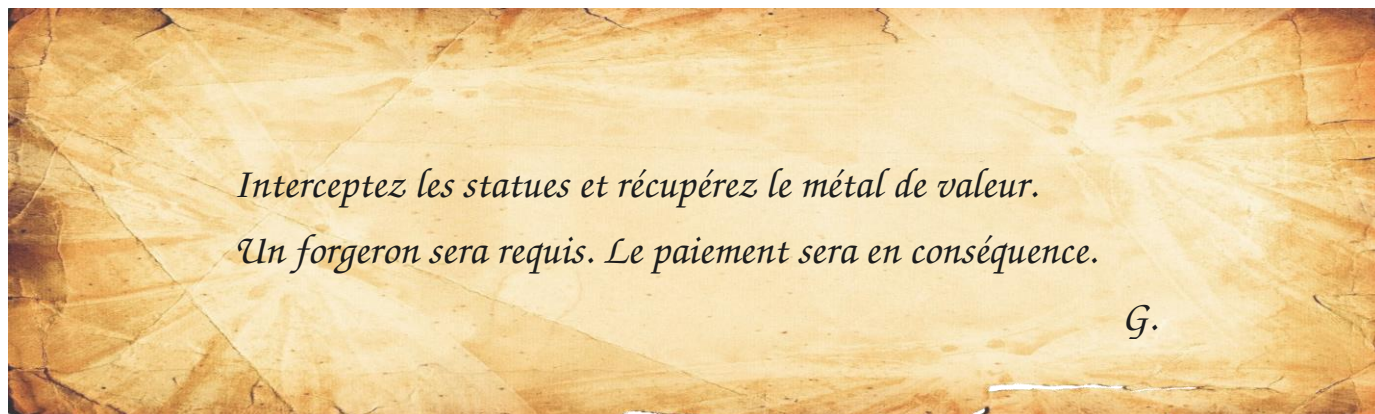
Cette partie vous propose plusieurs documents et cartes de bataille pour vous faciliter la vie durant le scénario. Si vous ne souhaitez pas découper votre livre, vous pouvez retrouver une version imprimable ici :

<https://ilburia.com/decouverte>

Vous pouvez donner ce morceau de cartes à vos joueurs au début de l'aventure pour les aider à se situer.



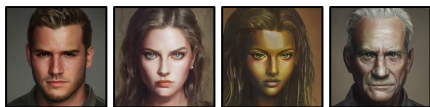
Découpez cette note et roulottez-la. Vous pourrez la donner à vos joueurs s'ils la trouvent dans le camp (voir page 9).

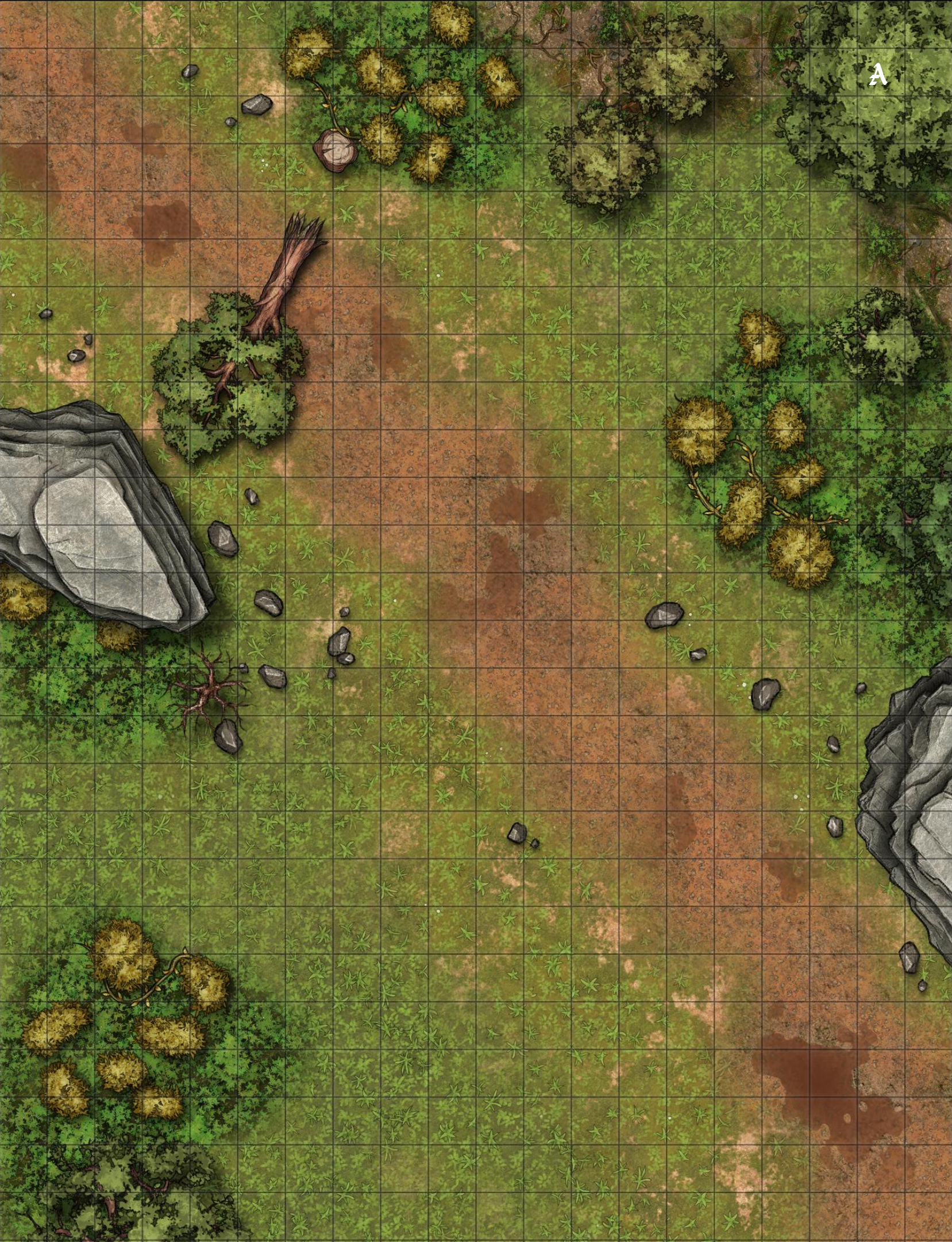




Découpez et collez les petits pions de personnages sur une feuille cartonnée, pour jouer sur les cartes fournies plus loin (à découper elles aussi).

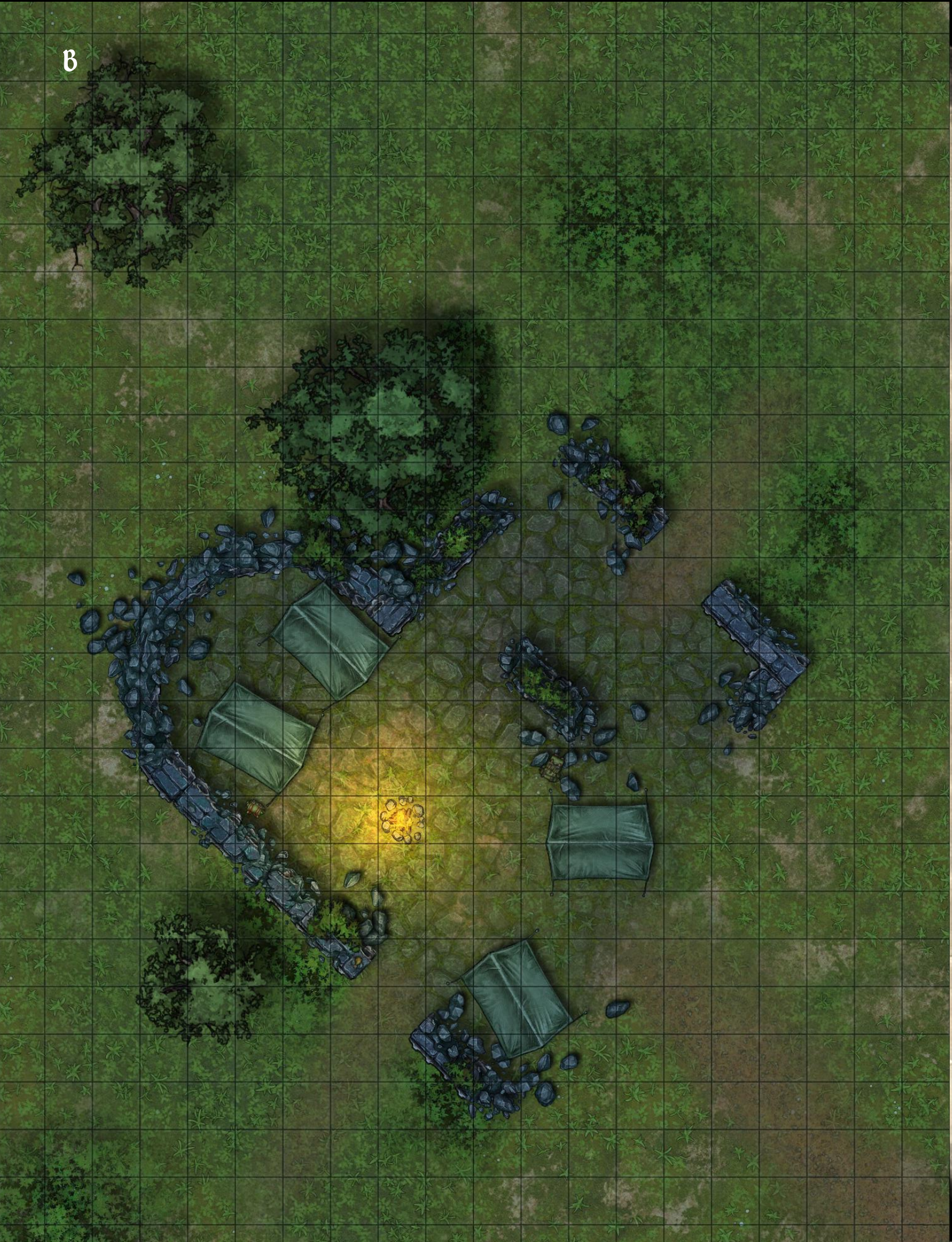
Les portraits sont là pour montrer aux joueurs à quoi ressemblent les personnages en plus grand.

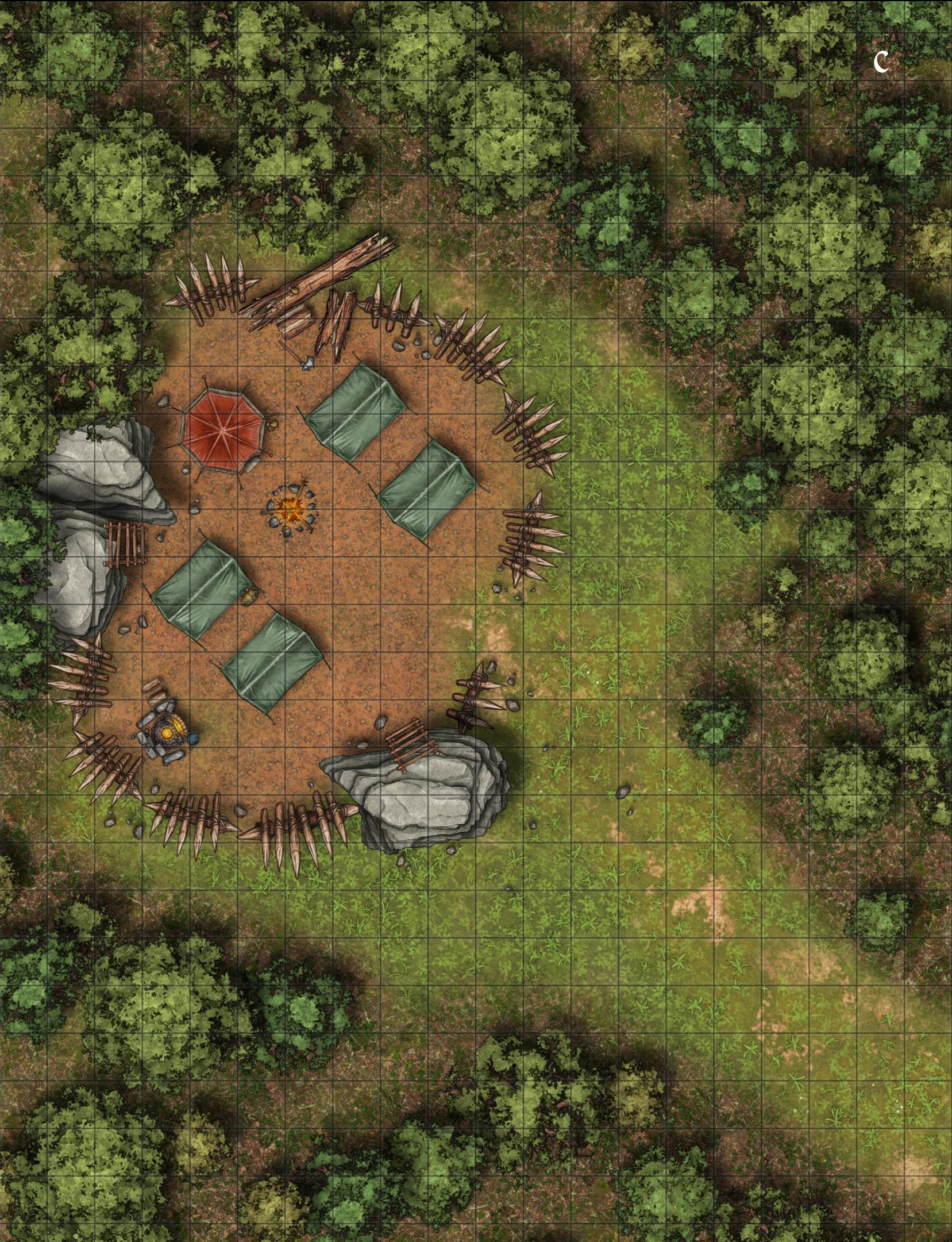


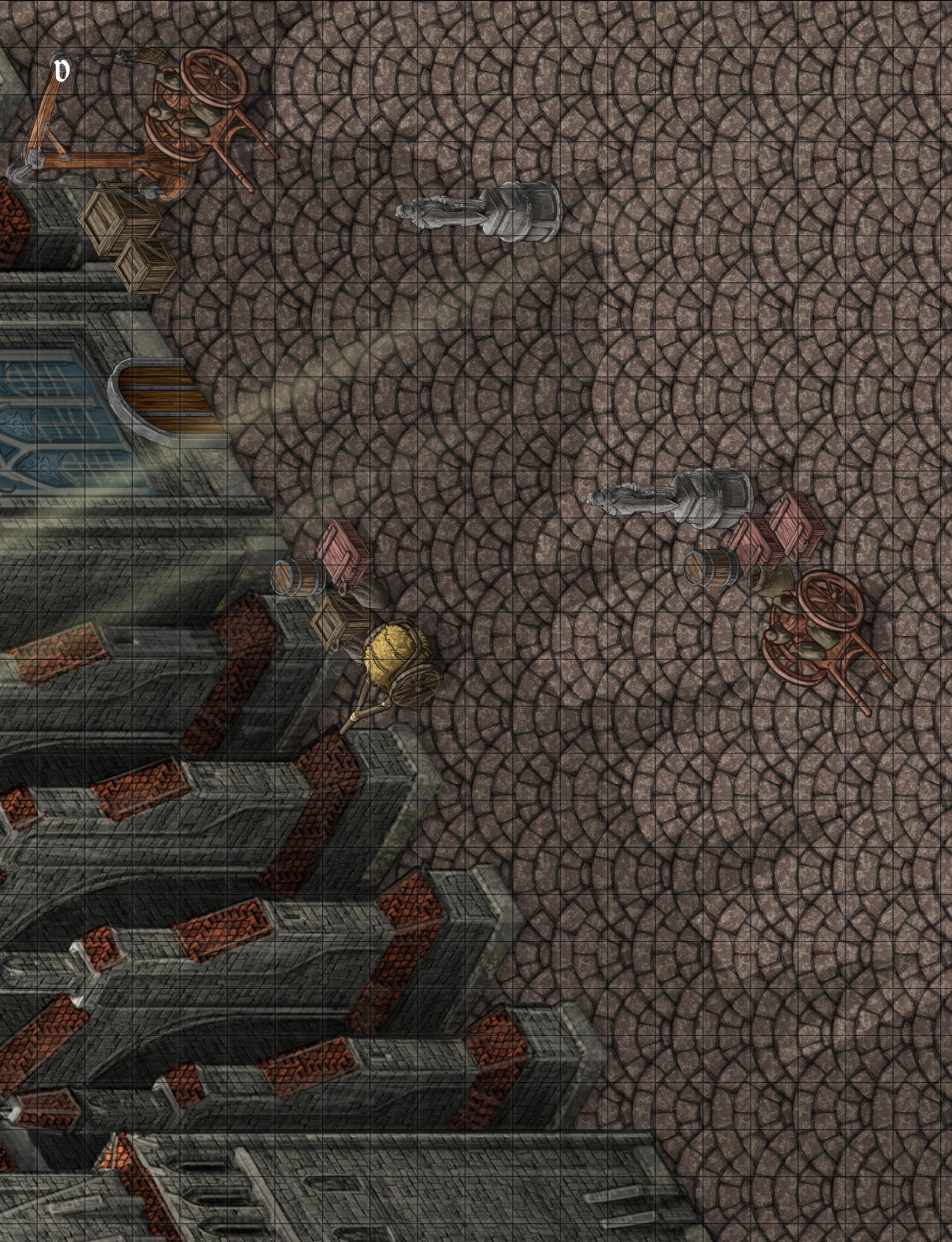


A

В









Nom

Profession
Origine
Cheveux

Rick Garagal

Gardé du corps
Heinburud (Lorden de Glainrud)
Mèches blondes



Age
Taille
Poids

25 ans
1m82
100kg



— / 31
10 + COV x 4



2



5

— / 10
PSY x 10

Caractéristiques

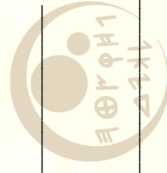
FOR*	4 (3+)	PSY*	1 (6+)	AGI	3 (4+)
CON	4 (3+)	VOL	1 (6+)	VIV**	1 (6+)
CHA	1 (6+)	INT	1 (6+)	PER	2 (5+)

Équipement

Armes	*	Type	Spécial
Claymore	FOR+9	Épée	Arme à deux mains

Armure	—	Type	Spécial
Brigandine	1	Légère	
Bouclier	—	Type	Spécial

Consommables



Compétences

Acrobaties	—	—	—	—	—
Artisanat	—	—	—	—	—
Artisanat	—	—	—	—	—
Artisanat	—	—	—	—	—
Bluff	—	—	—	—	—
Connaissances Empire et Familles	—	—	—	—	—
Connaissances Étranger	—	—	—	—	—
Connaissances Histoire et Divin	—	—	—	—	—
Connaissances Magie et Mystères	—	—	—	—	—
Connaissances Nature	—	—	—	—	—
Corps à corps	2	—	—	—	—
Course	—	—	—	—	—
Décryptage	—	—	—	—	—
Discretion	—	—	—	—	—
Défense	—	—	—	—	—
Dressage	—	—	—	—	—
Éloquence	—	—	—	—	—
Entendre	—	—	—	—	—
Équitation	—	—	—	—	—
Escalade	1	—	—	—	—
Fouille	—	—	—	—	—
Intimidation	—	—	—	—	—
Larcin	—	—	—	—	—
Magie	—	—	—	—	—
Mécanisme	—	—	—	—	—
Médecine	—	—	—	—	—
Natation	—	—	—	—	—
Navigaton	—	—	—	—	—
Négoce	—	—	—	—	—
Pistage	—	—	—	—	—
Psychologie	—	—	—	—	—
Renseignements	—	—	—	—	—
Saut	1	—	—	—	—
Survivalisme	—	—	—	—	—
Tir	—	—	—	—	—
Voir	—	—	—	—	—

Valeur

Modif.

Eure/kg

Joueur : _____ Date de création : _____



◇ Traits

◆ Talents

Coniaca. Vous avez +1 (déjà compté).

Frappe de brute. Lorsque vous combattez avec une arme à deux mains, vous infigez +2 (déjà compté).

Robustesse. Vous avez (CON+1) (déjà compté).

Besace

Claymore « Rugissante »

Brigandine

Objets d'aventurier

Sac à dos

Tente

Couverture chaude

Briquet à amadou

Lanterne sourde

Corde (30m)



« Rugissante »

◆ Pouvoirs

.....

.....

.....

.....

Historique

Mon nom est Rick Garagal. Je viens de la capitale, où j'ai vécu dans les bas-quartiers. Si je m'en suis sorti, c'est à la force de mes poings, puis grâce à la lame de mon épée. Et surtout car les Dieux Jumeaux veillent sur moi. Dans la vie, ceux qui ne sont pas assez forts pour survivre vont rejoindre les Dieux prématurément... ou bien se payent les services de gardes du corps. C'est ce que je suis devenu, et effectivement ça rapporte bien d'être suffisamment fort pour protéger d'autres personnes en plus de moi.

La chasse au Lionel d'il y a quelques années m'a permis de faire bombance plusieurs mois aussi. C'est à cette occasion que j'ai rencontré Dame de Titanos, le vieux Basile et la jeune Missaga. eux aussi ils étaient balazes, comme moi mais à leur façon.

Ça fait maintenant deux mois que j'escorte un marchand jusqu'à Melonès, le genre de type pleurnichard et horripilant... Heureusement ma mission est terminée, et il me tarde de rentrer à la capitale. Un vieux qui avait l'air sage m'a dit que les fêtes religieuses allaient bientôt commencer dans la ville sainte de Migstros, et c'est sur ma route. C'est une bonne occasion de rendre grâce aux Dieux Jumeaux qui m'ont toujours protégé

★ Points de Destinée

Acquis : 1

Utilisés en destin : _____

Dépensés en amélioration : _____

♥ : _____ M : _____

(+1 ou +2 par 5 acquis)



Nom


Profession
Origine
Cheveux

Agathe de Titanos

Chevalière errante
L'orden de Fourninet
Châtain clair



Age 33 ans
Taille 1m71
Poids 70kg

  3
 5(10) / 10
 10 + COM x 4 26 33 x 10

Caractéristiques

FOR*	2 (5+)	PSY*	1 (6+)	AGI	3 (4+)
CON	4 (3+)	VOL	2 (5+)	VIV**	3 (4+)
CHA	2 (5+)	INJ	2 (5+)	PER	1 (6+)

Équipement

Armes	*	□	Type	Spécial
Épée longue	FOR+5	.	Épée	.

Armure	+	□	Type	Spécial
Cuirasse	+2	.	Intermédiaire	Pièrre qualité, malus d'armure

Bouclier	+	□	Type	Spécial
Ecu	+1	.	.	Peut dévier les flèches, +1D Défense (déjà indiqué)

Consommables



Joueur : _____ Date de création : _____

Compétences

Acrobaties					EUR
Artisanat		Désav.	AGI		EUR
Artisanat			INJ		EUR
Artisanat			INJ		EUR
Artisanat			INJ		EUR
Bluff			CHA		EUR
Connaissances Empire et Familles			INJ		EUR
Connaissances Étranger			INJ		EUR
Connaissances Histoire et Divin			INJ		EUR
Connaissances Magie et Mystères			INJ		EUR
Connaissances Nature			INJ		EUR
Corps à corps	2		AGI		EUR
Course			VIV		EUR
Décryptage			INJ		EUR
Discretion		Désav.	AGI		EUR
Défense	2	+1D	VIV		EUR
Dressage			CHA		EUR
Éloquence	1		CHA		EUR
Entendre			PER		EUR
Équitation	1		AGI		EUR
Escalade			FOR		EUR
Fouille			PER		EUR
Intimidation			FOR		EUR
Larcin		Désav.	AGI		EUR
Magie		-4D	PSY		EUR
Mécanisme			AGI		EUR
Médecine			INJ		EUR
Natation		Désav.	FOR		EUR
Navigation			INJ		EUR
Négocier			CHA		EUR
Pistage			PER		EUR
Psychologie			INJ		EUR
Reconnaitre			CHA		EUR
Saut			FOR		EUR
Survivalisme			PER		EUR
Tir			PER		EUR
Voir			PER		EUR



◆ Traits

◆ Talents

Honneur. Lorsque vous combattez pour défendre une cause communément considérée comme noble, et que vous vous battez de façon honorable (sans utiliser d'artifice, de poison, être en supériorité numérique, etc.), vous avez l'avantage à votre premier jet de Corps à corps, Défense ou Éloquence au début de chaque combat.

Besace

- Épée longue
- Cuirasse de piètre qualité
- Écu
- Vêtements d'aventurier
- Sac à dos
- Tente
- Couverture chaude
- Briquet à amadou
- 3 torches
- Cheval (le personnage a 10 lorsqu'il est monté)

Kaars : 35

◆ Pouvoirs

Coup de bouclier assommant - 4M

Grâtes une attaque au corps à corps avec votre bouclier. Au lieu d'infliger des dégâts, l'adversaire doit faire un jet de COU(ormal). S'il est raté, il est ASSOMMÉ pendant autant de rounds que votre valeur de FOE.

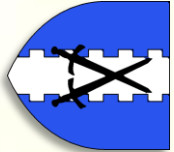
Historique

Mes parents m'ont appelée Agathe, et je suis aussi solide que le roc. Ma famille, l'illustre Maison Titanos de Jonniet, m'a inculqué les préceptes de la chevalerie dès mon plus jeune âge, et j'ai toujours su prouver ma bravoure et mon honneur en retour ! Après avoir fait mes armes dans les passes montagneuses du nord-est de l'Empire, j'ai décidé de payer une vieille dette familiale en me mettant quelques années au service de la Maison Léofey d'Abraaz. Après un long voyage sur le dos de ma jument, Altesse, j'ai mis quelques temps à m'acclimater au temps chaud et sec de ce Lorden du sud.

Il y a quelques temps, le seigneur Léofey m'avait ordonné d'organiser une bataille afin de réduire la population de Lionals d'Eméré, ces fauces gigantesques vivant sous ces latitudes. C'est au cours de cette expédition que j'ai fait la connaissance de Riki, Missaya et Basile. Ils ont tous su montrer leur bravoure, et je les respecte pour cela. La traque fut un franc succès et me couvrit de gloire. Ma dette est à présent payée, et il est désormais temps pour moi de rentrer en Jonniet. Ce sera également l'occasion de me refaire forger une nouvelle armure, les dernières années n'ont pas été tendues avec ma fidèle cuirasse...



Altesse



Armes de la Maison Titanos

★ Points de Destinée

Acquis : 1

Utilisés en destin : _____

Dépensés en amélioration : _____

♥ : _____ M : _____
(+1 ♥ ou +2 M par 5 ★ acquis)



Nom

Profession
Origine
Cheveux

Missaya Léonis

Traqueuse
Tourth (Lorden Abracaz)
Bruns



— / 18

10 + COV X 4



1



5

— / 20

PSY X 10



Age 19 ans
Taille 1m59
Poids 55kg

Caractéristiques

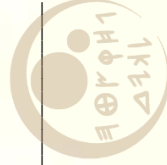
FOR*	2 (5+)	PSY*	2 (5+)	AGI	4 (3+)
CON*	2 (5+)	VOL	1 (6+)	VIV**	2 (5+)
CHA	1 (6+)	INT	1 (6+)	PER	4 (3+)

Équipement

Armes	*	□	Type	Spécial
Arc long	6	.	Trait	Portée nominale 40m, -1D Défense
Armure	■		Type	Spécial
Armure de cuir	1	.	Légère	.
Bouclier	■		Type	Spécial

Consommables

2 potions médicinales (soigne 3♥, usage unique) □□



Compétences

Acrobaties _____
 Artisanat _____
 Artisanat _____
 Artisanat _____
 Bluff _____

Connaissances Empire et Familles _____
 Connaissances Étranger _____
 Connaissances Histoire et Divin _____
 Connaissances Magie et Mystères _____
 Connaissances Nature _____

Corps à corps _____
 Course _____

Décryptage _____
 Discrétion _____

Défense _____
 Dressage _____

Éloquence _____
 Entendre _____

Équitation _____
 Escalade _____

Fouille _____
 Intimidation _____

Larcin _____
 Magie _____

Mécanisme _____
 Médecine _____

Natation _____
 Navigation _____

Négoce _____
 Pistage _____

Psychologie _____
 Renseignements _____

Saut _____
 Survéalisme _____

Tir _____
 Voir _____



Valeur

Modif.

Euroka

AGI	□□□□
INT	□□□□
INT	□□□□
INT	□□□□
CHA	□□□□
INT	□□□□
INT	□□□□
INT	□□□□
INT	□□□□
INT	□□□□
AGI	□□□□
VIV	□□□□
INT	□□□□
AGI	□□□□
VIV	□□□□
CHA	□□□□
CHA	□□□□
PER	□□□□
AGI	□□□□
FOR	□□□□
PER	□□□□
FOR	□□□□
AGI	□□□□
PSY	□□□□
AGI	□□□□
INT	□□□□
FOR	□□□□
INT	□□□□
CHA	□□□□
PER	□□□□
INT	□□□□
CHA	□□□□
FOR	□□□□
PER	□□□□
PER	□□□□
PER	□□□□
PER	□□□□

Joueur : _____ Date de création : _____



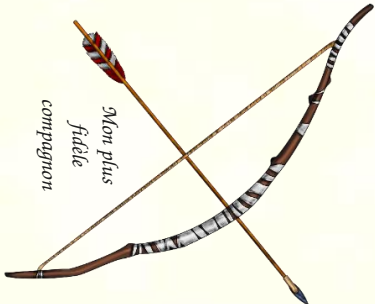
◆ Traits

◆ Talents

Ceil de faucon. Lorsque vous attaquez à distance et qu'un ou plusieurs obstacles gênent sa ligne de mire, la difficulté n'augmente pas. Un obstacle risque cependant toujours d'être touché sur un échec critique.

Besace

- Arce long
- Armure de cuir
- Vêtements d'aventurier et grande cape de voyage
- Sac à dos
- Tente
- Couverture chaude
- Briquet à amadou
- 2 potions médicinales



◆ Pouvoirs

✳ - Double flèche - 6M

Faites une attaque à distance ciblant deux cibles différentes séparées de 6m ou moins l'une de l'autre (faites un seul jet de TF). Résolez l'attaque contre chacune des cibles (chaque peut y réagir).

Historique

Je suis Missaga, originaire de Tourh en Abracaz. Fille d'une longue lignée de chasseurs, j'ai su faire mes preuves en aidant un groupe de cheveliers à remonter la piste d'un Lionel d'Emérez. C'est à cette occasion que j'ai fait la rencontre d'Agathe, Rick et Basile.

Je suis calme et discrète, toujours prête à prendre des risques pour m'assurer que le restant du groupe sera en sécurité et déjouer les embuscades, mais on ne peut pas dire que je sois diplomate. En général, je tire d'abord et je pose les questions ensuite. Le tir à l'arc est pour moi une forme de pratique spirituelle, car même si c'est moi qui décoche la flèche, ce sont les Dieux Jumeaux qui la guident jusqu'à sa cible.

La mort de mes parents le mois dernier, je me suis retrouvée sans attache, et j'ai décidé de partir à l'aventure sur les routes. On m'a dit que le maître archer de renom Wulf Thel vivait à Mystros, et accepterait de ne former que les disciples ayant le plus de potentiel. J'ai pour projet de m'y rendre et de montrer au sire Thel de quoi je suis capable.

★ Points de Destinée

Acquis : 1 Utilisés en destin : _____

Dépensés en amélioration : _____

♥ : _____ M : _____
(+1 ♥ ou +2 M par 5 ♥ acquis)



Nom

Basile Polaris

Profession

Pèlerin

Origine

Lorden de Tolémek

Cheveux

Gris



Age

45 ans

Taille

1m72

Poids

85kg



10+CON x 4

0

18



30

10+CON x 4

5

0

30

0

30

Caractéristiques

FOR* 2 (5+)

PSY* 3 (4+)

AGI 1 (6+)

CON♥ 2 (5+)

VOL 3 (4+)

VIV♦♦ 1 (6+)

CHA 4 (3+)

INT 2 (5+)

PER 2 (5+)

Équipement

Armes



FOR+4

Type

Spécial

Bâton



Hast

Peut faire une frappe préventive si un ennemi s'approche

Armure



Type

Spécial

Bouclier



Type

Spécial

Consommables

2 potions médicinales (soigne 3♥, usage unique) □□

2 sérums anti-venin (retire 1 dé poison) □□

1 nécessaire de premiers secours (3 charges, une charge n'est pas consommée sur 3+) □□□



Joueur :

Date de création :

Compétences

Acrobaties

AGI

Artisanat

INT

Artisanat

INT

Artisanat

INT

Bluff

CHA

Connaissances Empire et Familles

INT

Connaissances Étranger

INT

Connaissances Histoire et Divin

INT

Connaissances Magie et Mystères

INT

Connaissances Nature

INT

Corps à corps

AGI

Course

VIV

Décryptage

INT

Discretion

AGI

Défense

VIV

Dressage

CHA

Éloquence

CHA

Entendre

PER

Équitation

AGI

Escalade

FOR

Fouille

PER

Intimidation

FOR

Larcin

AGI

Magie

PSY

Mécanisme

AGI

Médecine

INT

Natation

FOR

Négoce

INT

Pistage

CHA

Psychologie

PER

Renseignements

INT

Saut

CHA

Survivalisme

FOR

Tir

PER

Voir

PER

Eureka



□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□



◇ Traits

Vous connaissez par cœur « La Légende d'Iburia », et vous en possédez une copie de voyage reliée cuir. En faisant des passages à vos compagnons, vous pouvez les inspirer et leur faire faire des prouesses : vous pouvez utiliser des Prières.

Afin de renforcer l'impact de vos lectures, procédez ainsi : ouvrez l'épais volume à la bonne page, lisez le passage d'une voix théâtrale, puis reformez le dans un claquement soudain.

Il est important de noter que seuls les croyants sont affectés, ce qui dans les faits représente 99% des personnes de l'Empire. En revanche, cela ne s'applique pas aux montures, animaux de compagnie, etc. Le rayon est de 20m autour de vous, et vous devez pouvoir être vu et entendu très distinctement.

N'oubliez bien que ces pouvoirs ne sont pas Magiques. Leur efficacité est basée sur la foi du croyant, l'éloquence de l'orateur et la toute-puissance des Dieux Jumaux — tous soient-ils.

Un même personnage ne peut pas être affecté en même temps par plusieurs Prières (peu importe leur origine). Seule la dernière s'applique dans ce cas.

Vous ne pouvez jamais lire plus d'une Prière par round, même si certaines ne nécessitent qu'une Action rapide (▶) ou en cas de réussite critique.

Vous êtes automatiquement affecté par la Prière que vous venez de lire (si elle est réussie), sans que cela ne compte dans le nombre de personnages pouvant être affectés.

Afin de renforcer le côté rôle-play, lisez d'une voix théâtrale le texte entre guillemets de la Prière :

◆ Talents

Besace

Gâton

Lierre sacré « La Légende d'Iburia »

Vêtements de pèlerin

Sac à dos

Tente

Couverture chaude

Briquet à alcool

Nécessaire d'écriture

Nécessaire de premiers secours

2 potions médicinales

2 sérums anti-venin

Quans : 100

◆ Pouvoirs

✦ — L'Égide des Dieux — 7 — jet d'éloquence normal

« La grille de fûches des infidèles s'abattit sur les rangs des nobles troupes de l'Empire. Mais leurs silhouettes se découpaient au firmament, protégeant les hommes de Leur Égide scintillante. Et les traits de mort se changèrent en traits de pluie. »

Autant de personnages que de réussites sont affectés. Coûte +4 pendant 1 round contre les attaques à distance.

✦ — L'Épée des Dieux — 4 — jet d'éloquence normal

« Épaisse était l'armure du Haut Roi, tressée de sorcellerie. Mais ils levèrent leurs lames de lumière à l'unisson. Et ce fut le soleil lui-même qui poussa l'hérétique. »

Autant de personnages que de réussites sont affectés. Donne +2 aux attaques de corps à corps pendant 1 round.

— M —

Historique

Mon nom est Basile Polarys. Ma vie a toujours été rude, et mes souvenirs de ma Tolémek natale sont désormais bien loins. Je suis un pèlerin des Dieux Jumaux. Je prêche Leur foi là où le Destin me porte, et je viens en assistance aux gens dans le besoin, que ce soit par mes prières que par mes connaissances en médecine. Ma foi est inébranlable, et je ferai tout — jusqu'à mon dernier souffle — pour servir les Dieux Jumaux et Leur grand Dieu, et je ne laisserai personne se dresser contre ma piété. Lorsque le besoin s'en fait sentir, je sais être éloquent et galvaniser les foules, car par ma voix s'exprime celle des Dieux Jumaux.

Il y a quelques années, de passage en Ybranz, j'ai prougué des soins à un groupe de chasse au Lionel. C'est à cette occasion que j'ai fait la rencontre de Rik, Missaga et Agathe.

Lierre saint « La Légende d'Iburia »

★ Points de Destinée

Acquis : 1

Utilisés en destin : _____

Dépensés en amélioration : _____

♥ : _____ M : _____
(+1 ♥ ou +2 M par 5 ♥ acquis)

Glossaire

Personnage Joueur	PJ	Point de Vie	♥
Personnage Non-Joueur	PNJ	Point de Pouvoir	⚡
Maître du Jeu	Conteur	Point d'Armure	♣
FOR ce	FOR	Pénétration	🛡
CON stitution	CON	Pénétration Totale	∞ 🛡
CHA risme	CHA	Défense passive	⌘
PSY chisme	PSY	Point de Destinée	★
VOL onté	VOL	Point de Création	✂
INT elligence	INT	Caractéristique	👉
AGI lité	AGI	Compétence	👋
VIV acité	VIV	Mouvement	👣
PER ception	PER	Talent	◆
x Dés à six faces	xD	Trait	◇
Réussite sur y ou plus	y+	Pouvoir	❖
x Dés à six faces et réussite sur y ou plus	xD/y+	Dégât	✳
Nbr de Réussites à un jet	R	Avantage	📖
		Désavantage	📖
		Eureka	📖
		Challenge de PNJ	⚔
		Action de déplacement	➤
		Action de combat	⚔
		Action rapide	➤➤
		Action complexe	⌚
		Réaction	🚩

Bienvenue dans le monde d'Ilburia

Il y a trois mille ans, les Dieux Jumeaux sont descendus des cieux pour apporter l'unité et la gloire aux Humains. Ils fondèrent l'Empire, à la bannière d'azur et d'or sous laquelle tous pourraient connaître la paix et la prospérité. Ils firent ensuite cadeau de la Magie à une poignée d'entre eux afin de protéger leurs frères.

Mais il y eut la Grande Guerre et, après avoir mené les Humains à la victoire, las de tant de violence, les Dieux Jumeaux s'en furent là où nul ne pouvait les suivre.

Trois millénaires de paix se sont écoulés sans progrès ni changement, et l'Empire n'aspire qu'à une chose : montrer aux Dieux qu'il est digne de leur retour.

L'aventure n'attend que vous !


Ce livret a pour but de vous faire découvrir les Chroniques d'Ilburia – le Jeu de Rôle à travers un scénario clé en main ludique et accessible. Jouez un des quatre personnages prêtirés pour amener à la cathédrale de Mystros les deux statues d'or sacrées, en venant à bout des obstacles sur votre route ! Dans ce livret vous trouverez :

- *Le scénario*
- *Les profils des adversaires*
- *Les personnages prêtirés*
- *Des aides de jeu à découper*

Pour jouer, il vous faudra également :

- *Le Livre de Règles des Chroniques d'Ilburia*
- *Une dizaine de dés à 6 faces*
- *Du papier, crayons et gommés*

 *4 Joueurs et le Conteur*

 *3 à 4 heures*