



les Chroniques d'Albaria

— le Jeu de Rôle —

Livre des Adversaires

les **S**hroniques

8' **I**buria

Livre des Adversaires



Crédits

Les Chroniques d'Illburia – Livre des Adversaires

Version 1.0.3+numérique
11/04/2025

Pour « Les Chroniques d'Illburia – le Jeu de Rôle » 2nd Édition

Créateur : Paul AUBERTIN

Relecteurs : Nathalie A., Rodolphe V.

Testeurs : les Arpenteurs d'Agartha (Greg, Esther, Elio, Angèle, Tristan,
et tous les autres !).

Contact : chroniquesilburia@gmail.com

Site : <https://ilburia.com>



Tous les retours constructifs sont les bienvenus !

Crédits illustrations

La plupart des illustrations ont été réalisées par Paul AUBERTIN avec Midjourney (IA générative) ou directement de sa main !

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>



Copyright © 2025 Paul AUBERTIN
Tous droits réservés.



Hi ! Te revoilà valeureux Conteur ! Je commençais à me languir de te revoir...

Je vois que tu as bien arpenté les routes pavées de l'Empire, usées des millénaires durant par les bottes et les fers, témoins silencieuses et immobiles. Mais je lis dans tes yeux que tu en veux davantage, que tu souhaites t'aventurer dans les étendues sauvages et hostiles qui composent le centre de la civilisation d'Ilburia. Connaître les créatures et les dangers qu'elles recèlent. Apprendre de nouveaux talents pour en venir à bout. N'en dit pas plus, tu as mis la main sur la bonne reliure !

Dans les pages qui suivent, tu trouveras pour commencer de plus amples indications sur les affrontements et comment les gérer, de la mise en place d'un combat jusqu'à la distribution de récompenses, en passant par les types d'affrontements moins conventionnels et l'ajustement du challenge qui représentent les adversaires.

Puis tu retrouveras le profil de tous les adversaires humains (y compris ceux déjà présents dans le Livre de Règles pour tout avoir à portée de main au même endroit).

Enfin, la dernière partie est dédiée aux sept différents biomes à découvrir, avec leur propre géographie, obstacles, dangers et surtout créatures merveilleuses ou terrifiantes – et parfois un peu des deux à la fois.

N'attend plus, et puise dans ces pages pour faire découvrir à tes Joueurs les secrets et la richesse du monde d'Ilburia ! Puissent les Dieux Jumeaux les protéger de leur Égide, car au vu des dangers qu'ils vont affronter, ils en auront bien besoin...

Sommaire

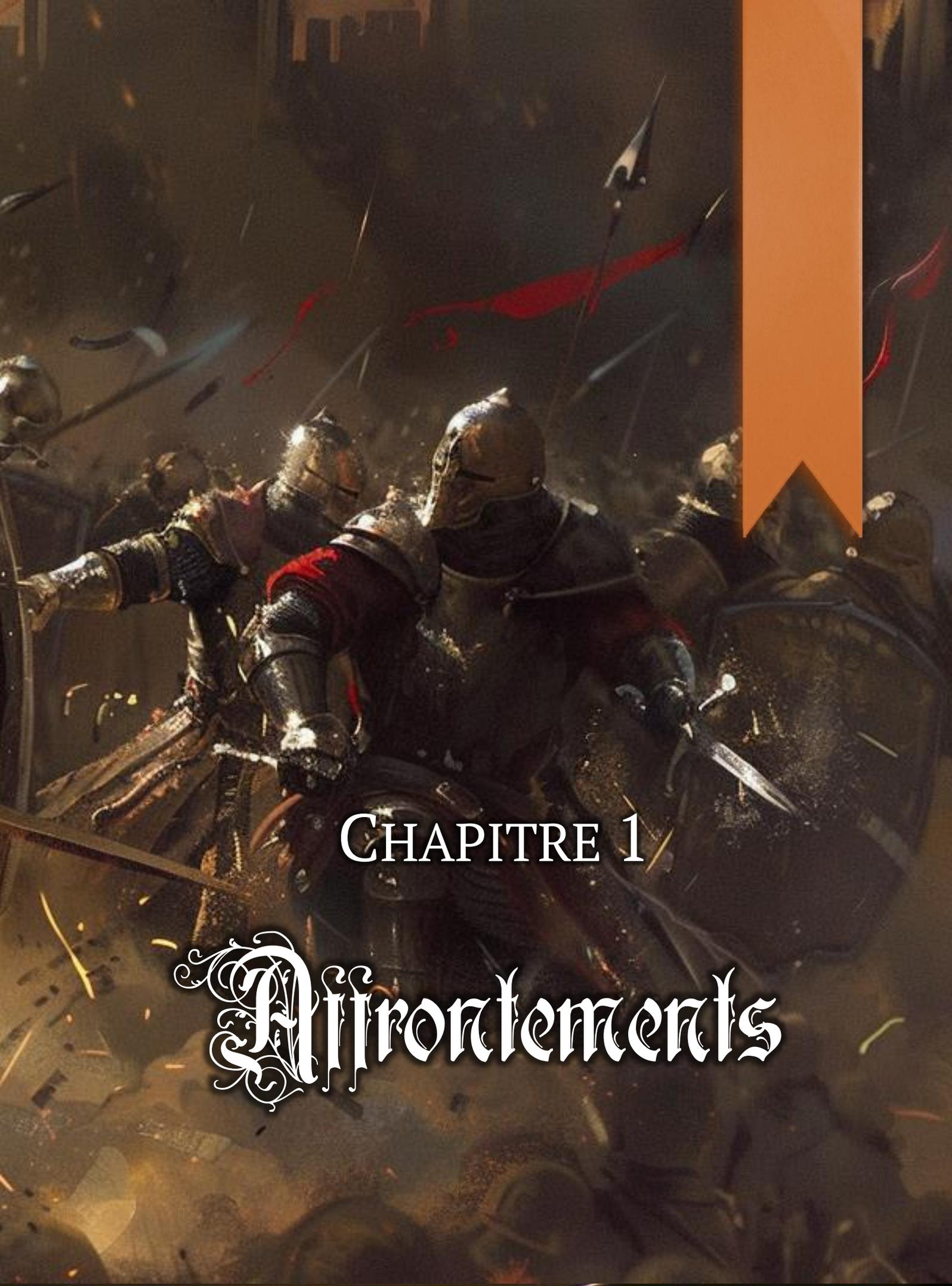
Crédits	4	Le Dompteur.....	26
Introduction.....	5	Le Maître d'armes.....	27
Sommaire	6	L'Artisan.....	28
Affrontements.....	9	Nouveaux Traits, Talents et Pouvoirs	30
Affrontements et combats	10	Traits	32
Qu'est-ce qu'un affrontement ?	10	Talents.....	33
Gérer les adversaires et leur puissance	10	Pouvoirs – Techniques martiales	36
Début d'un combat	11	Pouvoirs – Prières	38
Impliquer l'environnement	11	Pouvoirs - Sorts	38
Mettre en place des contraintes	11	Adversaires humains.....	41
Faire intervenir l'inattendu.....	11	Les gens des villes	42
Représentation de l'état de santé.....	12	Les paysans et les marchands.....	42
Fin de combat	12	La milice	43
Récompenses	13	La Garde	44
Soins et repos	13	Les chevaliers	46
Revanche des adversaires	13	Les Pages du Rhombe	48
Autres types d'affrontements	14	Le noble et ses gens.....	49
Duel à l'arme blanche.....	14	Les instruments de la foi.....	50
Affrontement social.....	14	Le pèlerin guérisseur	50
Combats sous l'eau.....	15	Le pèlerin orateur	51
Physionomie et comportement.....	16	Les truands.....	52
Guide des tailles	16	Les brigands	52
Instinct des créatures	17	Le prisonnier psychopathe	53
Création et ajustement d'adversaires	18	Les Équarisseurs des cuisines D. Lycius ...	54
Utiliser les profils existants	18	La bande du Rouquin.....	56
Créer ses propres adversaires	18	Samuel Pélor et Madeleine Brass	58
Ajuster le Challenge des adversaires	18	Grégory le Boucher	59
Altérations.....	18	Les mercenaires	60
Traits de créatures	20	Le Guerrier Ours	60
Talents de PNJs.....	20	Le Maître Fauconnier	61
Récompenses	22	Les maîtres-chiens de Jakaris le Futé	62
Tout combat mérite salaire	22	Les Cultistes de la Déesse Rouge.....	64
Équipement et richesses.....	22	Les assassins et traqueurs	66
Butins des créatures	23	Meurtres et conséquences.....	66
Primes diverses.....	23	Commanditer un assassinat	66
Sur le fil de la Destinée	25	Guildes les plus connues	66
Modification de règles	25	Traqueurs et limiers	66
Séquelles.....	25	L'Assassin professionnel	67
Nouveaux Archétypes	26	Le Saltimbanque virevoltant	68
		Aramos Hart, le maître des plumes	69

Sur les mers.....	70	L'Alligatueur	127
L'équipage de navire	70	Le Murbac et ses bourdonnants	128
Alma Rein	72	Les montagnes	130
Les Pirates	73	Environnement en combat.....	130
L'équipage du Rorqual-Tempête.....	74	Le Douflon.....	132
La Confrérie	76	Le Peng des pentes.....	133
Sœur-Shandra	76	Le chien de la Chapelle des Glaces.....	134
Sœur-Thérébayade.....	77	Le Scolopince des roches	136
Les Immortels	78	La Wyverne	137
Le Vampyre	78	Les mers et océans	138
Le Maître des Cartes.....	79	Environnement en combat.....	138
Créatures et biomes.....	81	Le Crabalétrier	140
Animaux apprivoisés et montures	82	Le Zeurg	141
Animaux apprivoisables.....	82	Le Murdrake	142
Les montures.....	82	Le Krak armuré.....	143
Les familiers	83	Le Gardien du Récif.....	144
Les chevaux et ânes.....	84	Les étendues désertiques	146
Les familiers communs	85	Environnement en combat.....	146
Les plaines et collines	90	Le Gekk sang-de-feu	148
Environnement en combat.....	90	L'Évorace.....	149
Le Kaléidos	92	Le Barbauth des sables.....	150
La Diatruche à pointes	93	Les cavernes et ruines	152
Le Vostro	94	Environnement en combat.....	152
Le Lional d'Émérée.....	95	La Vipère Noire	154
Le Griffon	96	Les rats.....	156
Le Morfex	98	La nuée de Scarabs de Sinople	158
Les forêts	100	La Chasseuse des Caves	159
Environnement en combat.....	100	Le Ptérokir.....	160
L'Ychat	102	L'Effroizard	161
Le loup.....	103	La Rocaille des Ténèbres.....	162
Le Warx	104	L'Alluvile.....	163
La nuée de serpents.....	105	Le Rogneur d'os.....	164
Les ours	106	Le Hurlleur blême	165
Le Xiaphem	107	Le Sambre.....	166
Le Démon d'écorce	108	Les Lucrovirs et la Ragesang	168
Le Lapin de Caebolg	109	Le Lucrovir.....	168
Le Daedron	110	Les animaux Ragesang.....	169
Le Chat de Shantlée.....	112	Annexes	173
Le Cœur des Ronces	114	Cartes de combat.....	174
Le Sombre Santal.....	116	Table des adversaires par ordre	
Les marais	118	alphabétique	183
Environnement en combat.....	118	Table des adversaires par Challenge	184
La Larvaze	119	Ingrédients et collecte par biome....	186
L'Hippocrasse.....	121	Glossaire	192
La Lueur d'Âme	122		
Le Globuleux	124		
Le Glatix des marais.....	125		
Le Limax ocre	126		





*Les soldats de la Garde Impériale d'Abraçaz se préparent
au combat durant la Guerre de Sang*

A dramatic illustration of a medieval battle scene. In the foreground, a knight in full plate armor is engaged in combat, his sword raised. Behind him, other knights are visible, some on horseback. A large red banner with a white cross is being carried by a knight in the background. The scene is filled with the chaos of battle, with dust and debris in the air. A vertical orange banner is on the right side of the image.

CHAPITRE 1

Diffrontements

Affrontements et combats

Ce présent livre fait souvent référence à des notions du Livre de Règles, qui sera abrégé « LdR ».

Qu'est-ce qu'un affrontement ?

Durant leurs aventures, les PJs vont être amenés à affronter de l'adversité sous plusieurs formes. Cela peut être un environnement hostile, des pièges, des énigmes, des mystères à résoudre, des antagonistes qui vont leur mettre des bâtons dans les roues, etc.

Dans ce dernier cas de figure, **lorsque des adversaires font face directement aux PJs, on peut parler d'affrontement.** Attention, il ne s'agit pas systématiquement d'un combat, ou tout du moins pas forcément suivant le type d'adversaire et ses motivations.

On peut par exemple imaginer :

- Un duel de regards basé sur l'intimidation (LdR page 100)
- Une course-poursuite (LdR page 127)
- Un duel au soleil couchant (page 14)
- Une joute verbale basée entre personnages à la langue acérée (page 14)
- Etc.

Toutefois, même pour ce genre d'affrontements il est nécessaire de connaître les statistiques et les enjeux des adversaires, ce qui est décrit dans les profils des différents PNJs et créatures. Parfois, vous pourrez également trouver ce genre d'encart pour donner des idées d'affrontements qui peuvent sortir de l'ordinaire :

Exemple d'aventure

Idée d'une façon de rencontrer ou d'affronter le PNJ ou la créature. Cela peut être l'idée directrice d'une ébauche de scénario.

Cependant, il arrive souvent qu'un affrontement finisse à couteaux tirés, par **un combat** !



Gérer les adversaires et leur puissance

Pour les affrontements qui ne sont pas des combats, **comparer les chances de réussite de l'adversaire par rapport au meilleur des PJs pour la ou les Compétence(s) relative(s) à l'affrontement.** Vous devez vous assurer qu'elles sont commensurables : si les PJs n'ont aucune chance et que l'affrontement est vain, il est inutile de le jouer. À l'inverse, si les PJs sont bien plus forts, vous pouvez considérer que c'est pour eux une formalité.

En combat, il est bien plus difficile pour le Conteur de se faire une idée de la puissance d'un adversaire et de la menace qu'il représente. Pour pallier à cela, **un Challenge (⚔) est indiqué dans le profil de chaque adversaire**, allant de ⚔ 1 (facile) à ⚔ 6 (légendaire).

Exemple

Un Milicen constitue un ⚔ 2 (normal) car il n'est pas très bien équipé, mais sait plutôt bien se battre. Un groupe de 4 PJs débutants devrait pouvoir venir à bout de 4 Gardes.

La Magicienne Shandra Velchizel est quant à elle extrêmement puissante et expérimentée, capable de créer des dommages colossaux, et représente un ⚔ 6 (légendaire). Seul un groupe très expérimenté et bien préparé peut espérer ressortir victorieux (et vivant) d'un tel affrontement.

Pour un groupe équilibré de 4 PJs ayant en moyenne un certain nombre de Points de Destinée (☼), le tableau suivant donne une idée au Conteur de combien d'adversaires il peut leur opposer, suivant leur Challenge (⚔).

Groupe de 4 PJs...	Nombre et Challenge (⚔) des adversaires
Débutant (0 à 29☼)	4 × ⚔ 2 (normal)
Intermédiaire (30 à 59☼)	4 × ⚔ 3 (difficile)
Expérimenté (60 à 99☼)	2 × ⚔ 4 (très difficile)
Héroïque (100☼ et plus)	5 × ⚔ 4 (très difficile) ou 2 × ⚔ 5 (héroïque)

Notez bien que ces données sont purement indicatives, et que chaque affrontement dépend énormément de l'environnement, des circonstances et de la composition du groupe.

Le Conteur peut également créer ses propres antagonistes, et les modifier à loisir pour équilibrer les affrontements (page 18).

Début d'un combat

L'ordre d'action (LdR page 120) durant un combat a un grand impact sur ce dernier, en particulier si un camp prend l'autre par surprise. En effet, agir en second et devoir essuyer un round d'attaque(s) sans pouvoir se défendre (dans le cas où l'on a raté son jet de Voir ou Entendre) est très punitif.

En tant que Conteur, rappelez-vous que vos PJs risquent de commencer à jouer en étant déjà bien blessés et qu'il faut donc adapter la menace à ce facteur. Vous pouvez par exemple retirer un des adversaires par rapport à ce qui est recommandé si vous avez prévu que les autres prennent les PJs par surprise.

Impliquer l'environnement

Systématiquement combattre sur une plaine vide n'est pas très intéressant et risque de se résumer à un échange de coups d'épée alternatif guère palpitant.

Laisser trainer des joujoux

En tant que Conteur, **mettez à disposition de vos PJs des « outils »** (armes improvisées, éléments structurels, caisses en équilibre, etc.) pour les inciter à trouver des solutions originales et inventives !

Exemple

Si le combat se déroule dans un entrepôt, décrivez les cordes qui pendent des poutres, les lourdes caisses en équilibre instable qui ne demandent qu'à être poussées sur des adversaires, le fameux tonneau d'huile inflammable qui a été négligemment laissé dans un coin, etc.

Vous pouvez exiger des jets Compétences, plus difficiles que les habituels jets de Corps à corps et Tir si nécessaire, mais si l'action est réussie il faut impérativement que les PJs soient récompensés à la hauteur de leur prise d'initiative.

Une règle générale est que l'action doit avoir plus d'impact que si le PJ avait attaqué « bêtement ». Cela peut être des dégâts augmentés, un malus pour l'adversaire, ou même mettre fin prématurément au combat si l'action est vraiment pertinente.

Il est très probable que les PJs n'utilisent pas tout ce que vous leur avez rendu accessible, et c'est parfaitement normal. L'important est qu'ils aient le sentiment d'avoir de nombreuses possibilités d'action, **qu'ils aient le choix**.

Les biomes

Ce livre décrit dans le Chapitre 3 — Animaux et monstres (page 81) une liste de biomes que les PJs vont pouvoir visiter dans l'Empire et au-delà.

Chaque biome possède son ambiance, ses dangers, ainsi que les créatures qu'il recèle et que les PJs vont pouvoir rencontrer. Si les PJs sont amenés à combattre, chaque biome va apporter des spécificités (tels que des obstacles, des cachettes, etc.) au combat, permettant d'apporter une variété bienvenue aux affrontements.

Mettre en place des contraintes

En tant que Conteur, pour apporter une originalité à vos combats, vous pouvez imposer des contraintes. Cela va temporairement changer la dynamique de l'affrontement et obliger les PJs à s'adapter à innover.

Cela peut se concrétiser par :

- Un **environnement difficile** (faible luminosité, noir total, terrain glissant, combat sous l'eau).
- **Interdiction de tuer** (il faut capturer un animal ou des brigands).
- Combattre **sans ses armes ou son armure** (dans un endroit où on est obligé de les laisser à l'entrée, ou bien durant une attaque surprise à la faveur de la nuit).
- Un combat trop difficile, mais il suffit de **survivre un certain nombre de rounds**, le temps que les renforts arrivent.
- Etc.

Pensez à adapter le nombre ou la puissance des adversaires aux contraintes que vous imposez !

Faire intervenir l'inattendu

Dans Les Chroniques d'Ilburia, les combats sont plutôt dangereux et brutaux, et n'ont pas vocation à s'éterniser durant des dizaines de rounds. Cela dit, même dans ces conditions un combat opposant deux phalanges peut déjà être rébarbatif. Pour pallier à cela, vous pouvez déclencher un événement inattendu au début d'un round de combat, qui va bouleverser son déroulement et forcer les PJs à s'adapter.

Voici quelques idées :

- Un second groupe d'adversaires fait son apparition en prenant les PJs à revers.
- Des archers commencent à faire pleuvoir des flèches depuis le sommet d'une colline : il faut se mettre à couvert ou aller les déloger au plus vite.
- Une créature bien plus puissante arrive et coupe littéralement en deux le chef des adversaires des PJs : après un bref coup d'œil, les ennemis d'hier se mettent d'accord pour affronter ensemble ce nouveau danger mortel.
- Le pont en bois vermoulu où se déroule le combat commence à s'effondrer ! Désormais il faut soit fuir soit réussir un jet d'Acrobaties à chaque round pour éviter la chute !

Représentation de l'état de santé

Une échelle « héroïque »

Vous l'aurez sans doute remarqué, dans les Chroniques d'Ilburia – le Jeu de Rôle, les capacités d'un PJ ou d'un PNJ ne diminuent pas lorsqu'il perd des Points de Vie (♥), sauf dans des cas exceptionnels. En revanche, une fois à 0♥, le personnage meurt directement.

Il faut voir les Points de Vie (♥) d'un point de vue « héroïque », comme dans les films d'actions, plutôt que comme une représentation graduelle de l'état de santé.

Exemple

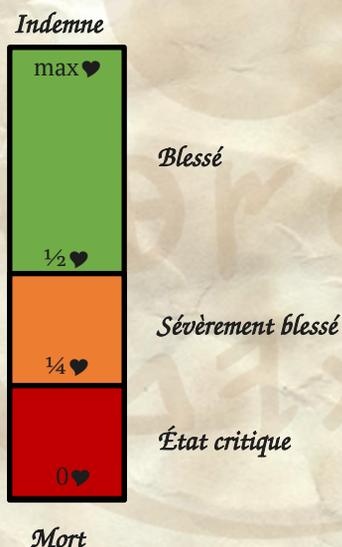
En combat, un personnage qui a perdu une bonne partie de ses ♥ n'aura subi que des estafilades légères, et ne sera pas en train de se vider de son sang. Mais lorsqu'il perd son dernier ♥, on considère que le dernier coup lui est fatal, par exemple une flèche qui lui transperce la tête ou un coup de hache qui le décapite.

C'est aussi pour cette raison qu'il est possible d'assommer un adversaire déjà blessé en lui faisant perdre ses derniers ♥ lorsqu'on frappe de manière non-létale.

Il en va de même pour les PJs, qui ne subissent pas de blessure persistante (comme un membre tranché ou la perte d'un œil) tant qu'ils n'atteignent pas 0♥, et peuvent utiliser leur Destinée pour se soustraire à la mort.

Communiquer l'état de santé façon rôle-play

Il est très peu immersif de dire « il me reste 7 points de vie sur 18 ». À la place, en tant que Conteur, vous pouvez communiquer sur l'état de santé de vos PNJs avec la règle optionnelle suivante, et demander à vos Joueurs de faire de même entre eux. Il s'agit d'utiliser des termes rôles play dès que les ♥ d'un personnage descendent en dessous d'un certain pourcentage :



Exemple

Agathe la chevalière assène un coup d'épée à un loup écumant de rage, et ce qui l'amène à 10/18♥. Le Conteur dit alors : « le loup est blessé, mais encore vaillant ».

Au round suivant, elle réitère son attaque, le faisant tomber à 2/18♥. Le Conteur commente : « la bête saigne abondamment, son état est critique ».

Procéder de la sorte permet de donner des informations utiles aux Joueurs sans qu'elles ne soient trop précises, afin de garder une part de tension.

Fin de combat

Un combat peut prendre fin de plusieurs manières :

- Un des deux camps a été entièrement décimé.
- Un des deux camps a fui.
- Un des deux camps s'est rendu, ou bien les deux camps ont trouvé un terrain d'entente.

Chaque combat est différent, et son issue va dépendre des objectifs de chaque camp, et de comment se passe le combat.

Exemples

Un chevalier qui a prêté serment de défendre une cause combattra coûte que coûte.

Un prédateur ne va en général pas combattre jusqu'à la mort, et préférer fuir s'il voit qu'il n'a pas le dessus.

Tous les brigands ne sont pas sanguinaires, et s'ils ont le dessus mais qu'ils risquent encore d'accuser des pertes, ils peuvent proposer aux PJs la vie sauve s'ils se rendent (et inversement d'ailleurs !).

Fuite et poursuite

Lorsqu'un personnage fuit, chacun de ses adversaires peut choisir de le poursuivre. Dans ce cas, ce ou ces adversaires quittent également le combat et une **Course-poursuite** s'engage (LdR page 128). Pour rappel, si un personnage se fait rattraper alors qu'il fuyait un combat, il est automatiquement tué ou assommé.

Un adversaire qui choisit de ne pas poursuivre le fuyard peut continuer à combattre normalement. S'il possède une arme à distance et que l'environnement le permet, durant son prochain round **il peut tenter de tirer sur le fuyard**. On considère en général qu'aux rounds qui suivent, ce dernier est trop loin pour être touché, ou bien qu'il n'y a plus d'angle de tir.

Exiger une reddition et négocier

Alors que les créatures auront tendance à fuir si elles sont en position délicate, ou au contraire ne feront pas de quartiers

si elles ont le dessus, les adversaires Humains sont capables de plus de nuances. Une reddition peut être exigée par les PJs ou leurs adversaires, suivant la situation et l'objectif de chaque camp. Dans le cas où on leur propose de se rendre, les PJs décident en leur âme et conscience ; mais lorsqu'il s'agit des PNJs, c'est au Conteur de décider s'ils sont prêts à accepter de lâcher leurs armes.

Chaque situation est différente, mais dans le cas général les adversaires refuseront de se rendre tant qu'au moins une de ces conditions n'est pas remplie :

- Leur chef est mort ou hors de combat
- Ils sont en infériorité numérique

Si une de ces conditions est remplie, un PJ peut utiliser une Action de Combat (✕) pour tenter de négocier. Il peut pour cela utiliser son  Intimidation, son  Négoce, ou encore son  Bluff suivant ce que dicte le rôle-play. Les conditions de reddition doivent également être acceptables pour les deux partis, et si elles sont particulière acceptables, la reddition peut être automatique.

Faites alors faire un jet de VOL en utilisant la plus haute valeur des adversaires, dont la difficulté dépend du nombre de réussites du PJ à son jet de Compétence :

Nombre de réussite du PJ	Difficulté du jet de VOL
0 à 1	-
2 à 3	Normal (2 réussites)
4 à 5	Difficile (3 réussites)
6 ou plus	Très difficile (4 réussites)

Si le jet est raté, les adversaires se rendent.

Récompenses

Voir page 22.

Soins et repos

Une fois un combat terminé, en tant que Conteur, pouvez laisser un peu de temps aux PJs pour se soigner et se reposer. Il y a alors deux possibilités : soit ils sont contraints par le temps, soit ils ont autant de temps qu'ils le souhaitent.

Se soigner sommairement après un combat

La plupart du temps, les PJs ne peuvent prendre que quelques minutes pour récupérer leurs forces après un combat. Ils peuvent le faire des façons suivantes :

- Utiliser la Compétence  Médecine, pour réaliser des premiers secours permettant de soigner (1D+R)♥. Le Talent  Douces mains augmente de +2♥ les soins. Rappelez-vous que cela est limité à 1/jour par

personnage, sauf si le soigneur possède  Raccommodage.

- Le Talent  Méditation de combat permet de récupérer quelques Points de Pouvoir (♣).
- Préparer et manger un bon repas à l'aide de la Compétence  Artisanat Cuisine prend un peu plus de temps (1h), mais permet également de faire récupérer quelques Points de Pouvoir (♣) à tous les PJs.
- Utiliser des objets, tels que des potions médicinales.

Se reposer plus longtemps

Si rien ne les empêche, les PJs peuvent tout à fait décider de camper plusieurs jours durant afin de se remettre de leurs blessures. Pensez-y si vous souhaitez qu'ils enchaînent plusieurs affrontements dans une même journée : donner leur une bonne raison de ne pas pouvoir se reposer longtemps !

Se reposer une nuit complète (au moins 8h) permet de récupérer **autant de Points de Vie (♥) que sa valeur de CON et tous ses Points de Pouvoir (♣)**. Cela permet aussi de faire disparaître l'épuisement.

Il est possible d'utiliser la Compétence  Médecine pour faire des **soins prolongés tout une journée durant**, afin de récupérer (2D+2×R)♥, voire de le faire plusieurs jours d'affilée.

Certains adversaires, tels que les animaux des marais, sont vecteurs de maladies. Guérir d'une maladie peut également prendre plusieurs jours avec des soins constants.

Revanche des adversaires

Après un combat, les PJs peuvent se soigner, mais également les adversaires s'ils n'ont pas tous été tués, en particulier s'ils ont fui. **Rien ne les empêche de revenir pendant la nuit pour prendre leur revanche sur les PJs !**

Il est conseillé au Conteur de ne pas abuser de cette option, sans quoi la plupart des PJs risquent de devenir systématiquement sans pitié. Que ce soient des brigands ou des bêtes sauvages, vouloir se confronter à nouveau face à des ennemis qui ont déjà eu le dessus n'est pas naturel. **Il faut qu'ils aient une bonne raison de le faire** (par égo, pour venger la mort de quelqu'un d'important, etc.) **et les moyens de le faire** (demander des renforts, avoir l'avantage du terrain, etc.).

Les adversaires ne sont pas non plus obligés de systématiquement revenir pour combattre. Ils pourraient au contraire essayer de reprendre un objet que les PJs leur ont arraché en le leur volant à la faveur de la nuit, tenter d'empoisonner leur nourriture, etc. Ce sera l'occasion de jouer une scène originale.

Autres types d'affrontements

Duel à l'arme blanche

Les combats tels que décrits dans le Livre de Règles (page 120) sont prévus pour simuler l'affrontement d'un groupe de PJ contre un groupe d'adversaires. Dans certains cas de figure, un PJ va vouloir se battre en duel avec un PNJ, par exemple pour régler un différend d'honneur. Il est conseillé au Conteur d'utiliser la règle alternative suivante afin de donner plus de saveur à cet affrontement bien particulier.

Déterminer l'enjeu et les règles

Les deux duellistes doivent se mettre d'accord sur ce qui va mettre fin au combat (à mort, au premier sang, etc.) et quelles règles utiliser (pas d'armure, une seule arme, à quelle distance les combattants commencent, etc.).

La plupart du temps un duel se fait au premier sang et les duellistes commencent à 2m l'un de l'autre.

Rounds de duel, posture et initiative

Le duel est découpé en rounds de duels à la place de rounds de combat. Chaque round dure également 6 secondes environ.

La particularité est qu'au **début de chaque round de duel, chacun des duellistes doit décider en secret d'une posture : offensive ou défensive.**

Puis, chaque duelliste fait un jet de VIV qui va déterminer l'ordre d'action pour ce round de duel. Celui qui obtient le plus de réussites joue en premier, cela représente le fait qu'il prend de court son adversaire. En cas d'égalité, personne n'a l'initiative et on considère que les duellistes agissent simultanément.

Actions

Lorsque c'est à un duelliste d'agir, utilisez ensuite les règles de combat habituelles pour réaliser ses actions.

De plus, si les deux duellistes ont secrètement **choisi des postures différentes**, et uniquement dans ce cas, chaque duelliste bénéficie d'un bonus suivant la posture choisie :

- **Offensive.** Avantage aux jets de  Corps à corps
- **Défensive.** Avantage aux jets de  Défense

S'ils ont tous les deux choisi la même posture, aucun bonus n'est accordé. En général, il est pertinent d'adopter une posture offensive lorsqu'on pense avoir l'initiative, et inversement, mais cela rend le duelliste prévisible. C'est donc une forme de pari et de bluff.

Affrontement social

Tous les combats ne se gagnent pas à la pointe de la lance, et certaines langues sont plus affûtées que la plupart des épées. Dans un contexte social, un PJ et un PNJ peuvent être amenés à se convaincre respectivement de quelque chose, ou convaincre un tiers parti. Imaginez par exemple les PJs et un adversaire essayant de convaincre une foulée du bienfondé d'un projet. Il y a plusieurs façons de régler la question : soit en rôle play complet, soit avec un duel social.

Rôle-play

Si vos joueurs sont à l'aise à l'oral, vous pouvez jouer la scène « par la bouche de leurs personnages ». S'ils avancent des arguments pertinents, mentent correctement, font preuve de répartie ou sont persuasifs d'une manière générale, considérez qu'ils remportent cet affrontement.

Cela dit, soyez attentifs aux statistiques des personnages eux-mêmes : les joueurs doivent se rappeler que ce ne sont pas eux qui parlent, mais bien leurs avatars. Si un PJ avec 1 en CHA commence à s'improviser Shakespeare, vous êtes en tant que Conteur tout à fait en droit de lui demander un jet d'Éloquence (ce qui devrait lui ramener les pieds sur terre). En effet, être rôle-play c'est avant tout réussir à jouer son personnage.

Duel social

Dans le cas où vos joueurs ne sont pas suffisamment à l'aise pour parler « par la bouche de leurs personnages », vous pouvez simplifier la scène en une succession de jets.

Nommez un PJ qui sera le représentant de leur camp (en général celui qui a le plus de CHA). Les autres PJs pourront l'assister, et le Conteur pourra lui donner l'Avantage s'il considère que leurs conseils sont utiles.

Le duel social se déroule en rounds. Le PJ commence par faire valoir un argument, puis fait une confrontation avec son adversaire sur la Compétence la plus adaptée (par exemple Bluff pour mentir). S'il remporte la confrontation, il gagne 1 Point de Supériorité (PS). C'est ensuite au tour de l'adversaire de faire de même. Puis on recommence au round suivant.

Le défenseur de la confrontation peut toujours choisir d'utiliser la Compétence Psychologie à la place, s'il le désire. L'argument employé doit toujours être valide (même si c'est un mensonge), sinon aucun PS n'est gagné.

À la fin d'un round, le camp qui possède strictement plus de PS l'emporte, ce qui met fin au duel social.

Combats sous l'eau

Combattre en totale immersion est une situation très complexe pour les PJs. En effet, que ce soit pour se déplacer ou ne serait-ce que respirer, le fond des eaux est un environnement des plus hostiles.

Retenir sa respiration et survivre sous l'eau

Un personnage est capable de **retenir sa respiration en combat pendant 5 rounds (30s) par point de CON**. Passé ce délai, le personnage subit 1D*/∞☐ au début du round suivant, 2D*/∞☐ à celui d'après, etc. jusqu'à ce qu'il puisse respirer ou qu'il meurt.

Il existe d'autres moyens de parvenir à survivre sous l'eau : soit par des moyens Magiques, tel que le sort Respiration aquatique ou un Manteau de Mage de l'Eau, ou bien en utilisant une cloche de plongée, un tuba, etc.



Déplacements

Pour rappel, un **personnage nage dans l'eau à une vitesse de 1/4** en l'absence de courant ou de difficulté. Cela équivaut la plupart du temps 2m par Action de Mouvement (▶) et 4m par Action Complexe (⊞).

Un personnage peut en outre tenter d'augmenter cette vitesse en réussissant un jet de Natation dont la difficulté dépend de l'environnement (voir ci-dessous). **Si le jet est réussi, sa vitesse de nage augmente de son nombre de Réussites**. Si le jet est échoué de 1 cran, le personnage n'arrive pas à progresser et reste où il est. **Si le jet est échoué d'au moins 2 crans**, le personnage commence à se noyer et subit 1D*/∞☐.

Environnement	Difficulté du jet de Natation
Pas de courant	Normal (2R)
Courant faible (rivière)	Difficile (3R)
Courant fort (fleuve, houle)	Très difficile (4R)
Tempête	Héroïque (5R)

Les armes en combat

Armes à distance

La plupart des armes à distance ne fonctionnent pas sous l'eau, et même utilisée depuis la surface de l'eau, leur efficacité réduit drastiquement : en effet, chaque mètre sous la surface équivaut à un incrément de portée (indépendamment de la portée nominale de l'arme).

Seules les armes à distance suivantes fonctionnent sans malus sous l'eau : la javeline, le trident et le lance-harpon.

Lance-harpon

ARME DE TRAIT

Coût : 450 Kaars

Type : Trait

Dégâts : 6*

Pénétration : 2☐

Cette arme peut être utilisée sous l'eau sans malus, s'utilise à deux mains, nécessite d'être rechargée et a une portée nominale de 5m.

Armes de corps à corps

Utiliser une **arme de corps à corps sous l'eau se fait systématiquement avec le Désavantage** au jet de Corps à corps, à l'exception des armes infligeant des dégâts exclusivement perforants (dague, lance, trident, etc.).

D'autre part, les personnages ont le Désavantage à la plupart de leurs Compétences, dont la Défense (à la discrétion du Conteur).

Trident

ARME D'HAST ET DE JET

Coût : 35 Kaars

Type : Hast et Jet

Dégâts : (FOR+4)*

Pénétration : -

Cette arme peut être utilisée sous l'eau sans malus, a de l'allonge (2m) et une portée nominale de 3m.

Sorts et Magie

Les sorts du Feu sont lancés avec le Désavantage au jet de Magie et peuvent avoir des effets sensiblement différents (onde de choc de gaz, dégâts contondants simples plutôt que des dégâts de feu avec une pénétration totale), à la discrétion du Conteur.

Les sorts de l'Eau ayant un lien avec la glace ou le froid sont lancés avec le **Désavantage au jet de Magie si l'eau est salée**.

Physionomie et comportement

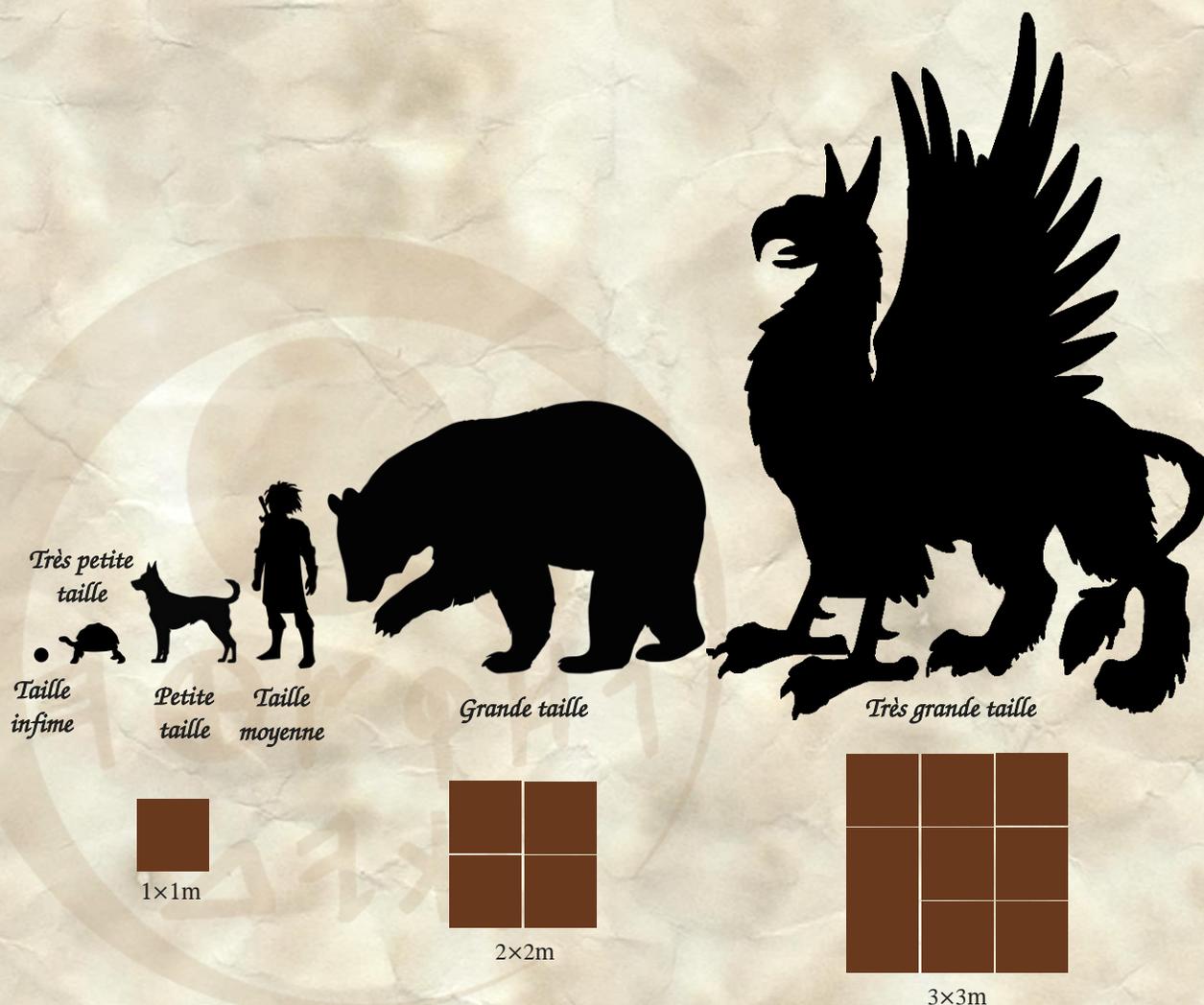
Guide des tailles

Les humains sont considérés par défaut de « taille moyenne » et occupent en combat une zone de 1m². Toutefois, certains animaux peuvent être bien plus grand, et occuper davantage de place.

Afin de pouvoir se faire une idée du gabarit d'une créature, sa taille est indiquée dans son profil sous son nom. Ci-dessous se trouve une comparaison des tailles et de l'espace qu'elles occupent respectivement. D'une manière générale, chaque catégorie de taille est deux fois plus grande que la précédente.

Avoir une taille supérieure ne procure pas d'avantage particulier, tout est déjà intégré dans le profil de la créature.

Catégorie de taille	Comparaison	Espace occupé en combat
Taille infime	Taille d'un insecte ou moins...	1×1m
Très petite taille	Taille d'une souris	1×1m
Petite taille	Taille d'un chien	1×1m
Taille moyenne	Taille d'un humain	1×1m
Grande taille	Taille d'un cheval	2×2m
Très grande taille	Taille d'un éléphant	3×3m
Taille gargantuesque	Plus grand...	Variable



Instinct des créatures

Il est assez aisé pour le Conteur de déterminer comment vont se comporter des adversaires humains, tout du moins dans les grandes lignes. Nul doute que des brigands vont envisager de fuir si leur groupe se fait décimer ou si leur chef vient de se faire étêter par un guerrier particulièrement intimidant.

Pour les créatures que les PJs vont être amenés à rencontrer sur les terres d'Ilburia, c'est beaucoup moins évident. Afin d'aider le Conteur dans son interprétation, **il est indiqué dans le profil des créatures un instinct, c'est-à-dire comment elles se comportent la plupart du temps.** Voyer cela comme un guide général et non comme une vérité absolue.

Voici une **liste des instincts** les plus communs :

Paisible

De telles créatures n'attaquent jamais les humains et combattront exclusivement pour se défendre.

Territorial

Ces créatures n'attaquent pas pour se nourrir, mais plutôt pour protéger leur lieu de vie et leurs petits. En général, elles commencent par essayer d'intimider les intrus, mais cela ne les empêchera pas de faire preuve de violence si elles y sont contraintes.

Opportuniste

Ce type de créatures passe à l'attaque lorsqu'elles pensent avoir le dessus, pour se nourrir. Elles fuient facilement lorsque la situation tourne en leur défaveur.

Prédateur

De telles créatures combattent pour se nourrir de leurs proies. Ils abandonnent uniquement s'ils s'aperçoivent qu'ils ne pourront pas se repaître de leurs cibles, ou trouvent un gibier plus facile à attraper.

Meurtrier

Ces créatures vivent pour la chasse, et même repues elles n'hésiteront pas à traquer leurs proies. Elles y voient un jeu où y prennent un plaisir sadique.

Décérébré

Ce genre de créature attaque systématiquement et implacablement. Elle combattra jusqu'à la destruction de ses adversaires ou jusqu'à sa propre mort, excluant toute forme de fuite. Ce comportement extrême peut s'expliquer par une absence totale de conscience ou le fait que la créature n'est pas naturelle.

Un aigle mordoré, prédateur, prend à parti un serpent opportuniste.

Création et ajustement d'adversaires

Utiliser les profils existants

Le plus simple pour s'assurer qu'un adversaire est équilibré et intéressant à affronter est d'utiliser un des profils fournis dans ce livre :

- Au Chapitre 2 (page 41) pour les adversaires humains
- Au Chapitre 3 (page 81) pour les créatures

Ces profils reprennent également ceux déjà fournis dans le Livre de Règles afin de tous les avoir sous la main au même endroit.

Certaines erreurs ont été corrigées et certains détails homogénéisés, c'est pourquoi il est conseillé d'utiliser ces nouveaux profils du présent livre.

Créer ses propres adversaires

Après quelques aventures, il est probable que vous, Conteur, vouliez créer vos propres antagonistes. Cela demande un peu de pratique, mais c'est tout à fait faisable.

Le tableau ci-dessous permet d'avoir une idée des statistiques d'un adversaire pour chaque niveau de Challenge (⌘). Ces informations sont purement indicatives, et dépend grandement du choix des Traits (◇), Talents (◆) et Pouvoirs (❖), ainsi que leur synergie.

Pour les créatures, une liste inédite de Traits (◇) est disponible page 18 (non accessible aux PJs bien entendu).

Pour les PNJs, quelques Talents (◆) inédits page 18 permet d'améliorer sensiblement certains personnages importants.

Challenge (⌘)	Attaque & Défense	★	♥	⌘	♠	Compétences principales	Nbr de Traits, Talents et Pouvoirs
1 Facile	4D/5+	5+R	15	2	0	0 (4D)	1
2 Normal	5D/4+	7+R	20	2	1	1 (5D)	2
3 Difficile	6D/4+	10+R	30	2	3	2 (6D)	3
4 Très difficile	8D/4+	12+R	50	3	5	3 (7D)	4
5 Héroïque	10D/4+	15+R	70	3	8	4 (8D)	6
6 Légendaire	10D/3+	20+R	100	4	12	5 (9D)	8



Ajuster le Challenge des adversaires

Lorsque les PJs vont gagner des Points de Destinée (⊕), gagner en expérience, et améliorer leur équipement, certaines des créatures présentées dans le Chapitre 3 (page 81) ne représenteront tout simplement pas un Challenge (⌘) suffisant pour leur opposer un défi à leur mesure.

Pour pallier à cela et garder de l'intérêt aux affrontements, plusieurs options s'offrent à vous, Conteur :

- **Ne leur opposer que des créatures avec un Challenge (⌘) plus élevé.** C'est simple, mais autant cela ne pose pas de problème de cohérence pour des humains, autant il est complètement farfelu de ne tomber *que* sur des Morfex à chaque aventure...
- **Augmenter le nombre d'adversaires.** Cela peut être efficace et rapidement dangereux, surtout si les PJs n'ont qu'une seule Réaction (■). Attention toutefois : augmenter le nombre d'adversaire augmente en général la durée des combats.

- **Mettre en place des contraintes fortes pour le combat** (page 11), telles qu'une attaque surprise.
- **Altérer une ou plusieurs des créatures adverses.** En rendant certaines créatures plus puissantes, comme par exemple un chef de meute, il est possible de garder une variété dans les adversaires rencontrés, tout améliorant les interactions avec les personnages.
- L'aspect tactique de l'affrontement (toutes les créatures ne sont pas identiques).

Altérations

Voici ci-contre une liste non-exhaustive d'Altérations que vous pouvez, en tant que Conteur, ajouter à des créatures existantes.

Chaque Altération décrit quel type de créature elle a vocation à altérer, les augmentations procurées, ainsi que l'ajuste à faire sur le Challenge (⌘) initial de la créature.

Animal Alpha [Altération]

Peut s'appliquer à tout ANIMAL, qui devient alors un ANIMAL ALPHA d'une taille supplémentaire

×2♥ - +1☞ +2♠ -

Caractéristiques

FOR	+1	-	-
CHA	+1	-	-
		VOL	+1

Compétences

Corps à corps +2, Défense +2, autres compétences de l'animal +1.

◊ Traits

Dégâts augmentés. Les dégâts de toutes les attaques de l'Animal Alpha sont augmentés de +3* (soit +4* avec l'augmentation de FOR).

Facultés augmentées. Si un adversaire doit faire un jet de Caractéristique ou de Compétence pour se prémunir d'un Talent ou d'un Pouvoir de l'Animal Alpha, la difficulté de ce jet augmente d'un cran.

☞ +1

Animal Ancien [Altération]

Peut s'appliquer à tout ANIMAL carnivore dont l'organisation sociale est d'au moins 5 individus, qui devient un ANIMAL ANCIEN

×2♥ ×2♣ +1☞ - -

Caractéristiques

FOR	-	PSY	-	AGI	-
CON	-	VOL	-	VIV	-
CHA	+1	INT	+1	PER	-

Compétences

Corps à corps +2, Intimidation +4.

◊ Traits

Attaque supplémentaire. L'Animal chef de meute peut porter 1 attaque supplémentaire à chaque Action de Combat (⊗), en addition de ses éventuelles ◊Attaques multiples. Il s'agit toujours de la première attaque mentionnée dans son profil.

Autorité incontestable. Donne l'Avantage aux jets de Corps à corps, Tir et Défense à tous les animaux de la meute situés à 5m ou moins de lui.

☞ +1

Animal Pestiféré [Altération]

Peut s'appliquer à tout ANIMAL qui n'a pas ◊Vecteur de maladie, qui devient alors un ANIMAL PESTIFÉRÉ

×3♥ - +1☞ - -

Caractéristiques

CON	1	-	-
CHA	-1	-	-

Compétences

Toutes les compétences +1.

◊ Traits

Porteur de la Peste Rouge. À chaque fois qu'un adversaire est blessé par l'animal pestiféré, le blesse en étant adjacent, tente de récupérer du butin sur son cadavre, ou le touche d'une façon ou d'une autre, il doit réussir un jet de CON difficile. Si le jet est raté, il contractera automatiquement la Peste rouge (LdR page 114) au bout de 1h.

☞ +1

Animal Juvenile [Altération]

Peut s'appliquer à tout ANIMAL, qui devient alors un ANIMAL JUVÉNILÉ d'une taille inférieure

÷2♥ - - -2♠ -2♣

Caractéristiques

FOR	-1	-	-
CON	-1	-	-
CHA	+2	-	-

Compétences

Toutes les compétences de l'animal -1.

◊ Traits

Juvenile. Les Points de Vie de l'Animal Juvenile ne sont pas réduits supplémentaires par la diminution de CON, mais ses dégâts sont bien réduits de -1* dû à la diminution de FOR. Aucune statistique ne peut descendre en-dessous de 1, sauf les Compétences qui peuvent descendre à 0.

☞ -1

Traits de créatures

Voici une liste non-exhaustive de Traits (◇) usuels dans lesquels vous pouvez, en tant que Conteur, piocher pour créer vos propres créatures ou modifier celles proposées plus loin. Le nombre de Talents et Traits à donner à une créature dépend approximativement de son Challenge (⚔), comme indiqué page 10. Cela dit, gardez à l'esprit que chaque Talent ou Trait ne se vaut pas en termes de puissance, de même que pour certaines combinaisons qui synergisent particulièrement bien et décuplent la dangerosité de la créature.

Les termes encadrés peuvent être modifiés et adaptés :

Amphibie. Survit et se déplace aussi bien sous l'eau que sur la terre ferme. Au lieu de faire un jet de Natation, il peut se déplacer automatiquement à $10 \text{ } \mathcal{D}$ dans l'eau.

Aquatique. Ne peut se déplacer que dans l'eau et ne fait jamais de jet de Natation (le cas échéant, il les réussit automatiquement).

Attaques multiples. La créature peut porter 2 attaques de griffes à chaque Action de Combat (✖).

Blessure empoisonnée. À chaque fois qu'un adversaire est blessé par une attaque de la créature, il doit réussir un jet de CON normal ou recevoir 1 dé poison. Il est alors Empoisonné (LdR page 131).

Charge dévastatrice. Lorsque la créature Charge, si l'attaque touche et n'est pas défendue, l'adversaire est automatiquement jeté À TERRE s'il est d'une taille inférieure ou égale.

Coups étourdisants. Lorsque la créature touche un adversaire, ce dernier doit réussir un jet de CON normal ou être ÉTOURDI jusqu'au début du prochain round de la créature.

Fixation. À chaque fois qu'un adversaire est blessé par une attaque de morsure, la créature peut choisir de rester accrochée. Dans ce cas, elle ne peut plus attaquer normalement, mais elle peut consacrer une Action Complexe (⊞) pour infliger automatiquement $5 \star / \infty \square$. Il est possible d'arracher la créature en y consacrant une Action de Combat (✖) et en réussissant une confrontation de FOR.

Horifique. Au début de son round, tout adversaire situé à 10m ou moins et voyant la créature doit réussir un jet VOL difficile ou avoir le Désavantage à tous ses jets de Compétence jusqu'à la fin du combat. Cet effet est rompu si l'adversaire arrive à blesser la créature ou si celle-ci est tuée. Un adversaire qui réussit son jet de VOL est immunisé à l'effet de ce type de créature durant 1 heure.

Nuée. Cette entité est en fait constituée de plein de très petites créatures. On considère que tous les effets ciblant un

nombre déterminé d'adversaires sont ignorés. La nuée peut passer dans un interstice de la taille d'une créature la composant. La nuée occupe un espace au sol de 4 carrés contigus de 1m de côté, et peut occuper le même espace qu'un adversaire (cela ne la rend pas EXPOSÉE). Le seul moyen pour une nuée d'attaquer est d'occuper le même espace qu'un adversaire, et dans ce cas elle peut attaquer une fois chaque adversaire ainsi positionné.

Pointes défensives. Toute créature attaquant la créature au corps à corps et sans allonge subit $(1\text{D}+2)\star$.

Terrifiant. Au début de son round, tout adversaire situé à 10m ou moins et voyant la créature doit réussir un jet VOL normal ou avoir le Désavantage à tous ses jets de Compétence jusqu'au début de son prochain round. Un adversaire qui réussit son jet de VOL est immunisé à l'effet de ce type de créature durant 1 heure.

Toucher givrant. Si un adversaire est touché par une attaque, il a le Désavantage à tous ses jets de Compétence jusqu'au début du prochain tour de la créature.

Touché paralysant. À chaque fois qu'un adversaire est touché par une attaque, il doit réussir un jet de VOL normal ou recevoir 1 dé paralysie. Il est alors PARALYSÉ (LdR page 134).

Vecteur de maladie. À chaque fois qu'un adversaire est blessé par une attaque de morsure, il doit réussir un jet de CON normal . Si le jet est raté, il contractera automatiquement la Fièvre dardique (LdR page 133) au bout de 30min au lieu du temps d'incubation habituel.

Vision dans le noir. La créature voit parfaitement même dans le noir le plus complet.

Vol. La créature peut voler à une vitesse de $10 \text{ } \mathcal{D}$, mais ne se déplace au sol qu'à $5 \text{ } \mathcal{D}$. Il lui faut consacrer une Action de Mouvement (►) pour décoller.

Talents de PNJs

Les PJs ne sont pas les seuls à avoir une Destinée hors du commun. Vous pouvez, en tant que Conteur, donner un de ces deux puissants Talents à vos PNJs les plus importants dans votre aventure :

Destinée héroïque. Une fois par combat, le personnage peut transformer un jet raté en jet réussi, du moment que ce n'était pas un échec critique.

Destinée légendaire. Deux fois par combat, le personnage peut transformer un jet raté en jet réussi, du moment que ce n'était pas un échec critique.

A dark, menacing werewolf with glowing red eyes and sharp teeth, standing in a snowy, mountainous landscape. The werewolf is the central focus, with its fur appearing dark and shaggy. Its eyes are bright red, and its mouth is open, showing sharp fangs. The background is a snowy, mountainous landscape with a blueish tint, suggesting a cold, high-altitude environment. The overall mood is dark and threatening.

*Si vos joueurs viennent à bout trop facilement de vos
Warx, essayez donc de mettre à leur tête un Warx Alpha
et Terrifiant, comme ça, juste pour voir !*

Récompenses

Tout combat mérite salaire

À la fin d'un combat, les PJ's peuvent tenter de récupérer des choses de valeur sur les dépouilles de leurs adversaires. Il peut s'agir d'équipements ou de richesses sur les adversaires humains et de butins sur des créatures.

Enfin, il est aussi possible que les richesses ne soient pas directement sur les adversaires (mais par exemple en sécurité à l'intérieur d'un coffre, dans une planque).

Certains adversaires possèdent des objets exotiques ou des composants permettant de fabriquer des objets spéciaux. En général, ce type d'objet ne se trouve pas à la vente et il faut que les PJ's arrivent à vaincre un tel adversaire pour mettre la main dessus. Dans ce cas de figure, un encart tel que le suivant sera indiqué sur sa page :

Nom de l'objet

OBJET

Coût : XX Kaars

Description

Équipement et richesses

Lorsqu'un PJ décide de piller le cadavre d'un adversaire, il trouve tout ce qui est indiqué dans la section **Équipement** de ce dernier (à moins que des consommables aient déjà été utilisés, etc.).

Le Conteur peut également **demandeur un jet de Fouille** pour déterminer si des objets ont été endommagés ou bien si l'adversaire portait sur lui d'autres objets de valeur. Bien que la Fouille représente les capacités de perception d'un personnage, on considérera dans ce cas de figure qu'elle est liée au fait que le défunt possédait ou non quelque chose d'intéressant.

La quantité et le seuil sont à la discrétion du Conteur, mais voici ci-contre quelques exemples de richesses à choisir ou bien à tirer au hasard. Ces exemples peuvent aussi être utilisés pour le contenu d'un coffre ou tout autre trésor. Les prix indiqués sont ceux à la vente :

Objet courant (10-100 Kaars), du prix de 2 jours d'auberge à celui d'une épée		Kaars
1D		
1	Une bague en os sculpté	10
2	Une fibule en cuivre	20
3	Une gravure sur un support en métal	40
4	Une chevalière en argent	60
5	Un jeu de Gamaï enluminé de feuilles d'argent	80
6	Un peigne en ivoire rehaussé d'un lapis-lazuli	100

Objet rare (110-250 Kaars), du prix d'un cheval à un mois de travail		Kaars
1D		
1	Un camé en cuivre représentant un animal	110
2	Un pendentif en ambre brut monté sur une chaînette d'argent	130
3	Une paire de boucles d'oreilles en cristal de roche	160
4	Une grande tapisserie brodée de fils de soie	190
5	Bracelet en argent serti d'améthystes	220
6	Un diadème monté de spinelles	250

Objet exceptionnel (500-1000 Kaars), du prix d'une cotte de mailles à celui d'un harnois		Kaars
1D		
1	Un service de vaisselle complet en porcelaine recouvert de feuilles d'argent	300
2	Une brosse à cheveux en crin de poney ornée d'un grenat	400
3	Une dague à la poignée de jade finement ciselée	600
4	Une ceinture en cuir de Wyverne dont la boucle est en métal des étoiles	700
5	Une toile de maître signée par un artiste renommé il y a plusieurs siècles	900
6	Une bague sertie d'un saphir	1000

À la place de trouver des objets ou des liquidités monétaires, les PJs peuvent également trouver des pierres précieuses. Leur prix est entendu pour des gemmes brutes (c'est-à-dire non taillées), à la vente.

Gemmes	Kaars
Lapis-lazuli, agate, hématite, malachite, quartz rose, turquoise, ambre	25
Cornaline, jaspe, onyx, olivine, sardoine, zircon	50
Grenat, améthyste, jade, spinelle, tourmaline	100
Alexandrite, opale, topaze, aigue-marine	250
Diamant, rubis, saphir, émeraude	500



Rien de tel qu'un coffre rempli de bijoux pour motiver des aventuriers !

Butins des créatures

Contrairement aux adversaires humains (ou humanoïdes), les animaux et monstres n'ont pas de section « équipement » dans leur profil — et pour cause ! En revanche, la faune hostile du monde d'Ilburia peut se transformer en ressources prisées pour qui sait dépecer, récolter du poison ou des composants alchimiques, etc.

Une fois une créature terrassée, **un PJ peut passer quelques minutes à la dépouiller** pour tenter de récolter du butin.

Viande et nourriture

Pour **recupérer de quoi manger** sur un animal, un PJ peut faire un **jet de Survivalisme**. Chaque réussite permet de récupérer l'équivalent d'une ration journalière pour une personne.

Butin spécifique

La plupart des créatures ont une section « Butin » dans leur profil qui détaille ce qu'il est **possible de récupérer sur leur dépouille, ainsi que le jet d'Artisanat à réussir**. Certaines créatures peuvent receler plusieurs butins (un jet différent est requis à chaque fois). Un seul essai est possible au total par butin, c'est pourquoi il est conseillé aux PJs de se mettre d'accord au préalable pour savoir qui va essayer.

¹ Viande uniquement

Guide des butins

Le tableau ci-dessous indique la valeur moyenne de butin(s) en matériaux ou composants principaux trouvable, par niveau de Challenge (⚔) des créatures.

La difficulté du jet d'Artisanat est par défaut égale à celle du Challenge (⚔) de la créature.

Notez bien qu'il s'agit d'un guide général qui peut varier suivant la nature des créatures. Les valeurs données sont celles à la vente du butin :

Challenge (et difficulté du jet d'Artisanat)	Nombre de butins	Valeur en Kaars (par butin)
1 (facile)	0 ¹	-
2 (normal)	1	10
3 (difficile)	1-2	25
4 (très difficile)	2-3	100
5 (héroïque)	2-3	400
6 (légendaire)	3	1000

Composant principal

Le composant principal d'un objet couvre le prix des matières premières permettant de le fabriquer (soit une valeur de ¼ du prix de l'objet final). Seul un nécessaire adéquat, un jet d'Artisanat et du temps sont alors requis pour le confectionner.

Primes diverses

Si le groupe de PJs n'a aucun membre compétent en Artisanat, le Conteur peut aussi considérer qu'un adversaire ou une créature a une prime sur sa tête :

Exemple d'aventure	Kaars
Escorte de routine	15/j/PJ
Escorte dangereuse	20/j/PJ
Chasse (challenge : normal)	10/tête
Chasse (challenge : difficile)	30/tête
Chasse (challenge : très difficile)	100/tête
Chasse (challenge : héroïque)	400/tête
Chasse (challenge : légendaire)	1500/tête
Paye d'une aventure en tant que compagnon de Mage (frais d'aventure payés)	200/PJ

Soyez magnanime mais pas généreux à l'excès !



Représentation des Dieux Jumeaux sur le vitrail de la nef de la Basilique Jumeelle à Heinburud

Sur le fil de la Destinée

Note du concepteur

Dans le Livre de Règles des Chroniques d'Ilburia, les Points de Destinée (♣) ont vocation de sortir occasionnellement un personnage d'un mauvais pas lorsque, malgré tous ses efforts, le sort s'acharne contre lui.

Si vous avez déjà joué quelques parties, vous vous êtes peut-être aperçus que certains joueurs finissent par se sentir « invulnérables ». En effet, dans à peu près n'importe quelle situation ils peuvent dépenser des Points de Destinée (♣) pour réussir un jet, même s'ils n'auraient en réalité aucune chance d'y arriver en lançant les dés. De tels joueurs peuvent par exemple cesser de dépenser leurs Points de Destinée (♣) en amélioration pour « brute force » les scénarios en réussissant automatiquement les jets clés, ou bien « tanker » une créature bien trop puissante en réussissant automatiquement leurs jets de Défense.

C'est bien dommage, car ce n'est pas l'état d'esprit dans lequel l'utilisation de la Destinée avait (naïvement !) été prévue. En tant que Conteur ou bien d'un commun accord à votre table de jeu, vous pouvez choisir d'utiliser les règles ci-dessous à la place. En substance, elles permettent de laisser planer systématiquement un risque sur le sort de son personnage, et oblige les joueurs à affronter les conséquences d'une témérité excessive

J'espère que ces changements sauront apporter une nouvelle saveur à vos parties tout en introduisant des éléments de rôle-play.

Modification de règles

La modification des règles suivantes est optionnelle (voir note ci-dessus).

Remplacer **Changer sa Destinée** (LdR page 92) par :

Si le résultat d'un jet d'un personnage ne convient pas au joueur qui le contrôle, si ce n'est pas une réussite ou un échec critique, il peut choisir de dépenser 1♣ afin de relancer les dés de son choix.

Pour rappel, les dés d'Avantage et de Désavantage ne peuvent pas être relancés et un jet relancé entièrement ou partiellement ne peut jamais être relancé à nouveau, ni jamais devenir une réussite ou un échec critique.

1 De la créature, des circonstances ou du type de personne qui lui a fait frôler la mort.

Remplacer **Tromper la mort** (LdR page 130) par :

Lorsqu'un PJ tombe à 0♥, le joueur peut décider que son heure n'a pas sonné : au lieu de succomber, il reste inconscient entre la vie et la mort à 1♥.

Notez que contrairement aux règles du LdR, il n'a alors pas à dépenser de Point de Destinée (♣).

Si cela arrive en combat, il ne peut pas être sorti de ce coma d'une quelconque façon que ce soit avant sa fin. À l'issue de ce dernier, le personnage reprend conscience automatiquement en quelques minutes.

Un personnage qui a échappé à la mort de cette façon :

- Est automatiquement FATIGUÉ (LdR page 132), c'est à dire qu'il a le Désavantage à tous ses jets de Compétence, jusqu'à ce qu'il ait pu se reposer.
- Doit faire un jet Chance pour savoir s'il lui reste des séquelles (voir ci-dessous).

Séquelles

Lorsqu'un PJ trompe la mort, il risque de garder les stigmates de sa mésaventure traumatisante. Il doit alors faire un jet de Chance et « gagne » le Trait (◇) correspondant :

Jet de Chance	Séquelle
3 et moins	◇Manchot (page 32)
4-5	◇Boiteux (LdR page 53)
6	◇Couard (LdR page 54)
7	◇Borgne (LdR page 54)
8	◇Phobique ¹ (LdR page 55)
9-10	◇Défiguré (page 32)
11 et plus	Miraculé ! (Aucune séquelle)

Si un personnage possède déjà ce Trait (◇), relancez le jet de Chance (exceptionnellement autant de fois que nécessaire).

Notez ces Traits (◇) avec l'annotation « séquelle » à côté. Un personnage peut les guérir définitivement durant n'importe quelle inter-aventure en les « rachetant » à l'aide de 2♣. On pourra par exemple considérer qu'un personnage se fait soigner par un Mage (ou même l'Empereur), ou bien finit par s'habituer à sa condition.

Nouveaux Archétypes

Le Dompteur

Amis des animaux, les dompteurs les apprivoisent pour les travaux, la chasse ou l'agrément. Dresser un animal est long et difficile, demandant de nombreuses semaines d'effort, mais le jeu en vaut la chandelle. Un dompteur a des yeux et des oreilles partout, et n'est jamais seul : lorsqu'il doit se défendre, ses adversaires sont coincés entre la morsure de son fouet et celle de son mastiff.



Difficulté

18♥ 10⚡ 1♣ 5♠

Caractéristiques

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

Compétences

Connaissances Nature 1	(5D/5+)
Corps à corps 1	(5D/4+)
Défense 1	(5D/5+)
Dressage 4	(8D/4+)

Talents

Engagement conjoint (LdR page 60)

Si le personnage et un de ses animaux APPRIVOISÉ (LdR page 100) sont à portée de frappe d'un même adversaire, ils ont tous les deux l'Avantage aux jets de Corps à Corps contre cet adversaire.

Fraternité animale (LdR page 61)

Essayer de calmer un animal ne prend qu'une Action de Combat (⌘) au lieu d'une Action Complexe (⌘).

Unis face au Destin (LdR page 65)

Le personnage peut dépenser un Point de Destinée (☉) à la place d'un autre personnage ou au profit d'un PNJ. Inversement, un autre personnage peut utiliser un Point de Destinée (☉) à son profit.

Animaux apprivoisés

Faucon (tours connus : « Au pied ! », « Suis la piste ! », « Cherche ! »)

Chien (tours connus : « Au pied ! », « Attaque ! », « Stop ! »)

Cheval (le personnage a 10♠ lorsqu'il est monté)

Équipement de départ

Fouet (FOR+2*, allonge, étroite)

Armure de cuir (armure légère, 1♣)

Vêtements d'aventurier

Sac à dos contenant : tente, couverture chaude, briquet à amadou, 5 torches

1 potion médicinale (soigne 3♥, usage unique)

30 Kaars

☉ Destinée : 1

Le Maître d'armes

Les maîtres d'armes ne sont ni très forts ni très robustes, mais ils compensent ces lacunes certaines par une agilité et une vivacité sans égal. De plus, ils sont capables de faire preuve d'une concentration impressionnante pour exécuter des techniques martiales complexes et redoutables. Ils parcourent souvent le monde en tant qu'épée à louer pour apprendre de nouvelles bottes auprès de maîtres qui accepteraient de les leur enseigner.



18♥ 30⚡ 1♠ 5♣

Caractéristiques

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

Compétences

Acrobaties 2	(6D/3+)
Corps à corps 2	(6D/3+)
Défense 2	(6D/4+)
Course 1	(5D/4+)

Talents

Arme en main (LdR page 58)

Dégainer, rengainer ou changer d'arme(s) ne prend qu'une Action Rapide (▶▶) au lieu d'une Action de Mouvement (▶). Il n'est possible de faire cela qu'une seule fois par round.

Pouvoirs

✘ **Lame voltigeante** · 8⚡ · doit manier une arme de corps à corps à une main et avoir son autre main libre (LdR page 69)
Faites deux attaques au corps à corps, mais la seconde est résolue avec -2D au jet de Corps à corps. Si c'est la première fois que vous utilisez ce Pouvoir contre un adversaire, il ne peut pas se défendre contre la seconde attaque.

▣ **Parade en vol** · 6⚡ · doit manier un bouclier (LdR page 70)
Ignorez tous les effets de l'attaque à distance qui vous cible.

Équipement de départ

Épée longue (FOR+5★)

Targe (+2D Défense, si utilisé comme arme inflige 3★)

Armure de cuir (armure légère, 1♠)

Vêtements d'aventurier

Sac à dos contenant : tente, couverture chaude, briquet à amadou, 5 torches

2 potions médicinales (soigne 3♥, usage unique)

75 Kaars

Destinée : 1

Difficulté ■■■□

L'Artisan

Les artisans sont des citoyens impériaux habiles et éduqués, qui ont étudié longuement auprès de mentors afin de perfectionner leur art. Que ce soit pour manipuler de la fine orfèvrerie ou pour forger une armure à grands coups de marteau de forge, chacun d'entre eux est devenu un expert, capable de prouesses si on lui en laisse le temps, mais qui peut travailler dans la précipitation si le besoin s'en fait sentir. En général, ils portent fièrement sur eux le fruit de leur travail.



18♥ 20⚡ 1♣ 5♠

Caractéristiques

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

Compétences

Artisanat 3 (un au choix)	(7D/3+)
Connaissances Empire et Familles	(6D/3+)
Décryptage 2	(6D/3+)
Négoce 2	(6D/5+)

À la création d'un personnage avec cet Archétype, vous devez choisir un type d'Artisanat (LdR page 96) parmi les suivants : Alchimie, Art, Cuisine, Forge, Orfèvrerie, Structure et Tannerie.

Talents

Artisan expert. (LdR page 61)
Le personnage peut relancer les jets de Compétence Artisanat pour le type d'artisanat qu'il a choisi à la création.

Pouvoirs

Fabrication accélérée · 10⚡ (page 36)
Faites un jet d'Artisanat pour fabriquer un objet (vous devez avoir les composants). Ignorez les règles de durée de fabrication habituelles, à la place cela ne vous prend que 1 heure. En contrepartie, ce dernier se brisera et deviendra inutilisable à la fin de la séance de jeu actuelle. Ne peut pas être utilisé en inter-aventure.

Équipement de départ

Dague (FOR+2★)
Armure de cuir (armure légère, 1♣)
Vêtements de roturier
Sac à dos contenant : tente, couverture chaude, briquet à amadou, nécessaire de premiers secours (3 charges, une charge n'est pas consommée sur 3+), nécessaire d'artisanat (pour le type choisi à la création)
50 Kaars et des matières premières pour l'artisanat choisi à la création d'une valeur de 50 Kaars.

Destinée : 1

Difficulté ■■■□



*Des cavaliers parcourent les plaines et les collines
d'Abraçaz pour y chasser les prédateurs*

Nouveaux Traits, Talents et Pouvoirs



Afin d'apporter de la variété à vos aventures, voici une sélection de nouveaux Traits, Talents et Pouvoirs pour les PJ's et les PNJ's. Les restrictions habituelles s'appliquent normalement sur les Prières et les Sorts.

Pour rappel, la description dans la partie « résumé » du tableau suivant est succincte. C'est la description complète qui fait foi en termes de règles.

Les Talents **◆**Rage frénétique, **◆**Rage immortelle et **◆**Rage destructrice remplacent leurs homologues du Livre de Règle. Vous pouvez choisir, pour un personnage, de continuer d'utiliser les anciens OU les nouveaux, mais pas les deux.

Il est conseillé bien entendu d'utiliser les nouveaux, qui apportent un jeu plus intéressant.

Traits (◇)	Résumé	Prérequis	
Curiosité maladive	Le personnage est trop curieux pour son propre bien	-	-3
Défiguré	Malus pour les interactions sociales	-	-3
Endetté	Doit une grosse somme d'argent à quelqu'un de puissant	Ne pas être Mage de la Confrérie	-5
Jumeaux véritables	Deux personnages profitent de leurs Avantages mutuels	Spécial	6
Manchot	A une main en moins	-	-9
Mauvaise réputation	Est mal vu dans une région de l'Empire	-	-2
Secret inavouable	Le personnage cache un lourd secret	-	-2

Talents (◆)	Résumé	Prérequis	
Cavalier émérite	Fait une charge montée automatiquement	Équitation 4, Dressage 4	4
Coup théâtral	Ajoute son CHA à ses dégâts au corps à corps	Éloquence 4, Corps à corps 3	6
Dressage à la dure	Apprendre des tours à un animal est plus rapide et augmente ses ♥	Dressage 4	5
Endurci	Peut relancer ses jets pour résister à la FATIGUE	VOL 2, Survivalisme 2	5
Épiphanie	La première Prière de chaque combat coûte 0	Foi véritable, Connaissances Histoire et Divin 5	5
Escrime académique	Ajoute son INT à ses dégâts au corps à corps	Connaissances Histoire et Divin 3	3
Exécuteur	Donne une chance d'achever un adversaire blessé avec une arme à deux mains	FOR 3, Corps à corps 3	5
Glaneur	Utilise son Survivalisme à la place de son Artisanat et trouve le double de composants et ingrédients	Survivalisme 2, Artisanat 2	4
Hache brutale	Désavantage pour se défendre contre les haches	FOR 3, Corps à corps 4	7
Incantation prudente	Ne s'expose pas pour lancer des sorts, au prix d'une difficulté plus élevée	Mage de la Confrérie, Acrobaties 3	5
Infiltration coordonnée	Partage ses réussites en Discrétion avec ses alliés	Discrétion 4, Entendre 2, Voir 2	4
Maître forgeron	Augmente les dégâts par affutage et ceux de ses marteaux	Artisan expert (Forge)	3
Mentor exemplaire	Aide les alliés dans les Compétences où il est plus expérimenté	INT 3, CHA 3	6
Mimétisme guerrier	Utilise des Pouvoirs des adversaires et a une chance de les apprendre	INT 3	6
Morsure du fouet	Augmente les dégâts au fouet contre les animaux	Dressage 3	
Rage frénétique	S'enrage pour augmenter ses dégâts mais renonce à se défendre	FOR 2, CON 3	5
— Rage immortelle	Augmente les en étant enragé	Rage frénétique	4

— Rage destructrice	Augmente ses dégâts lorsque blessé en étant enragé	Rage frénétique	4
Renvoi de projectiles	Peut renvoyer les projectiles interceptés	Esquive de projectiles, Tir 2	5
Secrets martiaux	Est plus difficile à toucher en utilisant des Pouvoirs, et les apprend plus facilement	Connaissances Empire et Familles 3	5
Soins partagés	Se soigne un peu en soignant les autres	Mage de la Confrérie, Médecine 2	6
Virtuose culinaire	Aide à régénérer les  , et améliore le combat à la dague	Artisanat Cuisine 4	4
Volonté opiniâtre	Récupère quelques  à la fin d'un combat	Volonté inflexible	3

Pouvoirs (◆) Techniques martiales	Résumé	Restriction	 
Cavalcade de la tempête furieuse	Charge pour renverser ses adversaires sans s'exposer	Doit être monté	3
Coup de pommeau	Attaque rapide supplémentaire	Hache, épée ou masse	4
Estocade du bœuf prudent	Donne le Désavantage en Défense à un adversaire	Épée	3
Évasion	Esquive puis se déplace durant une Réaction	Armure légère maximum	4
Fabrication accélérée	Bricole un objet pour l'aventure en un temps record	-	5
Feinte de la Wyverne	Peut faire une seconde attaque si la première échoue	Épée	4
Frappe dévastatrice	Attaque infligeant plus de dégâts et repoussant l'adversaire	Hache, masse ou mains nues	4
Morsure du rat	Dégaine et prend son adversaire par surprise	Arme Légère au fourreau	3
Ne rien céder	Gagne des  pendant un round basé sur la VOL	-	4
Rafale des milles poings	Plusieurs attaques supplémentaires à mains nues	Mains nues	5
Riposte vengeresse	Puissante riposte si a été blessé au round précédent	-	5
Roue du paon	Attaque puis se déplace latéralement	Épée	3
Sentier du carnage	Fonce droit devant et frappe tout ce qui est sur sa route	Hache	4
Tir embusqué	Augmente les dégâts en prenant en traître un adversaire	Arme à distance	6
Transpercement	Frappe deux adversaires en ligne et transperce le premier	Arme d'hast	4
Viser les yeux !	Attaque douloureuse qui aveugle un adversaire	Fronde ou sarbacane	3

Pouvoirs (◆) Prières	Résumé	 
Le Marteau Céleste	Augmenter beaucoup les dégâts d'une attaque au corps à corps	2
Ni abandon, ni reddition	Accorde une Réaction supplémentaire	2

Pouvoirs (◆) Sorts	Résumé	Élément	 
Espion d'interdit	Écoute les conversations dans une zone si un mot est prononcé	Air	4
Fouet incandescent	Fait apparaître un fouet enflammé dans la main du Mage	Feu	3
Geste du souvenir	Montre un souvenir d'un personnage, au prix de lui effacer de sa mémoire	Air	5
Récompense du Soiffard	Transforme de l'eau en alcool	Eau	2
Soins de Windik	Soin puissant	Eau	4
Subtilisation de force	Vole de la force à un adversaire à son profit	Air	3
Tesson de glace	Projectile blessant et incapacitant un adversaire	Eau	2
Vertige paralysant	Paralyse un adversaire	Air	4

Traits

Il est vivement recommandé au Conteur d'autoriser un PJ à choisir, **au plus un seul défaut**. Le but est de permettre au joueur de se concentrer sur le rôle-play de celui-ci.

Curiosité malade (-3 \)

Le personnage se sent attiré par l'inconnu et le mystérieux, et ne peut pas s'empêcher d'aller voir ce qui se trouve derrière une porte fermée ou toucher à un bouton « juste pour savoir ce que ça fait ».

Le personnage doit satisfaire sa curiosité en toute circonstance, quitte à prendre des risques. S'il veut tenter de résister, il doit réussir un jet de VOL normal.

Défiguré (-3 \)

Que ce soit suite à une blessure de combat ou une maladie (comme la petite vérole), le visage du personnage est atrocement mutilé.

Le personnage a -1D en  Éloquence,  Négoce et  Renseignements.

Endetté (-5 \)

Prérequis : ne pas être  Mage de la Confrérie ou  Fortuné

Le personnage doit une très grosse somme d'argent à une personnalité redoutable, avec qui il ne faut pas plaisanter.

Le montant des dettes du personnage est de (2D×100) Kaars (à la place de lancer les dés, le joueur peut choisir de devoir 800 Kaars). Son créancier est nécessairement quelqu'un de puissant, qui mettra des moyens en œuvre pour récupérer son argent, d'une manière ou d'une autre.

Lorsque la somme est remboursée, ce Trait (◇) n'a plus aucun effet.

Jumeaux véritables (6 \)

Deux personnages sont des vrais jumeaux, unis par des liens au-delà du monde perceptible, présage d'une Destinée exceptionnelle.

Prérequis : doit être choisi par exactement deux personnages jumeaux de sang.

Tant que le jumeau du personnage a l'Avantage à un jet de Compétence, le personnage l'a aussi pour cette même Compétence. Les deux personnages doivent être proches (10m) pour profiter de ce Trait.

Manchot (-9 \)

Suite à un combat ou en guise de punition, le personnage a eu une main de coupée.

Le personnage a une main en moins, ce qui l'empêche d'utiliser une seconde arme, un bouclier, une arme à deux mains, etc. et il lance ses sorts avec le Désavantage.

Toutefois, il compte toujours comme ayant une main de libre pour les prérequis et les conditions des Talents (◆) et Pouvoirs (◇).

Mauvaise réputation (-2 \)

Le personnage a commis une action moralement répréhensible dans une ville, et cela se sait. Il n'y est plus le bienvenu.

Le joueur choisit un bourg, une ville ou une cité de l'Empire donnée (des exemples sont donnés dans le LdR page 145).

Lorsque le personnage traite avec un autre personnage de cet endroit, il a le Désavantage à ses jets de Bluff, Éloquence, Négoce et Renseignements. Par défaut, ce dernier ne sera pas amical, et particulièrement méfiant.



« Chuuut ! Cela restera notre secret... »

Secret invouable (-2 \)

Le personnage a fait quelque chose de répréhensible, et doit éviter que quiconque en soit mis au courant, coûte que coûte. Cela peut être une activité illégale (rapine, recèle, meurtre, etc.), une honte sociale (bâtard caché, mariage en secret, etc.), l'appartenance à une guilde illégale, etc.

Le joueur choisit un secret pour son personnage, qu'il doit absolument préserver. Ce secret doit être d'importance, avoir un lien avec le passé du personnage et des conséquences négatives pour lui s'il venait à être révélé. Si jamais le secret est découvert, le Conteur peut éventuellement jouer un scénario visant à résoudre la situation d'une manière ou d'une autre. Le cas échéant, à l'issue de ce dernier, le personnage gagne +2.

Talents

Cavalier émérite (4☉)

Prérequis : 🐾Équitation 4, 🐾Dressage 4

Le personnage n'a plus besoin de faire de jet d'Équitation pour Charger ! lorsqu'il est monté.

De plus, il n'a plus besoin de faire de jet d'Équitation pour faire attaquer sa monture. À la place, cette dernière bénéficie automatiquement de 4D bonus à son jet de Corps à corps ainsi que de +2* à cette attaque.

Coup théâtral (6☉)

Prérequis : 🐾Éloquence 4, 🐾Corps à corps 3

Une fois par round, le personnage peut ajouter son CHA aux Dégâts (*) d'une de ses attaques de Corps à corps.

Dressage à la dure (5☉)

Prérequis : 🐾Dressage 4

Il ne faut que 2 semaines au lieu de 3 au personnage pour apprendre un tour à un animal APPRIVOISÉ. Il est donc possible d'essayer d'enseigner 6 tours par saison à un animal.

De plus, lorsque le personnage enseigne avec succès un nouveau tour à un animal APPRIVOISÉ, ce dernier gagne définitivement +2♥ (jusqu'à doubler ses Points de Vie initiaux).

Endurci (5☉)

Prérequis : VOL 2, 🐾Survivalisme 2

Lorsque le personnage fait une action Épuisante (LdR page 131), il peut relancer son jet de CON pour éviter d'être FATIGUÉ.

Épiphanie (5☉)

Prérequis : ♦Foi véritable, 🐾Connaissances Histoire et Divin 5

Le pèlerin connaît toutes les traditions Divines, et sa première récitation est pour lui une véritable illumination, ne lui demandant aucun effort.

La première Prière que récite le personnage durant un combat voit son coût initial réduit à 0♣ (les autres éventuels coûts additionnels s'appliquent normalement), qu'elle soit réussie ou non.

Escrime académique (3☉)

Prérequis : 🐾Connaissances Histoire et Divin 3

Le personnage ajoute son INT à ses dégâts à l'épée lorsqu'il a une main de libre (en plus de sa FOR).

De plus, tant qu'il a une main de libre, ses Pouvoirs (♠) à l'épée lui coutent 1♣ de moins (minimum 1♣).

Exécuteur (5☉)

Prérequis : FOR 3, 🐾Corps à corps 3

Cumulatif jusqu'à 2 fois

Qu'il ait été bourreau dans une autre vie, ou simplement habitué à « finir le travail », le personnage sait comment placer un coup fatal à un adversaire en mauvaise posture.

Après que le personnage ait infligé des dégâts à un adversaire avec une arme à deux mains, si l'état de ce dernier est critique (1/4 de ses points de vie ou moins), le personnage peut choisir de lancer 1D. Sur 6+, l'adversaire tombe immédiatement à 0♥ et meurt.

Il est possible d'acheter ce Talent (♦) une seconde fois, ce qui permet de déclencher l'effet sur 5+.

Ce Talent (♦) ne peut pas être utilisé en même temps que la manœuvre Assommer, ou tout autre effet visant à ne pas tuer son adversaire.

Glaneur (4☉)

Prérequis : 🐾Survivalisme 2, 🐾Artisanat 2 (n'importe lequel)

Le personnage peut faire un jet de Survivalisme à la place d'un jet d'Artisanat ou de Connaissances Nature pour récupérer des matières premières d'artisanat (par exemple des plantes médicinales en forêt). De plus, il récupère toujours le double de quantité de matières premières.

Hache brutale (7☉)

Prérequis : FOR 3, 🐾Corps à corps 4

Le personnage abat sa hache sur ses adversaires comme si c'étaient de vulgaires rondins de bois de chauffage.

Lorsque le personnage fait une attaque avec une hache, son adversaire a le Désavantage à ses jets de Défense.

Incantation prudente (5☉)

Prérequis : ♦Mage de la Confrérie, 🐾Acrobaties 3

Le Mage préfère attendre le bon moment pour incanter, quitte à devoir accélérer sa gestuelle et sa prononciation.

Le personnage peut choisir de lancer un sort en augmentant la difficulté de 2 crans pour ne pas se rendre EXPOSÉ (par exemple s'il y a un adversaire à son contact).

Infiltration coordonnée (4☉)

Prérequis : ☹ Discrétion 4, ☹ Entendre 2, ☹ Voir 2

Lorsque le personnage et un ou plusieurs de ses alliés situés à 15m ou moins font un jet de Discrétion, après avoir lancé les dés et compté le nombre de réussites, mais avant que le Conteur n'ait annoncé si le jet est suffisant, le personnage peut décider d'aider un ou plusieurs de ses alliés.

Il peut alors transférer une ou plusieurs de ses réussites, réparties comme il le souhaite : chaque réussite est soustraite à son jet et additionnée au jet d'un seul allié.

Notez que c'est la réussite et non le dé qui est transféré, si bien que cela ne peut en aucun cas aider à faire une réussite critique ou un Eureka. Si le personnage fait lui-même une réussite critique, alors tous ses alliés comptent automatiquement comme ayant réussi leur jet. S'il fait un échec critique, il ne peut pas transférer de réussite du tout.

Exemple

Murmur le roublard s'infiltré pour cambrioler une maison avec ses compagnons Aurore et Waldo. Ils font chacun un jet de Discrétion : 8D/3+ affiche 6 réussites pour Murmur, 5D/4+ affiche 2 réussites pour Aurore et 6D/5+ ne donne que 1 réussite pour Waldo.

Murmur possède le Talent Infiltration coordonnée et décide de l'utiliser pour transférer 1 réussite à Aurore et 2 réussites à Waldo pour maximiser les chances que tout le monde passe inaperçu. Murmur n'a donc plus que $6 - 1 - 2 = 3$ réussites, tout comme Aurore ($2 + 1 = 3$ réussites) et Waldo ($1 + 2 = 3$ réussites). Le Conteur annonce ensuite si ce score est suffisant.

Maitre forgeron (3☉)

Prérequis : ♦ Artisan expert (Forge)

Lorsque le personnage affute une lame (LdR page 98), durant le restant de la journée la première attaque réussie avec cette arme inflige $+(1D+1)*$ au lieu de $+1*$.

De plus, lorsque le personnage combat avec une arme de type Masse, il inflige $+2*$.



Mentor exemplaire (6☉)

Prérequis : INT 3, CHA 3

Lorsque le personnage fait un jet de Compétence, il peut désigner un autre personnage adjacent pour être son ÉLÈVE par une Action Rapide (▶▶). Jusqu'au début du prochain round du personnage, si l'ÉLÈVE a une valeur strictement inférieure au personnage dans cette Compétence, il obtient l'Avantage pour ses jets sur cette Compétence.

De plus, si son ÉLÈVE obtient un Eureka (☰) lors d'un tel jet, il en obtient un aussi.

Le personnage ne peut désigner qu'un seul ÉLÈVE par round.



Mimétisme guerrier (6☉)

Prérequis : INT 3

Si le personnage voit un adversaire ou un PNJ allié utiliser une technique martiale durant un combat, il peut la MÉMORISER.

Jusqu'à la fin de ce combat, il peut utiliser une unique fois chaque technique MÉMORISÉE différente, sans que cela ne lui coûte de Points de Pouvoir (↘). Il doit cependant tout de même remplir les éventuels prérequis.

Enfin, à la fin du combat, le personnage jette 1D pour chaque technique martiale MÉMORISÉE durant ce combat. Si le résultat est 6, il apprend définitivement cette technique, comme s'il l'avait achetée avec des Points de Destinée (☉).

Morsure du fouet (5☉)

Prérequis : ☹ Dressage 3

Lorsque le personnage affronte un ANIMAL avec un fouet, il inflige $+3*$ au corps à corps.

De plus, l'animal a le Désavantage à ses jets de Corps à corps contre lui.

Rage destructrice¹ (4☉)**Prérequis :** ♦Rage frénétique

Tant que le personnage est ENRAGÉ, il a l'Avantage à ses jets de FOR.

De plus, tant qu'il est ENRAGÉ, à chaque fois qu'il est blessé par un adversaire, ses attaques font +1* (cumulatif jusqu'à 5 fois). Ce bonus est réinitialisé dès qu'il n'est plus ENRAGÉ.

Rage frénétique² (5☉)**Prérequis :** FOR 2, CON 3

Au prix d'une Action Rapide (▶▶) durant un combat, le personnage peut devenir ENRAGÉ. Pour cela, il ne doit pas porter d'armure.

Tant qu'il est ENRAGÉ, ses attaques font +2* et il a l'Avantage à ses jets de VOL. Cependant, il ne peut plus faire de jet de Défense (s'il est tout de même amené à devoir en faire un, il échoue automatiquement) et doit autant que possible combattre ou faire des actions offensives.

Le personnage cesse d'être ENRAGÉ à la fin du combat, s'il s'équipe d'une armure d'une façon ou d'une autre, ou bien s'il est ASSOMÉ, ÉTOURDI ou ENDORMI PROFONDEMENT. Un personnage ne peut s'ENRAGER qu'une seule fois maximum durant un combat.

Rage immortelle³ (4☉)**Prérequis :** ♦Rage frénétique

Tant que le personnage est ENRAGÉ, il a +CON♣.

Renvoi de projectiles (5☉)**Prérequis :** ♦Esquive de projectiles, ☞Tir 2

Pour profiter de ce Talent, le personnage doit avoir ses deux mains libres.

Tant que le personnage a ses deux mains libres, à chaque fois qu'il réussit un jet de Défense contre un jet de Tir, il peut également renvoyer le projectile. Il désigne alors un adversaire à 6m ou moins qui subit (1D+FOR)*.

Le projectile doit être de taille raisonnable, et les dégâts sont du/des même(s) type(s) que le projectile.

Secrets martiaux (5☉)**Prérequis :** ☞Connaissances Empire et Familles 3

Le personnage, érudit, a étudié les techniques secrètes jalousement gardées par les familles impériales. Cela lui a

permis de parfaire leur exécution, donnant l'impression qu'il est intouchable en combat.

Si le personnage utilise une ou plusieurs Techniques martiales durant un round de combat, il faut une réussite de plus pour le toucher (+1☞) au Corps à corps jusqu'au début de son prochain round.

De plus, les Techniques martiales lui coûtent 1☉ de moins pour chaque Technique martiale qu'il connaît (minimum 1☉).

Soins partagés (6☉)**Prérequis :** ♦Mage de la Confrérie, ☞Médecine 2

Le Mage de l'Eau sait très bien que s'il est le premier à tomber, les troupes qu'il mène le suivront dans la tombe dans la foulée. Il est capable de rediriger une partie de l'énergie de l'Eau pour guérir ses propres blessures en même temps qu'il referme celles des autres.

Lorsque le personnage soigne des Points de Vie (♥) à un autre personnage à l'aide d'un sort de l'Eau, il est lui-même soigné de la moitié de ce montant (arrondi au supérieur).

Virtuose culinaire (4☉)**Prérequis :** ☞Artisanat Cuisine 4

Le cuisinier est capable d'accommoder n'importe quel plat à l'aide d'épices sélectionnées personnellement, d'une cuisson maîtrisée à la perfection et d'idées d'accompagnements novatrices. À la base, c'est son palais délicat qui l'a obligé à atteindre ce niveau d'excellence, mais il fait désormais profiter ses convives de ses talents hors du commun.

Lorsque le personnage prépare un bon repas, les convives et lui-même qui le dégustent récupèrent le double de Points de Pouvoir (♣), soit un total de (4+2×R)♣.

De plus, le personnage se rend systématiquement compte lorsqu'on essaye de lui faire manger ou boire quelque chose à son insu, et peut choisir de le recracher immédiatement (il ne peut par exemple pas être empoisonné par ingestion).

Enfin, lorsqu'il combat avec une dague ou un couteau de cuisine, il inflige +1*.

Volonté opiniâtre (3☉)**Prérequis :** ♦Volonté inflexible

À la fin d'un combat, le personnage récupère (1D+VOL)♥. Il ne peut pas récupérer plus que ce qu'il n'en a perdu durant ce combat.

¹ Voir encadré page 25.

² Voir encadré page 25.

³ Voir encadré page 25.

Pouvoirs – Techniques martiales

Cavalcade de la tempête furieuse (3⊕)

⊗ · 10/ · doit être monté

Telle une tempête équestre, le cavalier et sa monture rentrent dans les rangs ennemis avec une telle force qu'elle peut jeter ses adversaires à terre en les prenant de court.

Faites une Charge montée qui ne vous fait pas perdre de Réaction (■). De plus, si vous vous déplacez en ligne droite d'au moins 5m, l'adversaire a le Désavantage à son jet de Défense et, si l'attaque n'est pas défendue, votre adversaire doit réussir un jet de CON difficile ou être jeté À TERRE.

Pour rappel, une charge montée inflige (1D+2)* supplémentaires, et (2D+2)* avec une lance de cavalerie.

Coup de pommeau (4⊕)

▶ · 7/ · doit manier une seule arme qui doit être une hache, une épée ou une masse

Faites une unique attaque au corps à corps. Elle inflige (2×FOR+R)* au lieu des dégâts habituels.

De plus, si l'attaque amène les Points de Vie (♥) de l'adversaire à 0 ou moins, à la place de mourir ce dernier reste en vie avec 1♥ et est automatiquement ASSOMMÉ (LdR page 131) jusqu'à ce qu'il soit soigné.

Ne peut être utilisé qu'une fois par round maximum.

Estocade du bœuf prudent (3⊕)

⊗ · 6/ · doit manier une épée

L'épéiste menace de sa pointe son adversaire en le gardant à distance, l'empêchant de riposter efficacement.

Faites une attaque au corps à corps contre un adversaire. Si elle touche, qu'elle soit défendue ou non, cet adversaire a le Désavantage à ses jets de Corps à corps jusqu'au début de votre prochain round.

Évasion (4⊕)

■ · 6/ · ne doit pas porter d'armure intermédiaire ou lourde

Le personnage roule sur lui-même pour esquiver un coup, et profite de cet élan pour aller se mettre en lieu sûr.

Faites un jet de Défense avec l'Avantage contre une attaque de corps à corps d'un adversaire. Vous pouvez ensuite vous déplacer de jusqu'à 5m en vous éloignant de cet adversaire. Ce déplacement ne vous rend pas EXPOSÉ.

Fabrication accélérée¹ (5⊕)

1 heure · 10/

Le personnage peut se débrouiller pour fabriquer un objet beaucoup plus rapidement en travaillant d'arrache-pied et en bidouillant avec ce qu'il a sous la main. Ce ne sera pas fait pour durer, mais ce sera disponible tout de suite.

Faites un jet d'Artisanat pour fabriquer un objet (vous devez avoir les composants). Ignorez les règles de durée de fabrication habituelles, à la place cela ne vous prend que 1 heure. En contrepartie, ce dernier se brisera et deviendra inutilisable à la fin de la séance de jeu actuelle. Ne peut pas être utilisé en inter-aventure.

Feinte de la Wyverne (4⊕)

⊗ · 7/ · doit manier une épée

Le personnage feint d'attaquer une partie basse pour mieux frapper l'estoc en plein poitrail.

Faites une attaque au corps à corps en utilisant votre ☞ Bluff en lieu et place de votre ☞ Corps à corps.

- Si l'attaque touche et n'est pas défendue, infligez les dégâts normalement.
- Si l'attaque touche mais est défendue, refaites une nouvelle attaque en utilisant cette fois-ci votre ☞ Corps à corps normalement.
- Sinon, rien ne se passe.

Frappe dévastatrice (4⊕)

⊗ · 8/ · doit manier une hache, une masse ou combattre à mains nues

Le combattant bande ses muscles à son paroxysme pour armer un coup dévastateur. Sa force décuplée peut faire reculer même le plus chevronné des guerriers !

Faites une attaque au corps à corps et doublez votre valeur de FOR pour calculer ses Dégâts (*). De plus, si l'attaque n'est pas défendue, votre adversaire doit réussir un jet de CON difficile ou être repoussé à votre opposé d'autant de mètres que votre valeur de FOR.

Morsure du rat (3⊕)

⊗ · 5/ · doit manier une arme Légère rangée dans un fourreau

Le personnage dégaine et frappe d'un seul mouvement, prenant de court son adversaire et lui assenant un coup vif.

Dégainez et faites une attaque au corps à corps. Si c'est la première fois du combat que vous utilisez ce Pouvoir (❖),

¹ Remplace (et améliore) la version du LdR page 71.

vous PRENEZ EN TRAITRE votre adversaire et augmentez les Dégâts d'arme de +VIV* (en plus des autres bonus éventuels) à la place d'ajouter vos Réussites aux Dégâts.

Ne rien céder (4☉)

☞ · 7♣

Le personnage se met en posture défensive, les pieds fermement ancrés dans le sol, et bloque tous les coups possibles, utilisant tout ce qu'il a à portée de main pour atténuer les attaques.

Jusqu'au début du prochain round, le personnage a +(2×VOL)♣.

Rafale des milles poings (5☉)

☞ · 8♣ · doit combattre à mains nues ou avec des gantelets

Le personnage fait pleuvoir une grêle de coups rapides sur son adversaire, qui sera bien en mal de tous les parer.

Faites 4 attaques au corps à corps à mains nues contre un même adversaire. Chaque attaque se fait avec -3D au jet de Corps à corps, et n'ajoutez pas les réussites du jet de Corps à corps aux dégâts de ces attaques.

Riposte vengeresse (5☉)

☞ · 6♣

Faites une attaque au corps à corps contre un adversaire. Si cet adversaire vous a blessé vous ou un de vos alliés durant le round précédent, doublez les Dégâts (*) d'arme de cette attaque (si un autre effet devait déjà les doubler, triplez-les à la place).

Roue du paon (3☉)

☞ · 6♣ · doit manier une épée

L'épéiste dessine un cercle rapide avec la pointe de son épée pour frapper là où on l'attend le moins, puis bondit sur un côté afin de se dégager.

Faites une attaque au corps à corps avec l'Avantage. Vous pouvez ensuite vous déplacer de jusqu'à 5m sur un côté de cet adversaire. Ce déplacement ne vous rend pas EXPOSÉ.

Sentier du carnage (4☉)

☞ · 8♣ · doit manier une hache

Le personnage se rue devant lui en faisant des grands moulinets avec sa hache, tailladant de toutes parts pour se frayer un chemin sanglant à travers ses ennemis.

Vous devez vous déplacer en ligne droite de jusqu'à autant de mètres que votre valeur de Mouvement (♣). Ce déplacement vous rend EXPOSÉ selon les règles habituelles.

Effectuez ensuite une unique attaque au corps à corps avec une hache contre chaque adversaire qui vous a été adjacent durant ce déplacement. Faites un seul jet de Corps à corps avec l'Avantage, puis chaque adversaire peut y réagir normalement.

Tir embusqué (6☉)

☞ · 10♣ · doit manier une arme à distance

Parfaitement immobile et camouflé, le personnage prend le temps de viser, retient son souffle et, implacablement, abat sa cible.

Faites une attaque à distance. Si vous arrivez à PRENDRE EN TRAITRE votre adversaire en étant dissimulé, les dégâts de cette attaque sont augmentés de (2×PER)*.

Transpercement (4☉)

☞ · 6♣ · doit manier une arme d'hast

Le personnage empoigne sa lance à pleine main et fait une longue fente en avant pour transpercer plusieurs adversaires d'un seul coup.

Faites une attaque au corps à corps contre un premier adversaire adjacent à vous et un second juste derrière lui (faites un seul jet de Corps à corps). Chaque adversaire peut se défendre. Notez que le second adversaire n'a pas besoin d'être à portée de frappe, il doit simplement être adjacent au premier.

De plus, l'attaque contre le premier adversaire a +3♣.

Viser les yeux ! (3☉)

☞ · 10♣ · doit manier une fronde ou une sarbacane

Le personnage envoie une pierre ou une fléchette dans l'œil d'un adversaire.

Faites une manœuvre VISER UNE PARTIE DU CORPS (LdR page 126) avec une fronde ou une sarbacane en visant un œil, sans augmenter la difficulté.

L'attaque inflige +1D* et l'adversaire est automatiquement AVEUGLÉ (LdR page 131) jusqu'au début du prochain round du personnage.



Pouvoirs – Prières

Le Marteau Céleste (2☉)

☒ · 7♣ · jet Éloquence très difficile

« Lorsque les Dieux s'abattirent sur la cohorte Féhéride, ce fut comme si des comètes s'écrasaient dans leurs rangs. Comme des météores vengeurs qui frappèrent l'ennemi en plein cœur. »

Autant de personnages que de réussites sont affectés. Donne +5* à la prochaine attaque au Corps à Corps pendant 1 round. Si pour une quelconque raison cette Prière dure plus d'un round, chaque personnage obtient ce bonus à la première attaque de chaque round.

Ni abandon, ni reddition (2☉)

☒ · 6♣ · jet Éloquence très difficile

« Durant la Grande Guerre, les Humains étaient en infériorité et cernés par les Féhérides et leurs scions, mais en levant les yeux aux cieux ils virent les Dieux. Eux-mêmes combattre les dragons. Sous Leur regard d'or, il n'y aura ni abandon, ni reddition. »

Autant de personnages que de réussites sont affectés. Confère une Réaction (■) additionnelle pendant 1 round, lorsque c'est aux adversaires de jouer.

Pouvoirs – Sorts

Espion d'interdit (4☉)

☒ · 12♣ · jet Magie très difficile (maintien requis)

Résistance : -

Portée : 100m au lancement - 10 Lieux pour maintenir

Ce sort avancé est utilisé par les Mages de l'Air en mission secrète afin d'espionner un lieu, par exemple pour y déceler une conspiration. Il est redoutable car la simple évocation d'un nom suffit à avertir le Mage et donner des informations cruciales sur la personne qui l'a prononcé. Il fut utilisé par le passé pour piéger des traîtres qui planifiaient l'assassinat d'un Lord tandis qu'ils l'appelaient entre eux par le sobriquet de Sire « débauché ».

Sort de l'Air. Le Mage prononce un nom (commun ou propre) qu'il désigne comme INTERDIT et une zone fixe de 100m de rayon (dont le centre doit être à portée du sort). Puis, tant que dure le sort, à chaque fois que quelqu'un prononce à haute voix le mot INTERDIT dans la zone, plusieurs effets se déclenchent conjointement :

- Premièrement, le Mage en est informé où qu'il soit tant qu'il se trouve dans un rayon de 10 Lieux¹ de la zone par une légère pression sur la tempe.
- Deuxièmement, une brume se forme près du Mage et reproduit les faits, gestes et paroles de la personne qui a prononcé le mot INTERDIT, une minute avant et une minute après. Cela permet de reconnaître clairement cette personne et le contexte dans lequel elle a prononcé le mot.
- Troisièmement, la personne qui a prononcé le mot INTERDIT perd 10♣ (jusqu'à tomber à 0). Elle est prise d'une migraine et ne comprend pas forcément ce qui se passe.

Fouet incandescent (3☉)

► · 6♣ · jet Magie difficile (maintien requis)

Résistance : -

Portée : personnelle

Le Mage fait un mouvement circulaire du bras, et un ruban de feu apparaît dans sa main. Il peut l'utiliser pour combattre, guidé par sa Magie bien plus que par l'agilité de ses mouvements. Certains Mages du Feu l'utilisent en dernier recours lorsqu'ils sentent qu'ils ne vont bientôt plus pouvoir faire appel à leur Magie pour se défendre.

Sort du Feu. Fait apparaître un long fouet de feu intense dans la main du Mage. Il disparaît instantanément s'il quitte cette dernière. Il éclaire comme une torche (6m).

Ce fouet est une arme dont les dégâts sont de (CHA+3)* de feu, a une allonge supérieure (3m), et n'a besoin que d'une seule réussite au jet de Corps à corps au lieu de 2 pour Désarmer ou Faire trébucher un adversaire.

De plus, lorsqu'il attaque avec, le Mage peut utiliser son PSY à la place de son AGI pour faire ses jets de Corps à corps.

Geste du souvenir (5☉)

10min · 18♣ · jet Magie héroïque

Résistance : aucune, la cible doit être consentante

Portée : contact

Le Mage dessine une Rune complexe sur le sol autour de la cible, puis récite une longue incantation une dizaine de minutes durant. Un souvenir de la cible se matérialise alors sous forme d'une brume évanescence.

Sort de l'Air. La cible doit être consentante et pleinement en connaissance de ce qu'elle accepte de faire, sinon le sort échoue automatiquement. C'est également elle qui décide quel souvenir elle souhaite montrer. En conséquence, ce sort ne fonctionne que sur des humanoïdes intelligents.

¹ C'est à dire 100 kilomètres.

Le souvenir de la cible se matérialise sous la forme d'images dans la brume au-dessus de la Rune. La scène est toujours vue « par les yeux » de la cible, telle qu'elle s'en rappelle (elle ne peut en aucun cas altérer sciemment ses souvenirs ou en dissimuler une partie). Il est possible de revoir ainsi jusqu'à 1 heure de souvenirs de la cible, en accélérant certains passages si nécessaire, mais sans pouvoir jamais revenir en arrière.

Une fois que le sort prend fin, le souvenir est effacé définitivement de la mémoire de la cible.

Récompense du Soiffard (2☉)

☒ · 3☜ · jet Magie normal

Portée : contact

Le Mage passe la main au-dessus d'un récipient. L'eau qui s'y trouve se change en alcool. On dit que ce sort aurait été trouvé par hasard par un Mage de l'Eau nommé Voda.

Sort de l'Eau. Transforme 1 litre d'eau (ou assimilé) en alcool fort. La qualité dépend du nombre de réussites :

- 2 réussites : véritable tord-boyau, beurk...
- 3 réussites : correct...
- 4 réussites : plutôt bon !
- 5 réussites ou plus : un véritable nectar !

Il n'est pas possible de modifier la composition d'un corps complexe, tel qu'un être vivant.

Soins de Windik (4☉)

☒ · 11☜ · jet Magie très difficile

Portée : contact

Sort de l'Eau. La cible récupère (3D+R)♥.

Ne peut pas soigner des blessures faites par le feu, le froid et l'acide, ne fait pas repousser les membres.

Stèle protectrice (3☉)

■ · 7☜ · jet Magie difficile

Portée : 10m

D'un geste ascendant de la main, le Mage fait sortir du sol une grande plaque de pierre pour mettre à l'abri un allié (ou lui-même). La stèle reste quelques secondes avant de tomber en poussière.

Sort de la Terre. Annule tous les effets d'une attaque à distance visant la cible du sort.

De plus, jusqu'au début du prochain round du Mage, toutes les attaques au corps à corps et à distance visant la cible ont le Désavantage.

Subtilisation de force (3☉)

☒ · 8☜ · jet Magie difficile (maintien requis)

Résistance : VOL réduit

Portée : 20m

Le Mage draine temporairement la force vitale en dehors du corps d'un adversaire afin de la faire sienne.

Sort de l'Air. Durant les 4 prochains rounds, la créature ciblée à 20m ou moins a le Désavantage à ses jets de FOR, et les dégâts de toutes ses attaques au corps à corps sont réduits de 3* (jusqu'à les annuler).

La cible peut faire un jet de VOL pour résister, dont chaque réussite réduit la durée du sort de 1 round (jusqu'à l'annuler).

De plus, le Mage peut désigner un allié à 20m ou moins (y compris lui-même) qui aura des bonus équivalents durant toute la durée du sort.

Il n'est pas possible de maintenir ce sort avec une Rune, et il prend fin quoi qu'il arrive au bout de maximum 4 rounds.

Tesson de glace (2☉)

☒ · 7☜ · jet Magie normal

Résistance : -

Portée : 10m

Le Mage fait un mouvement fluide en tendant le bras vers sa cible et un trait d'eau se change en glace pour aller la frapper et l'engourdir.

Sort de l'Eau. Inflige R* perforants et de froid à une cible à 10m ou moins. De plus, elle a le Désavantage à tous ses jets de Compétence jusqu'au début du prochain round du Mage.

Vertige paralysant (4☉)

☒ · 7☜ · jet Magie très difficile

Résistance : VOL réduit

Portée : 50m

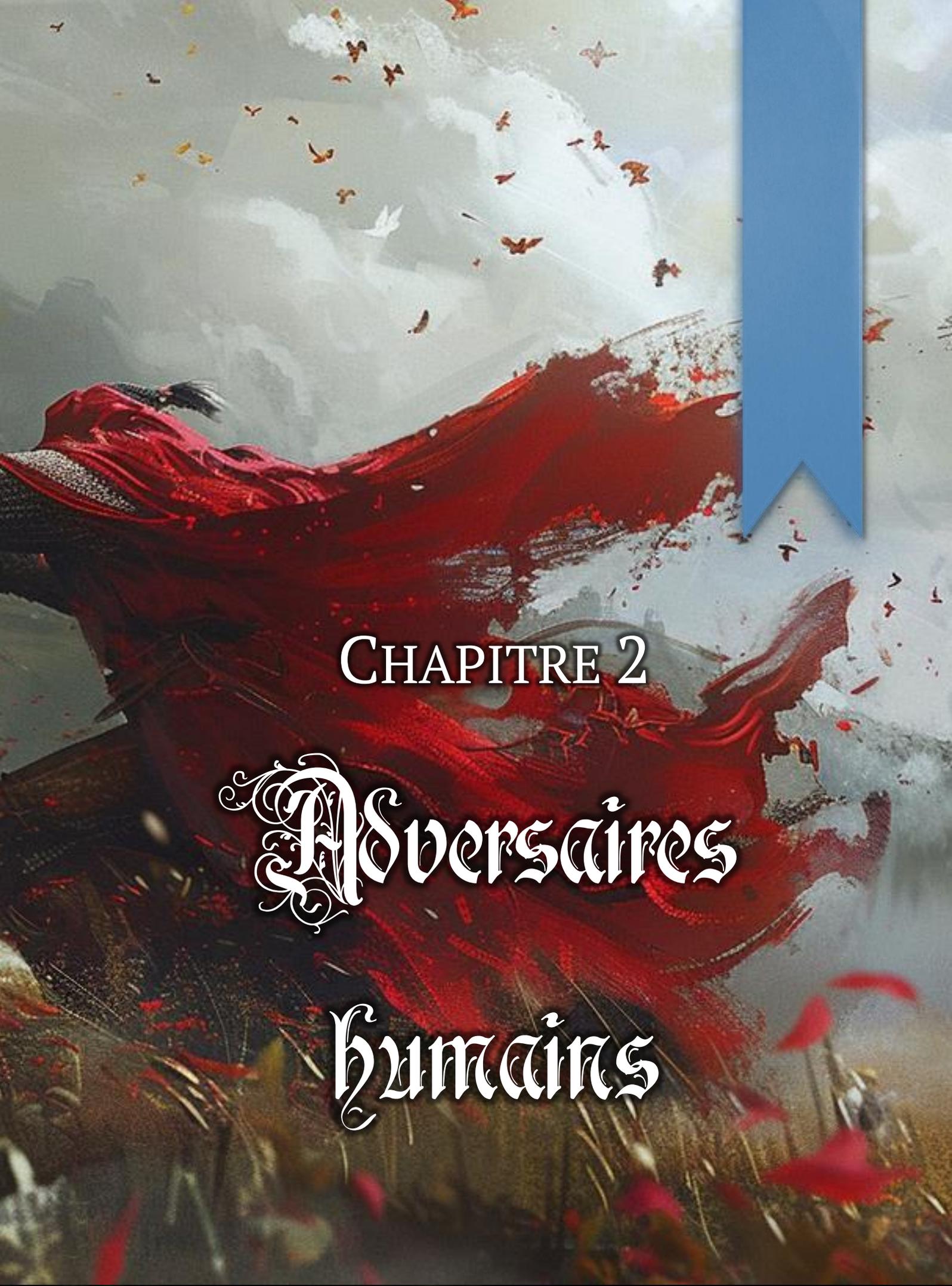
Le Mage fait naître dans l'esprit de son adversaire la vision chimérique que le sol se dérobe tout autour de lui pour se précipiter dans un abîme sans fond.

Sort de l'Air. Le Mage désigne un adversaire qu'il peut voir. Ce dernier reçoit 3 dés paralysie et est alors PARALYSÉ (LdR page 132).

Il peut faire un jet de VOL pour résister, dont chaque réussite réduit de 1 le nombre de dés paralysie reçu (jusqu'à les annuler).



Célèbre duel entre Sigwald l'Épée Carmin et un chevalier de Norgac avec qui il avait eu un différent d'honneur



CHAPITRE 2

Adversaires

humains

Les gens des villes

Les paysans et les marchands

Le bas de l'échelle sociale de l'Empire est occupé par les paysans. Ils triment dans les champs afin de produire la nourriture nécessaire pour passer la saison de la Guivre. Absolument pas formés au combat, ils parviennent tout de même à repousser les animaux sauvages à grands coups de fourche lorsque leur vie est en danger.

Qu'ils soient itinérants ou sédentaires, vendeurs de breloques, de bijoux ou de denrées alimentaires, les marchands ont une place importante dans l'Empire. Dotés de la fibre commerciale, ils n'hésiteront pas à vanter les vertus de leurs produits à quiconque passe à proximité.



Paysan

HUMAIN

18♥ 10♣ 2♠ 0♣ 5♣

Caractéristiques

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

Compétences

Connaissances Nature 2 (6D/6+), Dressage 2 (6D/6+).

Talents

Outil familier (fourche). (déjà compté)

Actions

✘ Fourche. 4D/5+ ; touché : (3+1D+R)*

■ Défense. 4D/5+

Équipement

Fourche (arme improvisée), vêtements de paysan.

⚔ 1 (facile)

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 (un type au choix) 2 (6D/4+), Connaissances Empire et Familles 1 (5D/4+), Éloquence 1 (5D/4+), Négoce 2 (6D/4+), Renseignements 1 (5D/4+).

Actions

Négoce. 6D/4+, accorde une réduction de 10% par point de différence s'il perd la confrontation

✘ Dague. 4D/6+ · touché : (4+R)*

■ Défense. 4D/6+

Équipement

Dague, vêtements de roturier, bourse avec 20D Kaars.

⚔ 1 (facile)



La milice

La plupart des villes sont protégées par une milice efficace, et dotée d'un équipement tout à fait correct.

La protection des endroits les plus critiques des villes et des forteresses est confiée à des gardes triés sur le volet pour leur force et leurs talents militaires. On leur fournit une cote de mailles et un solide bouclier afin de les protéger davantage.

Milicien

HUMAIN

18♥ 10♣ 2♠ 1♣ 5♠

Caractéristiques

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

Compétences

Corps à corps 2 (6D/4+), Défense 2 (6D/5+), Tir 2 (6D/5+)

Actions

- ✘ Hallebarde. 6D/4+, allonge, défensif · touché : (8+R)*
- ✘ Épée longue. 6D/4+ · touché : (7+R)*
- ✘ Arc court. 6D/5+ à 20m · touché : (5+R)*
- ▣ Défense. 6D/5+

Équipement

Hallebarde ou arc court, épée longue, armure de cuir clouté (armure légère), vêtements de roturier.

⚔ 2 (normal)

Chef de la milice

HUMAIN MILICEN

30♥ 30♣ 3♠ 3♣ 4♠

Caractéristiques

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

Compétences

Corps à corps 3 (7D/4+), Défense 3 (7D/4+), Éloquence 1 (5D/4+), Psychologie 1 (5D/5+), Tir 3 (7D/4+).

Talents

Second souffle. (déjà compté)

Motivation. Tant qu'ils sont dans l'enceinte de leur ville, les subalternes dans un rayon de 10m autour du Chef de la milice ont l'Avantage aux jets de Corps à corps, Tir et Défense.

Pouvoirs

✘ **Coup de boutoir · 8♣.** Le Chef de la milice fait une attaque au corps à corps avec une masse. Si elle blesse un adversaire de 5♥ ou plus, il doit faire un jet de CON difficile. S'il est raté, il est ÉTOURDI (LdR page 134) jusqu'au début de son prochain round.

Actions

✘ **Masse de nuit.** 7D/4+ · touché : (9+R)*/4♣

▣ **Défense (masse).** 6D/4+, 2 réactions par round

Équipement

Masse de nuit (voir ci-dessous), chemise de mailles (armure intermédiaire), vêtements d'aventurier.

⚔ 3 (difficile)

Masse de nuit

ARME - MASSE

Coût : 110 Kaars

Cette arme est l'apanage des chefs de la milice. C'est un marteau de guerre lourd, (7+FOR)*/4♣, deux mains, offensif, qui éclaire comme une torche sans occuper de main. Il est possible de l'utiliser pour attaquer comme une torche, auquel cas c'est une arme improvisée qui inflige (1D)* de feu.

La Garde

Contrairement à la milice, la garde de la ville sont des militaires professionnels, au service du noble ou de l'organisation qui la dirige.

Très bien équipés et entraînés, ils sont en mesure de faire régner l'ordre en ville et la protéger de toute agression extérieure, qu'elle soit de nature humaine ou animale.

Les officiers de la garde sont le plus souvent des chevaliers, capables de tenir tête aux menaces les plus sérieuses sans faillir.

Les cités les plus prospères ont également des dotations en chevaux qui permettent d'élargir le rayon d'action de sa garde. En particulier, Abracaz possède une section complète de cavaliers des Mille-et-unes pointes, chevauchant de puissantes et endurantes Diatruches.

Enfin, la Garde Impériale est une faction détachée dans tout l'Empire qui ne répond que devant l'Empereur en personne, et constitue son bras armé. Elle est déployée aux endroits les plus cruciaux où les nobles régionaux n'ont pas les moyens d'entretenir des soldats — où lorsque la capitale juge leur fiabilité questionable.

Garde

HUMAIN

24♥ 20♣ 2♠ 4♣ 5♠

Caractéristiques

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

Compétences

Corps à corps 3 (7D/4+), Défense 3 (7D/5+), Tir 3 (7D/4+)

Actions

- ✘ Lance. 7D/4+, allonge, défensif · touché : (7+R)*
- ✘ Épée longue. 7D/4+ · touché : (8+R)*
- ✘ Arc court. 7D/4+ à 20m · touché : (5+R)*
- Défense (écu). 8D/5+, interception de projectiles

Équipement

Lance ou arc court, épée longue, écu, armure d'écaillés (armure intermédiaire), vêtements d'aventurier.

⚔ 3 (difficile)





Garde monté

HUMAIN MONTÉ SUR UN CHEVAL

24♥ 20♣ 2♠ 4♣ 5(10)♣

Caractéristiques

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

Compétences

Corps à corps 3 (7D/4+), Défense 3 (7D/5+), Dressage 2 (6D/5+), Équitation 2 (6D/4+), Tir 3 (7D/4+).

Talents

Tir monté. (déjà compté)

Actions

- ✘ Hache. 7D/4+ · touché : (9+R) *
- ☒ Hache (charge montée*). 7D/4+ · touché : (11+1D+R) *
- ✘ Arc court. 7D/4+ à 20m sans malus de tir en mouvement monté · touché : (5+R) *
- ▶ Cheval**. 4D/5+ · touché : (4+R) *
- Défense (écu & hache). 7D/5+, interception de projectiles

Équipement

Hache, arc court, écu, armure d'écailles (armure intermédiaire), vêtements d'aventurier, cheval (10 ♣).

**Doit réussir un jet d'Équitation normal*

***Doit réussir un jet d'Équitation difficile, puis ajoute autant de dés que de réussites au jet de Corps à corps de sa monture.*

♣ 3 (difficile)

Garde des milles-et-unes pointes

HUMAIN MONTÉ SUR UNE DIATRUCHE À POINTES

24♥ 20♣ 2♠ 7♣ 4(9)♣

Caractéristiques

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

Compétences

Corps à corps 3 (7D/4+), Défense 3 (7D/5+), Dressage 3 (7D/5+), Équitation 3 (7D/4+).

Traits (Diatruche à pointes)

Pointes défensives. Toute créature attaquant la Diatruche (ou son cavalier) au corps à corps et sans allonge subit (1D+2) * perforants.

Endurance. Le Garde des milles-et-unes-pointes peut relancer ses jets de CON ratés pour faire une marche forcée.

Actions

- ✘ Lance de cavalerie. 7D/4+, allonge · touché : (7+R) *
- ☒ Lance de cavalerie (charge montée*). 7D/4+, allonge · touché : (9+2D+R) *
- ▶ Diatruche**. 4D/4+ · touché : (5+R) *
- Défense (écu). 8D/5+, interception de projectiles

Équipement

Lance de cavalerie, écu, harnois (armure lourde), vêtements d'aventurier, Diatruche à pointes (9 ♣), Pointes défensives, Endurance).

**Doit réussir un jet d'Équitation normal*

***Doit réussir un jet d'Équitation difficile, puis ajoute autant de dés que de réussites au jet de Corps à corps de sa monture.*

♣ 3+ (difficile+)

Les chevaliers

Les meilleurs des meilleurs de l'Empire sont adoués chevaliers. Liés par un serment à leur suzerain, ils sont de redoutables combattants, bien armés et protégés. De plus, ils sont capables de combattre autant à pied que montés.

S'il est rare de retrouver des chevaliers dans les rangs de la milice, ils forment l'essentiel des officiers de la Garde Impériale. Les plus aguerris d'entre eux sont élevés au rang de capitaine, et font montre de talents à la fois pour le maniement des armes et pour la coordination de leurs hommes. Ils bénéficient des meilleures armes et des meilleures armures, ce qui leur permet de tenir tête à plusieurs adversaires simultanément.

Chevalier Impérial

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)*

✘ **Lance de cavalerie.** 8D/4+, allonge · touché : (7+R)*

☒ **Lance de cavalerie (charge montée*).** 8D/4+, allonge · touché : (9+2D+R)*

► **Cheval**.** 4D/5+ · touché : (4+R)*

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

Équipement

Épée longue de qualité supérieure, lance de cavalerie, écu, armure de plates (armure lourde), vêtements d'aventurier, cheval (10♣).

*Doit réussir un jet d'Équitation normal

**Doit réussir un jet d'Équitation difficile, puis ajoute le nombre de réussites au jet de Corps à corps de sa monture.

♣ 4 (très difficile)



Capitaine Impérial

HUMAIN CHEVALIER

40♥ 30♣ 3♠ 9♣ 4♠

Caractéristiques

FOR	3	PSY	3	AGI	4
CON	3	VOL	3	VIV	3
CHA	3	INT	2	PER	3

Compétences

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

Talents

Second souffle, Troisième souffle, As du bouclier. (déjà comptés)

Capitaine charismatique. Les subalternes dans un rayon de 10m autour du Capitaine peuvent utiliser son CHA au lieu de leur VOL.

Pouvoirs

✘ **Double attaque · 12♣.** Le Capitaine fait deux attaques avec son arme principale.

✘ **Prise de fer · 5♣ · à l'épée.** Le Capitaine 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.

Actions

✘ **Épée longue supérieure.** 8D/3+ · touché : (9+R)★

✘ **Combat à deux armes.**

Épée longue supérieure. 6D/3+ · touché : (9+R)★

Écu supérieur. 6D/3+ · touché : (7+R)★

▣ **Défense (écu supérieur).** 9D/4+, interception de projectiles, 3 réactions par round

Équipement

Épée longue de qualité supérieure, écu de qualité supérieure, armure de plates (armure lourde), vêtements d'aventurier.

8 4 (très difficile)



Exemple d'aventure : rétablir l'ordre

Certains Pjs, lorsqu'ils atteignent un niveau de puissance élevé, estiment qu'ils peuvent faire ce qui leur plait, sans aucune limite ou conséquence.

C'est faux.

Si des PJs commencent à tuer n'importe qui en ville ou faire n'importe quoi, la Garde Impériale peut mobiliser 1 capitaine à la tête de 3 chevaliers et 5 gardes (dont 2 ou 3 avec des arcs). Sans être excessif et en restant tout à fait réaliste, une petite troupe comme celle-ci devrait calmer les ardeurs d'un groupe de 4 PJs sans trop de difficulté.

Les Pages du Rhombe

Description. Ces chevaliers et chevalières silencieux semblent absorber dans leur lecture, adossés contre un mur de la bibliothèque. Vous remarquez cependant qu'ils montent une garde efficace, levant les yeux de leur bouquin pour balayer la salle d'un regard transperçant.

Connaissance Empire et Familles (difficile). Les Pages du Rhombe sont les gardiens de la bibliothèque éponyme d'Heinburud. Il se sont nommés eux-mêmes ainsi, non-pas parce qu'ils sont des apprentis chevaliers, mais parce qu'ils se sentent faisant partie de la bibliothèque comme des pages constituent un livre. Ils sont tous érudits et ont une connaissance très académique de l'escrime, en faisant des adversaires redoutables.

Tactique. Les Pages sont là pour garantir la sécurité de la bibliothèque. Ils cherchent rarement à tuer, préférant désarmer ou assommer leurs adversaires. Une des tactiques favorites des Pages est de se mettre en position défensive (LdR page 126), pour ensuite se défendre avec leur Parade de désarmement avec l'Avantage.



Page du Rhombe

HUMAIN CHEVALIER

30♥ 20♣ 3♠ 4♠ 5♣

Caractéristiques

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

Compétences

Corps à corps 4 (8D/4+), Connaissances (toutes) 3 (7D/4+), Défense 4 (8D/4+), Entendre 2 (6D/4+), Psychologie 3 (7D/4+), Voir 2 (6D/4+).

Talents

Arme en main. (déjà compté)

Escrime académique. Le Page du Rhombe ajoute son INT à ses dégâts à l'épée lorsqu'il a une main de libre, et ses Pouvoirs (♣) à l'épée lui coutent 1♣ de moins (déjà compté).

Pouvoirs

▣ **Parade de désarmement · 9♣ - à l'épée.** Le Page du Rhombe se défend contre un adversaire l'attaquant au corps à corps et maniant une arme. Si le jet de Défense est réussi, son adversaire est automatiquement désarmé.

Actions

» Dégainer

⊗ **Épée longue supérieure.** 8D/4+ · touché : (12+R)*

▣ **Défense.** 4D/6+

Équipement

Épée longue de qualité supérieure, chemise de mailles de qualité supérieure (armure intermédiaire), vêtements de noble, une besace avec des livres.

⚔ 3 (difficile)

Noble

HUMAIN

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+), Équitation 3 (7D/4+), Négocier 3 (7D/4+), Psychologie 3 (7D/4+), Tir 3 (7D/5+)

Traits

Fortune familiale. Paye sans problème les petites dépenses (jusqu'à 50 Kaars).

Pouvoirs

☒ **Brillante tactique** · 5♣. Le Noble choisit un autre personnage allié à portée de vue et de voix. Jusqu'au début du prochain round, ce dernier a l'Avantage à tous ses jets de Corps à corps et de Défense.

Actions

☒ **Épée longue supérieure.** 7D/4+ · touché : (8+R)★

▣ **Défense.** 7D/5+

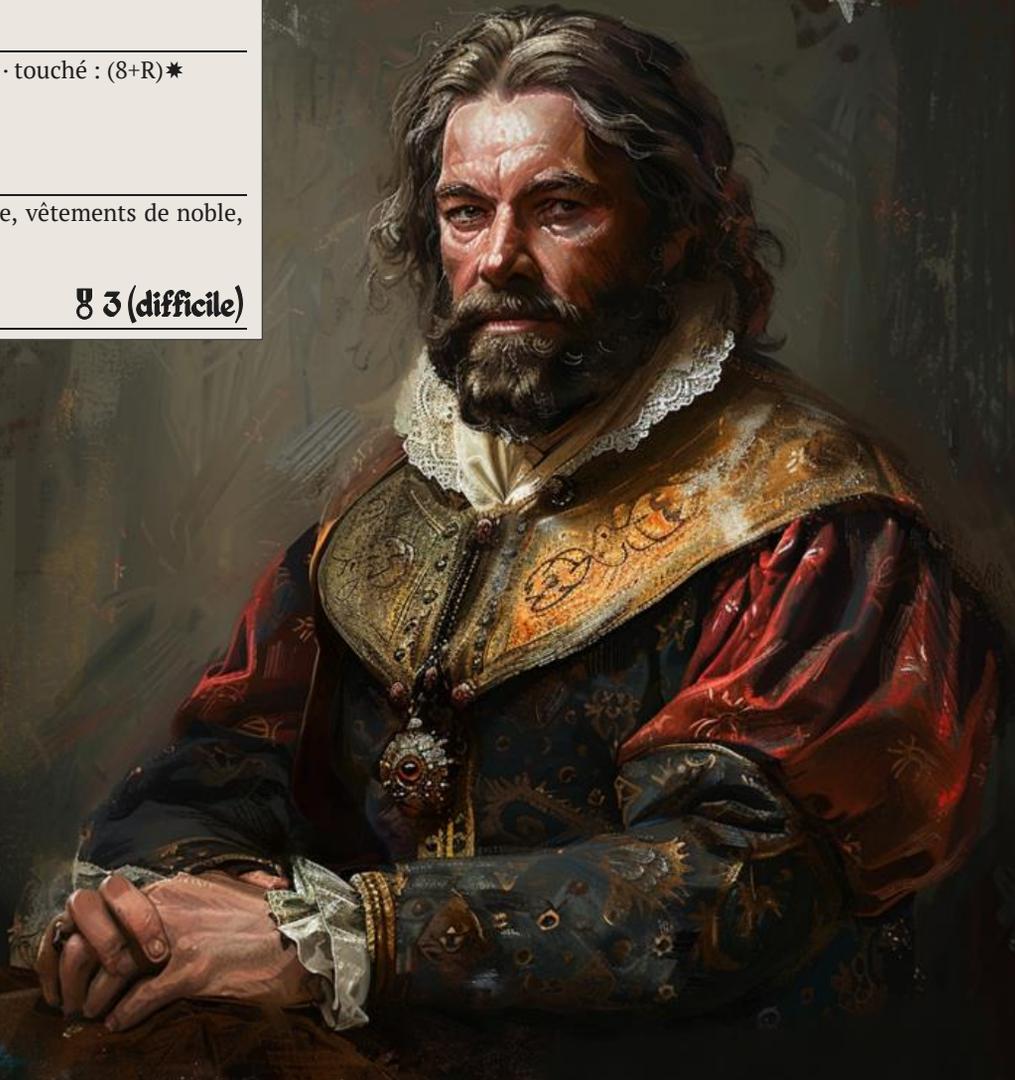
Équipement

Épée longue de qualité supérieure, vêtements de noble, sceau personnel.

3 (difficile)
Le noble et ses gens

Les dirigeants des familles puissantes sont communément appelés et considérés comme nobles. On s'adresse à eux en tant que « Sire » ou « Dame », et il est prudent de mesurer ses propos. Leur renom peut venir aussi bien de leurs talents en négoce, de leur érudition, de l'exploitation de ressources naturelles présentes sur leurs terres ou encore de leurs aptitudes pour défendre leurs concitoyens.

Gardes du corps et serviteurs. Le profil du Noble présenté ici est celui d'un chef d'une petite famille, un peu touche à tout. Il a à son service 1 Chevalier Impérial, 3 Gardes, 1 cuisinier et 2 valets (utilisez les statistiques du Paysan, ils ne combattent pas).



Les instruments de la foi

Le pèlerin guérisseur

Les plus pieux de l'Empire dédient leur vie à leur foi et embrassent la voie des pèlerins. Ceux qui se consacrent à la médecine deviennent des guérisseurs et prodiguent des soins gratuitement aux temples pour les Impériaux qui en ont besoin. Bien que leurs talents ne soient rien en comparaison à la Magie de l'Eau, ils sont bien plus nombreux que les Mages et le bien-être de la population repose entre leurs mains.

Pèlerin guérisseur

HUMAIN PÈLERIN

18♥ 30♣ 2♠ 0♣ 5♣

Caractéristiques

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

Compétences

Connaissances Histoire et Divin 4 (8D/4+), Éloquence 4 (8D/4+), Médecine 4 (8D/4+)

Traits & Talents

Foi inébranlable. (déjà compté)

Lecture apaisante. Avant une nuit de repos, le pèlerin peut passer une heure à lire des passages de la Légende d'Ilburia. Dans ce cas, ses auditeurs et lui-même récupèrent naturellement (CON+5)♥ au lieu de CON♥ en se reposant une nuit complète.

Prières (8D/4+)

✘ **L'Égide des Dieux** · 7♣. Jet d'Éloquence normal. Autant de personnages que de réussites sont affectés. Confère +4♣ pendant 1 round contre les attaques à distance.

✘ **Détermination inébranlable** · 6♣. Jet d'Éloquence difficile. Autant de personnages que de réussites sont affectés. Donne l'Avantage aux jets de Volonté pendant 1 round. De plus, si un personnage était déjà sous l'effet d'un jet raté, il peut en retenter un (en profitant de l'Avantage).

Actions

✘ **Bâton.** 4D/6+ · touché : (5+R)★

✘ **Premiers soins.** 8D/4+ · soigne : (1D+R)♥

Soins prolongés (journée complète). 8D/4+ · soigne : (2D+2×R)♥

■ **Défense.** 4D/6+

Équipement

Bâton, vêtements de pèlerin, nécessaire de premiers secours (le pèlerin guérisseur n'utilise jamais de charge), livre La Légende d'Ilburia.

8 1 (facile)



Pèlerin orateur

HUMAIN PÈLERIN

18♥ 37♣ 2♠ 0♣ 5♠

Caractéristiques

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

Compétences

Connaissances Histoire et Divin 5 (9D/4+), Éloquence 4 (8D/4+).

Traits & Talents

Foi inébranlable, Focalisation. (déjà compté)

Prières (80/4+)

✘ **L'Épée des Dieux** · 4♣. Jet d'Éloquence normal. Autant de personnages que de réussites sont affectés. Donne +2* aux attaques de corps à corps pendant 1 round.

✘ **La Célérité des Vents Jumeaux** · 7♣. Jet d'Éloquence difficile. Autant de personnages que de réussites sont affectés. Donne +5♠ pendant 1 round. Pour rappel, cela n'a pas d'effet sur les montures.

▶ **Vers la Victoire !** · 8♣. Autant de personnages que de réussites sont affectés. Pendant 1 round, lorsqu'un personnage Charge, il a l'Avantage à son premier jet de Corps à corps à ce round et ne perd pas de Réaction du fait d'avoir chargé. Un cavalier effectuant une charge montée profite normalement de cette Prière, mais pas sa monture.

Actions

✘ **Bâton**. 4D/6+ · touché : (5+R)*

■ **Défense**. 4D/6+

Équipement

Bâton, vêtements de pèlerin, livre La Légende d'Ilburia.

8 1 (facile)



Le pèlerin orateur

A l'inverse des guérisseurs, les pèlerins orateurs ont poussé leurs études des textes sacrés pour soutenir et mener à la victoire les chevaliers et militaires de l'Empire. Que ce soit face à des gredins ou à des bêtes sauvages, leurs déclamations renforcent le cœur des guerriers et les incitent à se dépasser au combat.

Exemple d'aventure : une aide bienvenue

Si vous avez prévu une aventure pour quatre PJ et qu'un de vos joueurs est absent, vous pouvez adjoindre au groupe un pèlerin orateur, rencontré ou sauvé sur la route par exemple. Redevable, il pourra accompagner les PJ en restant en retrait, et ainsi leur apporter une assistance bienvenue en combat.

Les truands



Brigand

HUMAIN

18♥ 10♣ 2♠ 0♣ 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, vêtements de paysan ou de roturier.

⚔ 2 (normal)

Les brigands

Bien que la présence des Mages de la Confrérie sur les routes soit assez dissuasive, certaines régions de l'Empire sont sujettes aux attaques de brigands. Mal équipés et piètres combattants, ils comptent sur l'effet de surprise et l'avantage numérique pour mettre rapidement hors d'état de nuire leurs cibles.

Chef Brigand

HUMAIN BRIGAND

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

Ambidextrie, Arme en main, Coriace, Défense à deux armes, Vicieux. (déjà comptés)

Actions

▶ **Dégainer, rengainer ou changer d'arme.**

✘ **2 Épées courtes.**

7D/4+ · touché (6+R)* · touché en traître (9+R)*

5D/4+ · touché (6+R)* · touché en traître (9+R)*

✘ **2 Dagues (distance).**

7D/5+ à 3m · touché : (5+R)* · touché en traître : (8+R)*

5D/5+ à 3m · touché : (5+R)* · touché en traître : (8+R)*

■ **Défense.** 7D/4+, ne peut pas être PRIS EN TENAILLE par 2 adversaires et a une réaction contre chacun des 2.

Équipement

2 épées courtes, 2 dagues, brigandine (armure légère), vêtements d'aventurier.

⚔ 4 (très difficile)

Le prisonnier psychopathe

On ne se demande plus pourquoi il a été enfermé celui-là... Avec ses chaînes encore pendantes autour de ses poignets, cet être abject a parfait ses techniques de meurtre en cellule, si bien qu'il est capable de tuer avec à peu près n'importe quoi. Surtout, souvenez-vous d'une chose : ne lui faites jamais confiance, peu importe ce qu'il peut bien vous raconter. Jamais.

Exemple d'aventure : l'asile

Les Pjs sont amenés à aller rendre visite à un vieil ami qui n'a plus toute sa tête, mais qui possède pourtant des informations cruciales. Ce dernier se trouve dans un vieil hôpital où sont internés tous les gens plus ou moins dérangés. Tandis qu'ils étaient prêts à quitter les lieux, une révolte éclate, les cellules sont ouvertes et la plupart des prisonniers et des malades se dispersent dans les couloirs.

Les PJs vont alors devoir réussir à s'échapper en convainquant le personnel restant qu'ils ne sont pas fous, eux ! Mais... et si depuis le début les plus dangereux des détenus avaient déjà remplacés les gardiens ?

Prisonnier psychopathe

HUMAIN

40♥ 10♣ 2♠ 0♣ 5♣

Caractéristiques

FOR	4	PSY	1	AGI	4
CON	3	VOL	4	VIV	1
CHA	1	INT	1	PER	2

Compétences

Bluff 5 (9D/6+), Corps à corps 4 (8D/3+).

Talents

Vicieux, Tuer avec n'importe quoi. (déjà comptés)

Insensible à la douleur. Le prisonnier psychopathe divise par 2 les dégâts d'attaques à distance qu'il subit. En revanche, il n'utilise jamais sa Réaction (♣) pour se défendre.

Actions

♣ **Arme improvisée.** 8D/3+ · touché : (5+1D+R)*, +3* en traitre.

Équipement

Arme improvisée (par exemple un os taillé ou ses propres chaînes), vêtements en lambeaux.

♣ 3 (difficile)



Les Équarisseurs des cuisines

D. Lycius

Les cuisines D. Lycius se trouvent dans le quartier du Fond, à la capitale Impériale. La devanture discrète du restaurant à emporter cache en réalité le repaire du gang des Équarisseurs, meurtriers notoires, sous les ordres du bien malin Dérec Lycius, alchimiste et maître empoisonneur.

Les PJs pourront avoir affaire à eux soit s'ils désirent faire l'acquisition de substances illégales, soit pour aller purger l'endroit. Dans ce dernier cas, ils doivent être préparés à une résistance farouche. Le gang compte 6 Équarisseurs, Koko le Cuistot et Dérec Lycius lui-même.

Les Équarisseurs et Koko le Cuistot

Description. Gras et musclés, les membres des Équarisseurs ont une mine patibulaire. Koko le Cuistot, leur meneur, arbore quant à lui une grande barbe rousse.

Comment les jouer. Rustres, brutaux et sanguinaires. Ils obéissent aveuglément à leur chef, Dérec Lycius. Ces cuisiniers ne feront pas de quartier !

Statistiques. Utilisez les mêmes pour les Équarisseurs et Koko.

Dérec Lycius

Description. Brun ténébreux, petite barbe bien entretenue et propre sur lui. Il porte plusieurs lames, de nombreuses fioles de poison et une arbalète de poing accrochée en bandoulière dans son dos.

Comment le jouer. Aime faire du business en mode « rien de personnel », intelligent et prêt à tous les coups bas pour s'en sortir, aucune moralité.

Historique. Dérec aime l'argent, et il a été suffisamment intelligent pour s'entourer de gros bras pas bien malins afin de faire ses basses besognes. Il a racheté pour une bouchée de pain d'anciennes cuisines dans le Fond afin de les utiliser comme couverture pour son commerce de poisons.



Dérec Lycius

HUMAIN ET CHEF DU GANG DES ÉQUARISSEURS

30♥ 10♣ 2♠ 1♣ 5♣

Caractéristiques

FOR	3	PSY	2	AGI	4
CON	3	VOL	2	VIV	3
CHA	2	INT	3	PER	3

Compétences

Artisanat Alchimie 4 (8D/4+), Bluff 3 (7D/5+), Corps à corps 4 (8D/3+), Tir 4 (8D/4+), Défense 3 (7D/4+), Discrétion 3 (7D/3+).

Talents

Ambidextrie, Défense à deux armes, Empoisonneur. (déjà comptés)

Actions

► Empoisonner une arme ou un projectile.

✘ 2 Épées courtes.

8D/3+ · touché : (6+R)* + poison 1 (CON normal)

6D/3+ · touché : (6+R)* + poison 1 (CON normal)

✘ Arbalète de poing (tir). 8D/4+ à 15m · touché : (4+R)*/2□ + poison 4 (CON difficile)

■ Défense. 7D/4+, ne peut pas être PRIS EN TENAILLE par 2 adversaires et a une réaction contre chacun des 2.

Équipement

Arbalète de poing, 2 épées courtes, brigandine (armure légère), vêtements d'aventurier, fioles de venin de Vipère Noire pour les épées courtes (autant que nécessaires, il en reste 1D sur son cadavre), 1 fiole de Venin de Murbac pour l'arbalète.

⚔ 3 (difficile)

Équarisseur

HUMAIN ET MEMBRE DU GANG DES ÉQUARISSEURS

26♥ 10♣ 2♠ 0♣ 5♣

Caractéristiques

FOR	4	PSY	1	AGI	2
CON	4	VOL	2	VIV	2
CHA	2	INT	1	PER	2

Compétences

Artisanat Cuisine 3 (7D/5+) Corps à corps 2 (6D/5+), Tir 2 (6D/5+), Défense 2 (6D/5+)

Pouvoirs

✘ Frappe du boucher (hachoir) · 5♣. L'Équarisseur renonce à sa Réaction (■) pour ce round et effectue une attaque au corps à corps qui inflige +1D*.

Actions

✘ Hachoir. 6D/5+ · touché : (10+R)*

✘ Couteau de boucher (tir). 6D/5+ à 3m · touché : (6+R)*

■ Défense (hachoir). 5D/5+

Équipement

Hachoir (compte comme une hache de guerre), 2 couteaux de boucher (compte comme une dague), tablier maculé de sang et vêtements de roturier.

⚔ 2 (normal)



La bande du Rouquin

Ledit Rouquin est un jeune garçon de quatorze ans environ, qui sévit à Tourh. Il a globalement mauvais fond tout en étant particulièrement rusé, ce qui lui a permis de se retrouver à la tête d'une bande de cinq mercenaires malgré son jeune âge.

Les hommes et femmes sous ses ordres sont lui suivants :

- Le Caïd au crâne rasé sur les côtés qui passe son temps à jouer avec ses lames.
- Le Bourru, qui arbore une impressionnante moustache.
- La Sale Race, un être fourbe aux yeux transpirant la luxure.
- La Capuche, mystérieux et solitaire il parle peu et garde sa capuche jaune en permanence.
- La Garce, une vieille fille habillée de façon aguicheuse.

Quand les rencontrer ? Il est possible de les engager contre une petite somme pour faire de basses besognes ou de leur monnayer quelques renseignements. Toutefois, il est bien plus probable que les PJs les affrontent en combat, surtout s'ils ont récemment récupéré quelques richesses.

Tactique. Le Rouquin et la Capuche restent loin et de préférence en position surélevée, faisant pleuvoir cailloux et carreaux. Le Caïd et le Bourru sont en première ligne, tandis que la Garce seconde le Caïd en profitant de son allonge et concentrant ses efforts sur un adversaire qui n'a plus de réaction. La Sale Race quant à lui commence systématiquement le combat caché et prend à revers les lignes arrière de ses adversaires, un ou deux rounds après l'engagement de l'affrontement.

Exemple d'aventure : attendus à la sortie

Lors d'une aventure où les PJs vont explorer des ruines ou des cavernes lointaines en quête de richesses, s'ils manquent de prudence ou de discrétion en se renseignant, ils risquent d'attirer l'attention de la bande du Rouquin.

Ces derniers les suivront de loin et se posteront à la sortie, en embuscade. Leur but étant de récupérer des richesses sans prendre trop de risques, ils sont prêts à laisser les PJs partir s'ils leur cèdent ce qu'ils ont récupéré (ou tout du moins une bonne partie, au moins 50%). « Une juste rétribution pour avoir pris soin de vos chevaux » selon le Rouquin.

Il est possible de les affronter, ou d'accéder à leurs exigences. S'ils obtiennent ce qu'ils veulent, ils n'insisteront pas et laisseront les PJs tranquilles.

Le Rouquin

ADOLESCENT HUMAIN

16♥ 20♣ 2♠ 0♣ 5♣

Caractéristiques

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

Compétences

Acrobaties 2 (6D/4+), Bluff 3 (7D/4+), Corps à corps 2 (6D/4+), Course 2 (6D/4+), Défense 2 (6D/4+), Tir 2 (6D/4+).

◆ Talents

Œil de faucon. (déjà compté)

◆ Pouvoirs

✘ **Viser les yeux !** · 10♣. Le Rouquin fait une manœuvre VISER UNE PARTIE DU CORPS avec une fronde en visant un œil, sans augmenter la difficulté. L'attaque inflige +1D* et l'adversaire est AVEUGLÉ (LdR page 131) jusqu'au début du prochain round du Rouquin.

Actions

✘ **Fronde.** 6D/4+ à 10m sans malus d'obstacle · touché : (2+R)*

▣ **Défense.** 6D/4+

Équipement

Fronde, vêtements de roturier.

♣ 2 (normal)

Mercenaire du Rouquin

HUMAIN

18♥ 10♣ 2♠ 1♣ 5♣

Caractéristiques

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

Compétences

Corps à corps 2 (6D/4+), Défense 2 (6D/5+), Tir 2 (6D/5+).

Actions

✘ **Grande hache (le Bourru).** 6D/4+, offensif · touché : (10+R)*/1♣

✘ **Épées courtes (le Caïd).**

6D/4+ · touché : (5+R)*

4D/4+ · touché : (5+R)*

✘ **Dague (la Sale Race).** 6D/4+ · touché : (4+R)* + 3* en traitre

✘ **Arbalète (la Capuche).** 6D/5+ à 30m, rechargement · touché : (5+R)*/2♣

✘ **Fouet (la Garce).** 7D/4+ · touché : (4+R)*, allonge, nécessite 1R de plus seulement pour Désarmer ou Faire trébucher.

▣ **Défense.** 6D/5+ (5D/5+ pour le Bourru)

Équipement

Grande hache ou 2 épées courtes ou arbalète de mauvaise qualité ou dague ou fouet, armure de cuir bouilli (armure légère), vêtements de roturier.

♣ 2 (normal)

Les Mercenaires du Rouquin ont les spécificités suivantes :

- Le Caïd : +6♥, ◆Ambidextrie et manie deux épées courtes.
- Le Bourru : manie une grande hache (et c'est déjà bien).
- La Sale Race : ◆Vicieux et manie une dague.
- La Capuche : ◆Œil de faucon et manie une arbalète de mauvaise qualité.
- La Garce : +1♣ Corps à corps, manie un fouet.

Samuel Pélor et Madeleine Brass

Samuel est un fossoyeur, chargé d'enterrer les défunts dans un petit village d'Effendor. Il vit seul, à l'écart de la population, tout près de son cimetière. Taciturne et désabusé, il évite autant que possible les gens — de leur vivant tout du moins. Mais depuis quelques mois, il a découvert un excellent moyen de faire fortune : il s'est accouiné avec d'autres mercenaires pour voler des cadavres frais et en tirer une bonne somme auprès d'une école de guérisseurs souhaitant s'entraîner à la médecine. Lassé d'enterrer, désormais il déterre. Il a ainsi fait la rencontre de Madeleine Brass, soigneuse autodidacte, qui a vu elle aussi un moyen de gagner un salaire annuel en une semaine.



Madeleine Brass

HUMAINE SOIGNEUSE ET RÉSURRECTIONISTE

22♥ 20♣ 2♠ 1♣ 5♠

Caractéristiques

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

Compétences

Artisanat Alchimie 3 (7D/4+), Corps à corps 1 (5D/5+), Défense 2 (6D/4+), Éloquence 2 (6D/4+), Entendre 2 (6D/4+), Médecine 4 (8D/4+), Tir 2 (6D/4+).

Talents

Douces mains, Œil de faucon. (déjà comptés)

Actions

✘ Arbalète. 6D/4+ et (6+R)*/2□, pas de malus d'obstacle.

► Recharger une arbalète.

✘ Pied de biche. 5D/5+□ · touché : (2+1D+R)*

☒ Premiers soins. 8D/4+ · soigne : (2+1D+R)♥

■ Défense. 6D/4+

Équipement

Arbalète, pied de biche (arme improvisée), veste de cuir (armure légère), 1 nécessaire de premiers secours, 5 potions médicinales de qualité supérieure (+4♥), torche, corde, grands sacs, vêtements d'aventurier.

8 2 (normal)

Samuel Pélor

HUMAIN FOSSEYEUR ET RÉSURRECTIONISTE

45♥ 12♣ 3♠ 2♣ 5♠

Caractéristiques

FOR	3	PSY	1	AGI	3
CON	4	VOL	3	VIV	3
CHA	1	INT	2	PER	2

Compétences

Connaissances Empire et famille 2 (6D/5+), Corps à corps 3 (7D/4+), Défense 3 (7D/4+), Entendre 3 (7D/5+), Escalade 3 (7D/4+), Voir 3 (7D/5+).

Talents

Coriace, Esquive de projectile, Insaisissable, Outil familial (pelle). (déjà comptés)

Expert de la pelle. À chaque fois qu'un adversaire est blessé par un coup de pelle, il doit réussir un jet de CON normal ou être ÉTOURDI jusqu'au début du prochain round de Samuel.

Pouvoirs

✘ Double attaque · 12♣. Attaque deux fois avec sa pelle.

Actions

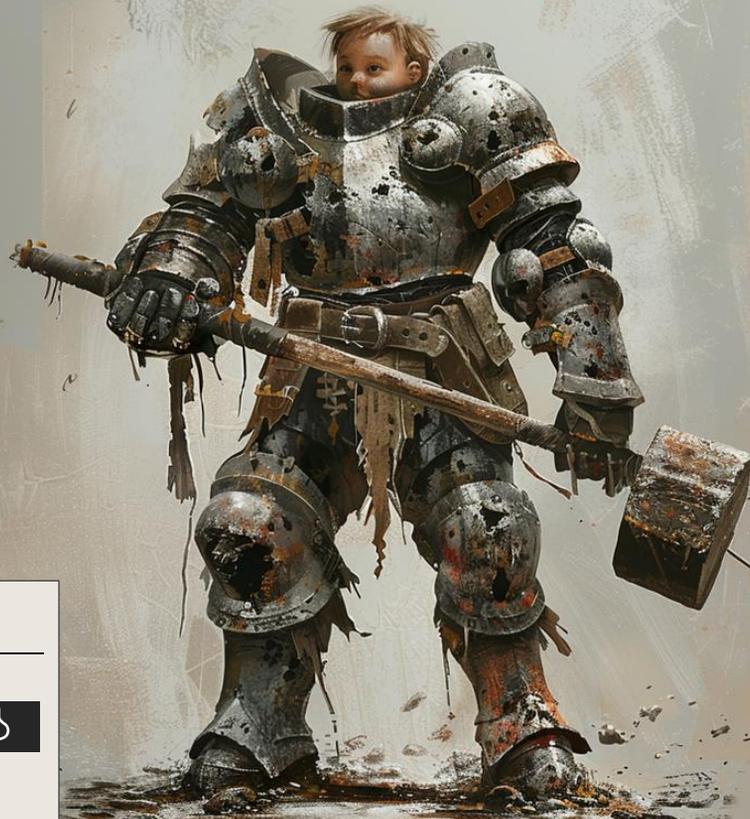
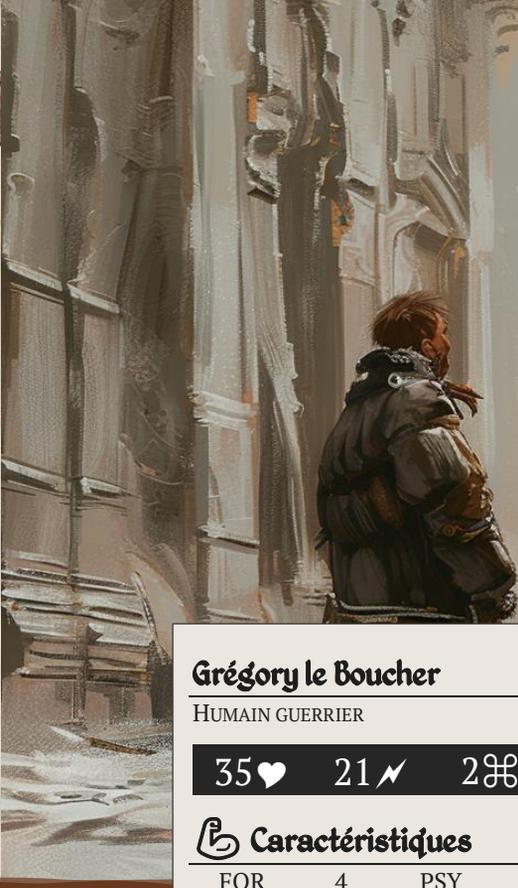
✘ Pelle. 7D/4+ · touché : (6+1D+R)* + étourdissement

■ Défense. 7D/4+, peut esquiver les projectiles

Équipement

Pelle (outil familial à deux mains), brigandine (armure légère), lanterne sourde, corde, grands sacs, vêtements d'aventurier, grande cape grise à capuchon.

8 4 (très difficile)



Grégory le Boucher

HUMAIN GUERRIER

35♥ 21♣ 2♠ 7♣ 4♠

Caractéristiques

FOR	4	PSY	2	AGI	2
CON	4	VOL	1	VIV	2
CHA	1	INT	1	PER	1

Compétences

Corps à corps 4 (8D/5+), Défense 2 (5D/5+ avec la masse).

Pouvoirs

✘ **Coup de boutoir** · 8♣. Grégory fait une attaque au corps à corps. Si elle blesse un adversaire de 5♥ ou plus, il doit faire un jet de CON difficile. S'il est raté, il est ÉTOURDI (LdR page 134) jusqu'au début du prochain round de Grégory.

✘ **Brise armure** · 5♣. Grégory désigne une protection d'un adversaire (armure ou bouclier) et effectue une attaque au corps à corps. À la place d'infliger des Dégâts normalement, l'adversaire subit 4*/∞♣. De plus, les Points d'Armure (♣) de la protection sont réduits de 4♣ (minimum 0) jusqu'à ce qu'elle soit réajustée. Réajuster une armure nécessite d'y consacrer une Action Complexe (⊗).

Actions

✘ **Masse à deux mains rouillée**. 8D/5+ · touché : (10+R)*/4♣.

▣ **Défense (masse)**. 5D/5+

Équipement

Masse à deux mains de mauvaise qualité, armure de plates (armure lourde), vêtements de paysan, 50 Kaars.

⊗ 3 (difficile)

Grégory le Boucher

Grégory est un géant de plus de deux mètres, bâti comme une armoire à glace, mais avec un visage de poupon. Idiot et cupide, on lui a donné une énorme masse et une solide armure faite de bric et de broc pour garder l'entrée du Repaire du Renard à Locriant, avec comme instruction de tuer tout intrus. Ou plus précisément « d'attendrir leur viande ». Il ne lui en fallait pas plus.

Exemple d'aventure : le gardien de la porte

Au plus profond des montagnes de Fonrinet, les PJs doivent pénétrer à l'intérieur du Repaire du Renard pour rencontrer le Goupil, cheftaine de la pègre de Locriant. À eux de jouer sur l'intelligence limitée de Grégory pour parvenir à y entrer, sans quoi il faudra l'affronter, accompagné de quelques Brigands (page 52) venus en renfort.

Les mercenaires

Le Guerrier Ours

Les Guerriers Ours sont de redoutables mercenaires du Norgac, aux confins de l'Empire. Ils vénèrent la force et la virilité comme nulle part ailleurs, ce qui les amène à combattre torse nu, en s'enduisant le corps de graisse de baleine pour lutter contre le froid mordant de l'inhospitalier Lorden.

Capables d'entrer dans une rage frénétique au combat, ils sont souvent engagés pour des missions de traque et de chasse. C'est d'ailleurs de là qu'ils héritent leur nom et leur cape de fourrure : chaque aspirant doit traquer et tuer un ours à lui seul. Une telle entreprise, risquée, se soldant souvent par un échec, seuls les plus coriaces peuvent revêtir la glorieuse pelisse.

Guerrier Ours

HUMAIN

22♥ 10♣ 2♠ 1(4*)♣ 5♠

Caractéristiques

FOR	3(♣*)	PSY	1	AGI	3
CON	3	VOL	3(♣*)	VIV	2
CHA	1	INT	1	PER	2

Compétences

Corps à corps 2 (6D/4+), Intimidation 3 (7D/4+), Pistage 2 (6D/4+), Saut 2 (6D/4+).

Talents

Coriace, Rage frénétique, Rage immortelle, Rage destructrice. (déjà comptés, utiliser les valeurs du profil avec un * lorsque le Guerrier Ours est ENRAGÉ).

Actions

▶ S'ENRAGER.

☒ **Grande hache.** 6D/4+ · touché : (11/13* +R)★/1☐

■ **Défense.** 4D/5+ (*impossible, mais à chaque fois qu'il est blessé, ses attaques font +1★).

Équipement

Grande hache, flasque d'huile, pagne et pelisse d'ours en guise de cape, 4D Kaars.

♠ 3 (difficile)





Maitre Fauconnier

HUMAIN

30♥ 20♣ 2♠ 2♣ 5♣

Caractéristiques

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

Compétences

Corps à corps 2 (6D/4+), Défense 2 (6D/4+), Dressage 4 (8D/4+), Tir 3 (7D/4+), Voir 3 (7D/4+).

Talents

Coriace, Œil de faucon. (déjà comptés)

Engagement conjoint. Si Maître Fauconnier et un de ses animaux APPRIVOISÉ sont adjacents à un même adversaire, ils ont tous les deux l'Avantage aux jets de Corps à corps contre cet adversaire.

Actions

▶ Donner un ordre à un faucon.

✘ Arc long. 7D/4+ à 40m, pas de malus d'obstacle · touché : (6+R)*

✘ Épée courte. 6D/4+ · touché : (5+R)*

■ Défense. 5D/4+ avec arc long, 6D/4+ avec dague

Équipement

Arc long, épée courte, armure matelassée (armure légère), vêtements d'aventurier, 10D Kaars et possède 4 faucons APPRIVOISÉS.

♣ 3 (difficile)

Le Maître Fauconnier

Souvent utilisés pour la chasse au petit gibier, les faucons sont également capables de harceler des proies plus grandes lorsqu'ils attaquent en groupes, coordonnés par un fauconnier talentueux. Lorsqu'ils sont passés maître en la matière, ces derniers agissent en tant que gardiens, usant de leurs yeux volants pour percevoir tout danger.

Faucon

ANIMAL DE TRÈS PETITE TAILLE

10♥ 0♣ 2♠ 0♣ 12/2♣

Caractéristiques

FOR	1	PSY	0	AGI	3
CON	1	VOL	1	VIV	3
CHA	2	INT	0	PER	3

Compétences

Voir 5 (9D/4+).

Traits

Vol. Le Faucon peut voler à une vitesse de 12♣, mais ne se déplace au sol qu'à 2♣.

Actions

✘ Serres. 4D/4+ · touché : (2+R)*

■ Défense. 4D/4+

♣ 1 (facile)

Les maîtres-chiens de Jakaris le Futé

Jakaris le Futé est un mercenaire de la capitale, la trentaine bien entamée, le visage sévère et les traits tendus. Il possède un chenil à l'extérieur des murs où il élève des chiens pour la chasse – toutes sortes de chasses.

Ses hommes sont des maîtres-chiens, plutôt jeunes et athlétiques. Habités à lâcher leurs molosses sur des animaux avant de les achever de leur javeline, ils ne sont pas bien courageux et si la situation dégénère ils prendront la fuite sans demander leur reste. Leurs chiens leur sont en revanche entièrement fidèles.

Jakaris le Futé

Comment le jouer. Jakaris est un chasseur, et il n'aime pas laisser filer une proie. Il n'a aucune moralité, aucun honneur et sera prêt à n'importe quelle bassesse pour prendre l'avantage en combat.

Jakaris le Futé

HUMAIN

26♥ 10♣ 2♠ 3♣ 5♣

Caractéristiques

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

Compétences

Corps à corps 3 (7D/4+), Défense 3 (7D/5+), Dressage 4 (8D/4+), Tir 3 (7D/4+).

Talents

Chef de meute. Lorsque Jakaris le Futé attaque un adversaire adjacent à un de ses Chiens, il a l'Avantage. De plus, lorsqu'un de ses Chiens attaque un adversaire que Jakaris le Futé a attaqué à ce round, il a l'Avantage.

Pouvoirs

» « Lâchez les chiens ! » · 10♣. Jakaris le Futé donne l'ordre « Attaque ! » à tous ses Chiens dans un rayon de 20m. De plus, les Chiens ont l'Avantage à leur jet de Corps à Corps à ce round.

Actions

» Donner un ordre à un chien.

✘ Javeline (corps à corps). 7D/4+, allonge, défensif · touché : (6+R)★

✘ Javeline (tir). 7D/4+ à 6m · touché : (6+R)★

✘ Épée longue supérieure. 7D/4+ · touché : (9+R)★

■ Défense. 7D/5+

Équipement

Javeline (2), épée longue de qualité supérieure, armure d'écaillés (intermédiaire), vêtements d'aventurier, clé de l'abri, clé de son coffre personnel.

♣ 3 (difficile)





Maitre-chien

HUMAIN

18♥ 10♣ 2♠ 0♣ 5♣

Caractéristiques

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

Compétences

Corps à corps 1 (5D/4+), Défense 1 (5D/5+), Dressage 3 (7D/5+), Tir 2 (6D/4+).

Talents

Chasser avec la meute. Lorsque le Maître-chien attaque un adversaire adjacent à un de ses Chiens, il a l'Avantage.

Actions

▶ Donner un ordre à un chien.

✘ **Javeline (corps à corps).** 5D/4+, allonge, défensif · touché : (5+R)★

✘ **Javeline (tir).** 6D/4+ à 6m · touché : (5+R)★

✘ **Dague.** 5D/4+ · touché : (4+R)★

■ **Défense.** 5D/5+

Équipement

Javeline (2), dague, vêtements d'aventurier, 3D Kaars.

8 2 (normal)

Chien

ANIMAL DE PETITE TAILLE

14♥ 0♣ 2♠ 0♣ 7♣

Caractéristiques

FOR	2	PSY	0	AGI	3
CON	2	VOL	1	VIV	3
CHA	1	INT	0	PER	3

Compétences

Pistage 2 (6D/4+), Entendre 2 (6D/4+).

Traits

Flair. Le Chien à l'Avantage à ses jets de Pistage lorsqu'il est en mesure de suivre une piste olfactive.

Actions

✘ **Morsure.** 4D/4+ · touché : (5+R)★

■ **Défense.** 4D/4+

8 1 (facile)

Les Cultistes de la Déesse Rouge

Le culte de la Déesse Rouge est secret et très mal vu dans l'Empire. Ses membres ont cessé de vénérer les Dieux Jumeaux, convaincus qu'ils les ont définitivement abandonnés, et que la seule chose qui leur reste à faire est d'expier leurs péchés par la souffrance. Pour cela, ils s'en remettent à la mystérieuse Déesse Rouge, personnification de cette émotion. En soi, il est rare que les cultistes s'en prennent à d'autres personnes qu'eux-mêmes. Toutefois l'existence même d'une telle pseudo-religion est une apostasie de premier ordre, dont la seule sentence acceptable est la mort.

Le culte est divisé en plusieurs strates, allant du simple Adeptes et ses quelques flagellations, jusqu'au Maître de la Douleur qui n'hésite pas à se scarifier et à porter des pointes en métal lui entaillant la chair en permanence.

Le rouge est bien entendu la couleur principale de leurs vêtements, camouflant le sang qui coule à foison durant leurs rituels masochistes. Exaltés par les blessures, ils combattent avec une férocité redoublée lorsqu'ils sont sévèrement touchés, les rendant extrêmement dangereux.

Fort heureusement, le culte de Déesse Rouge est extrêmement minoritaire et fait office d'exception à la règle en ce qui concerne l'hégémonie de la seule et unique vraie religion : celle des Dieux Jumeaux.

Adeptes de la Déesse Rouge

HUMAIN

18♥ 10⚡ 2☸ 1♣ 5♠

Caractéristiques

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

Compétences

Corps à corps 1 (5D/4+), Larcin 2 (6D/4+), Tir 1 (5D/4+).

Talents

◆ **Coriace.** (déjà compté)

◆ **Martyr sanglant.** Lorsque l'Adeptes a 9♥ ou moins, ses dégâts d'arme au corps à corps sont doublés (*).

Actions

✂ **Dague.** 5D/4+ et (4/8*+R)*

✂ **Arc court.** 5D/4+ à 20m et (5+R)*

■ **Défense.** 4D/5+

Équipement

Dague ou arc court, vêtements de roturier, 2D Kaars.

⚔ 2 (normal)





Maitre de la Douleur

HUMAIN

50♥ 10♣ 3♠ 3♣ 5♠

Caractéristiques

FOR	2	PSY	1	AGI	3
CON	4	VOL	4	VIV	3
CHA	1	INT	1	PER	2

Compétences

Acrobaties 3 (6D/4+), Corps à corps 4 (8D/4+), Défense 3 (7D/4+).

Talents

Particulièrement coriace. Le Maître de la Douleur a +3♣.

Martyr sanglant. Lorsque le Maître de la Douleur a 25♥ ou moins, ses dégâts d'arme au corps à corps sont doublés (*).

Pouvoirs

✘ **Coup de boutoir** - 8♣. Le Maître de la Douleur fait une attaque au corps à corps. Si elle blesse un adversaire de 5♥ ou plus, il doit faire un jet de CON difficile. S'il est raté, il est ÉTOURDI (LdR page 134) jusqu'au début du prochain round du Maître de la Douleur.

Actions

✘ **Bec de corbin.** 8D/4+ et (8/16*+R)*, ignore 6♣.

▣ **Défense.** 6D/4+ (bec de corbin)

Équipement

Bec de corbin, vêtements déchirés, pointes en métal.

⚔ 4 (très difficile)

Cultiste de la Déesse Rouge

HUMAIN

30♥ 10♣ 2♠ 3♣ 5♠

Caractéristiques

FOR	2	PSY	1	AGI	3
CON	4	VOL	4	VIV	3
CHA	1	INT	1	PER	2

Compétences

Acrobaties 2 (6D/4+), Corps à corps 2 (6D/4+), Défense 2 (6D/4+).

Talents

Particulièrement coriace. Le Cultiste a +3♣.

Martyr sanglant. Lorsque le Cultiste a 15♥ ou moins, ses dégâts d'arme au corps à corps sont doublés (*).

Actions

✘ **Chaîne de combat.** 6D/4+ et (6/12*+R)*, allonge

✘ **Désarmer.** Confrontation de Corps à corps (6D/4+) nécessitant une réussite de plus, allonge.

✘ **Faire trébucher.** 6D/4+ nécessitant une réussite de plus et (6/12*+R)*, allonge. L'adversaire doit réussir un jet de FOR difficile.

▣ **Défense.** 6D/4+

Équipement

Chaîne de combat, vêtements déchirés.

⚔ 3 (difficile)

Les assassins et traqueurs

Meurtres et conséquences

Dans l'Empire, les conflits armés ouverts sont rares et sévèrement punis par la Confrérie lorsqu'ils menacent la stabilité de l'Empire. Toutefois, cela ne veut pas dire pour autant que la violence et les querelles sont absentes, bien au contraire.

Le meurtre est condamné de la peine capitale dans l'Empire en absence de circonstance atténuante. Cela dit, tuer des brigands pour défendre sa vie ou sa bourse n'est pas considéré comme un meurtre à part entière.

Le métier d'assassin est de fait particulièrement précaire, et seuls les plus doués arrivent à éviter la potence. Certains se regroupent en guildes sous couvert d'activités licites afin de proposer leurs services aux nobles fortunés dont les maisons n'hésitent guère à s'entre-déchirer.

Commanditer un assassinat

Il y a deux façons de commanditer un assassinat : soit embaucher des truands, soit faire appel aux services d'un assassin professionnel.

La plupart des truands (voir page 52) sans scrupule sont assez basiques et auront besoin d'un lieu et d'une heure en dehors de toute ville pour attaquer un voyageur isolé ou un petit groupe de personnes. Ils n'hésiteront pas à se servir sur les cadavres et dépouiller leurs victimes.

Les assassins de métier sont beaucoup plus fiables et efficaces – mais aussi plus onéreux – que de simples truands. Un nom et une description suffisent en général pour qu'ils commettent leur méfait, le rang social de la victime pouvant faire grimper les prix ou même opposer un refus simple et net.

Embaucher un assassin professionnel requiert d'avoir des contacts dans le milieu de la pègre et des bas-fonds, ou d'avoir ses entrées au sein d'une guilde.

Service	Description	Kaars
Attaque de truands	A un endroit déterminé, dépend grandement de la résistance attendue.	~500
Assassinat (roturier)	Hors brigandage, un contrat en bonne et due forme.	1500
Assassinat (noble)	Une personne influente (hors Lords et nobles majeurs)	6000

Guildes les plus connues

Certaines villes sont connues pour leurs guildes d'assassins. Bien entendu, la position exacte de leur quartier général reste inconnue (ou changeante), et les contacter reste délicat.

Guilde des Couteaux Noirs

Implantée à la capitale, sa devise est : « ni l'Empereur, ni la Confrérie, ni les enfants ; du reste c'est une question de prix ». Chaque membre de la guilde se voit remettre un couteau dont le manche est creux et contient le nom de la victime. Une fois sa sinistre besogne accomplie, il rend le couteau avec la lame noircie par un mélange de charbon et du sang de sa victime (lorsque c'est possible). Ledit couteau est ensuite remis au commanditaire en gage de succès.

La guilde fait payer la moitié de la somme à l'avance, et garantit les résultats. Personne de normalement constitué refuserait alors de payer le complément...

Guilde des Saltimbanques virevoltants

Ces acrobates de Fiercueil utilisent les toits pour atteindre leurs cibles et portent des habits colorés. Ils exigent en général des dispositions particulières de la part de leur commanditaire comme forme partielle de paiement. Cela peut être l'achat de vêtements, faire passer un message à une personne particulière, etc.

Guilde des Brumes

Elle n'est qu'une légende, une plaisanterie. Tout le monde sait très bien qu'il n'y a que trois guildes à Port Azur : Vénédis, Ariès et Opaline.

Traqueurs et limiers

Il est aussi possible d'embaucher un limier professionnel dont le but n'est pas de tuer mais de capturer ou d'enlever une personne. Les prix sont sensiblement plus bas car le risque est nettement moins élevé pour le traqueur, mais une telle pratique exige cependant une logistique et du matériel spécifique.

Assassin professionnel

HUMAIN ASSASSIN

40♥ 20♣ 3♠ 2♣ 5♠

Caractéristiques

FOR	2	PSY	2	AGI	4
CON	2	VOL	4	VIV	4
CHA	1	INT	1	PER	4

Compétences

Acrobaties 4 (8D/3+), Corps à corps 4 (8D/3+), Course 4 (8D/3+), Défense 2 (6D/3+), Discrétion 5 (9D/3+), Entendre 1 (5D/3+), Escalade 4 (8D/5+), Tir 4 (8D/3+), Saut 4 (8D/5+), Voir 1 (5D/3+).

Talents

Arme en main, Empoisonneur, Esquive de projectile, Second souffle, Vicieux. (déjà comptés)

Muet comme une tombe. L'Assassin professionnel ne parle pas, même sous la torture.

Pouvoirs

✘ **Dans les jointures** · 5♣. Attaque au corps à corps avec une arme légère et une difficulté augmentée de 1. Cette attaque, a ∞♣.

✘ **Tir et frappe** · 8♣. Attaque à distance avec le Désavantage, puis attaque au Corps à corps avec l'Avantage sur le même adversaire.

Actions

» **Dégainer, rengainer ou changer d'arme.**

» **Empoisonner une arme.**

✘ **Épée courte.** 8D/3+ · touché : (6+R)* + poison · touché en traître : (9+R)* + poison.

✘ **Dague (tir).** 8D/3+ · touché : (4+R)* + poison · touché en traître : (7+R)* + poison.

■ **Défense.** 6D/3+, deux réactions par round, peut esquiver les projectiles.

Équipement

Épée courte de qualité supérieure, 6 dagues, armure en cuir de qualité supérieure (armure légère), 1 fiole de poison 5 (CON difficile), 4 fioles de poison 4 (CON normal), vêtements d'aventurier avec masque crochu et capuche.

⚔ 4 (très difficile)

L'Assassin professionnel

Tactique. L'assassin commence par faire du repérage pour observer sa cible (jet de Voir) et attendre le meilleur moment pour agir.

Il va ensuite se faufiler près d'elle (jet de Discrétion), dégainer, empoisonner son arme avec son poison le plus puissant et porter un coup en traître avec son épée courte (jet de Corps à corps) pour profiter de ses dégâts bonus. Si la cible est en armure, il attaque avec ♦ Dans les jointures.

S'il estime que le poison suffira à achever sa cible, il se replie, sinon il continue le combat.

S'il est découvert ou s'il combat en infériorité numérique, il empoisonnera une dague et son épée avec son autre poison et attaque avec ♦ Tir et frappe.



Le Saltimbanque virevoltant

Description. Cet adversaire est vêtu de manière grotesque, et porte un masque grimaçant. Il virevolte dans tous les sens en multipliant les acrobaties et les pas de danse, mais sa maîtrise de la chaîne de combat qu'il fait tourner dans les airs vous révèle qu'il n'est pas un adversaire à prendre à la légère.

Quand le(s) rencontrer ? Les Saltimbanques virevoltants sont des artistes avant tout, que l'on peut retrouver dans les cités où ils courent sur les toits pour commettre leurs assassinats, qu'ils hissent au rang d'art. On peut les embaucher soit en solo, soit en duo. Les Saltimbanques virevoltants sont particulièrement exubérants, et n'hésiteront pas à exiger des clauses improbables à leurs commanditaires.

Tactique. Le Saltimbanque se déplace à chaque round s'il le peut, quitte à faire des jets d'Acrobaties pour ne pas se rendre exposé (pour rappel, la difficulté est de 2 + nombre d'adversaires). Il essaiera de maximiser le nombre d'adversaires affectés par son ♦Ballet mortel, puis frappera avec sa chaîne cloutée. Il favorise les cibles peu protégées, et est prêt à faire un double déplacement pour aller les chercher. Face à un adversaire non-combattant, il en profitera pour essayer de le faire trébucher.



Saltimbanque virevoltant

HUMAIN ASSASSIN

45♥ 20♣ 4♠ 0♣ 5♣

Caractéristiques

FOR	2	PSY	2	AGI	4
CON	2	VOL	2	VIV	4
CHA	4	INT	2	PER	2

Compétences

Acrobaties 4 (8D/3+), Corps à corps 4 (8D/3+), Défense 4 (8D/3+), Éloquence 4 (8D/3+), Entendre 3 (7D/5+), Escalade 4 (8D/5+).

Talents

Second souffle, Esquive audacieuse. (déjà comptés)

Coup théâtral. Une fois par round, le Saltimbanque peut ajouter son CHA aux Dégâts (*) d'une attaque de Corps à corps.

Ballet mortel. La difficulté pour toucher le Saltimbanque à distance augmente de 2 s'il s'est déplacé à son dernier round. De plus, lorsque le Saltimbanque passe à 1m ou moins d'un adversaire durant un déplacement, il peut choisir de lui infliger CHA*/∞♣. Cela ne peut arriver qu'une seule fois par round et par adversaire.

Actions

✘ **Chaîne de combat.** 8D/3+, allonge, étreinte · touché : (10+R)* avec le Coup théâtral

■ **Défense.** 8D/3+, deux réactions par round, si le jet échoue réduit quand même les * du nombre de réussites.

Équipement

Chaîne cloutée, masque de bouffon, vêtements de roturier aux couleurs vives, bourse contenant 30D Kaars.

♣ 4 (très difficile)

Aramos Hart

HUMAIN TRAQUEUR ET MAÎTRE DES BÊTES

50♥ 26♣ 4♠ 5♣ 5♠

Caractéristiques

FOR	2	PSY	2	AGI	3
CON	3	VOL	2	VIV	3
CHA	3	INT	2	PER	4

Compétences

Corps à corps 2 (6D/4+), Défense 5 (9D/4+), Dressage 5 (9D/4+), Pistage 4 (8/4+), Tir 5 (9D/3+), Voir 4 (8D/3+).

Talents

Coriace, Esquive de projectiles, Insaisissable. (déjà comptés).

Pouvoirs

♣ **Double flèche** · 6♣. Aramos fait une attaque à distance ciblant deux cibles différentes séparées de 6m ou moins l'une de l'autre (un seul jet de Tir). L'attaque est résolue contre chacune des cibles (chacune peut y réagir).

♠ **Nuée de plumes et de becs** · 10♠. Aramos désigne une cible à 15m ou moins. Une nuée de petits oiseaux s'acharne sur elle, lui infligeant 3D*. De plus, elle doit réussir un jet de VOL normal ou perdre son Action de Combat (♣) et avoir le Désavantage à tous ses jets de Compétence jusqu'à la fin du prochain round d'Aramos.

Actions

▶ Donner un ordre à un faucon.

♣ **Arc long.** 9D/3+ à 40m · touché : (7+R)*

♣ **Épée courte.** 6D/4+ · touché : (5+R)*

♣ **Défense.** 8D/4+ avec arc long (9D/4+ sinon), peut esquiver les projectiles.

Équipement

Arc long supérieur, 3 flèches de verre remplies de poudre de Xiaphèm (CON normal ou ENDORMI PROFONDÉMENT pendant 1D rounds), épée courte, chemise de mailles supérieure (armure intermédiaire), vêtements d'aventurier, menottes, corde, bourse contenant 250 Kaars, possède 6 faucons APPRIVOISÉS.

♣ 4+ (très difficile+)



Aramos Hart, le maître des plumes

Description. Aramos est un traqueur. C'est un mercenaire payé pour se débarrasser de quelqu'un ou de quelque chose, ou le récupérer en vie suivant les cas.

Tactique. Aramos ne prend pas directement pour cible sa proie : à la place, il préfère commencer par se débarrasser de ses compagnons. Il se place en embuscade à 40m et tentera de PRENDRE EN TRAITRE les moins protégés du groupe à l'aide d'une ♣Double flèche. Au round 2, il donnera l'ordre à 3 de ses faucons dans les arbres d'aller s'en prendre à la ligne arrière, et commencera à tirer sur les adversaires qui viennent vers lui. Au round 3, il enverra ses 3 derniers faucons sur la ligne arrière et continuera de tirer sur les menaces. Dès qu'un adversaire s'approche à 15m de lui, il utilise ♠Nuée de plumes et de becs. Suivant les cas, soit il réitérera ce pouvoir, soit il refera une ♣Double flèche. Si sa cible s'isole ou tente de s'enfuir, il utilisera ses flèches de verre pour l'endormir.

Sur les mers

L'équipage de navire

Les Lordens du sud de l'Empire commercent essentiellement sur les eaux du Golfe Opalescent, véritable plaque tournante des échanges de la zone. La plupart des bateaux pratiquent le cabotage, suivant la côte et s'arrêtant à chaque port, mais d'autres s'aventurent en pleine mer jusqu'à l'Archipel des Ykornates et même jusqu'aux contrées exotiques du Désert Pourpre.

Le commerce florissant des eaux du Golfe attire la convoitise, et les pirates sont monnaie commune, si bien que la majorité des équipages ont appris à se défendre et sont menés par un capitaine charismatique et un second efficace.

Cela ne gâche rien de toute manière, car en plus des flibustiers, les monstres marins tels que les Kraks et les Murdrakes s'en prennent souvent aux navires s'aventurant dans des eaux peu profondes. Lorsque cela ne suffit pas, certaines guildes commerciales vont même jusqu'à adjoindre des soldats ou des mercenaires supplémentaires pour la traversée.

Marin

HUMAIN

18♥ 10♣ 2♠ 0♣ 5♣

Caractéristiques

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

Compétences

Corps à corps 1 (5D/4+), Défense 1 (5D/5+), Escalade 2 (6D/5+), Natation 4 (8D/5+), Navigation 2 (6D/6+), Tir 1 (5D/4+).

Talents

Combat sur le pont. Tant que le Marin a une main de libre et qu'il combat sur un navire, il peut relancer un jet de Corps à Corps raté à chaque round.

Actions

♣ **Dague.** 5D/4+ relançable 1/round · touché : (4+R)*

■ **Défense.** 5D/5+

Équipement

Dague, vêtements de roturier.

♣ 2 (normal)



Capitaine de navire

HUMAIN

40♥ 20♣ 3♠ 3♣ 5♣

Caractéristiques

FOR	3	PSY	2	AGI	3
CON	3	VOL	3	VIV	3
CHA	4	INT	3	PER	3

Compétences

Acrobaties 2 (6D/4+), Corps à corps 4 (8D/4+), Défense 4 (8D/4+), Éloquence 4 (8D/3+), Escalade 2 (6D/4+), Natation 4 (8D/4+), Navigation 4 (8D/4+), Tir 2 (6D/4+).

Talents

Coriace, Coup théâtral, Esquive de projectile, Second souffle. (déjà comptés)

Combat sur le pont. Tant que le Capitaine a une main de libre et qu'il combat sur un navire, il peut relancer un jet de Corps à Corps raté à chaque round.

Capitaine charismatique. Les subalternes dans un rayon de 10m autour du Capitaine peuvent utiliser son CHA au lieu de leur VOL.

Pouvoirs

✘ **Lame voltigeante** · 8♣. Faites deux attaques au corps à corps, mais la seconde est résolue avec -2D au jet de Corps à corps. Si c'est la première fois que vous utilisez ce Pouvoir contre un adversaire, il ne peut pas se défendre contre la seconde attaque.

Actions

✘ **Sabre supérieur.** 8D/4+, relançable 1/round · touché : (9+R)*, +4* une fois par round

✘ **Arbalète de poing (tir).** 6D/4+ à 15m · touché : (4+R)*/2□

▣ **Défense.** 8D/4+, deux réactions par round, peut esquiver les projectiles.

Équipement

Sabre supérieur (épée longue), arbalète de poing, corset de cuir bouilli supérieur (armure légère), vêtements d'aventurier.

⌘ 4 (très difficile)

**Second de navire**

HUMAIN

30♥ 10♣ 2♠ 1♣ 5♣

Caractéristiques

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

Compétences

Acrobaties 2 (6D/4+), Corps à corps 3 (7D/4+), Défense 3 (7D/4+), Éloquence 2 (6D/4+), Escalade 2 (6D/4+), Natation 4 (8D/4+), Navigation 3 (7D/5+).

Talents

Combat sur le pont. Tant que le Second a une main de libre et qu'il combat sur un navire, il peut relancer un jet de Corps à Corps raté à chaque round.

Motivation. Tant qu'ils sont sur un navire, les subalternes dans un rayon de 10m autour du Second ont l'Avantage aux jets de Corps à corps, Tir et Défense.

Pouvoirs

✘ **Prise de fer** · 5♣. Description. Le Croc de Reiz fait un jet de Corps à corps avec une difficulté augmentée de 1. L'adversaire ne peut pas faire de jet de Défense contre cette attaque.

Actions

✘ **Sabre.** 7D/4+, relançable 1/round · touché : (8+R)*

▣ **Défense.** 7D/4+

Équipement

Sabre (épée longue), corset de cuir bouilli (armure légère), vêtements d'aventurier.

⌘ 3 (difficile)



Alma Rein

Alma est la seconde du capitaine, explorateur et contrebandier Shamroc Riverèche, et navigue sur le Brise-flots. Affublée d'un grand chapeau, d'une longue épée à la lame incurvée et d'une dague, sa seule silhouette fait respecter l'ordre et la discipline sur le pont. Hautaine et sûre d'elle, elle n'en reste pas moins une adversaire particulièrement coriace, capable de se dérober sous presque tous les coups et délivrer un tourillon d'acier en retour.

Shamroc n'étant lui-même pas un enfant de cœur, Alma a une moralité toute relative, tant que cela ne nuit pas aux affaires. Elle est bien connue dans les tavernes de Port-Azur, principal point de chute du Brise-flots. Elle aime se pavaner en compagnie de ses matelots sur la jetée, et défier les marins malavisés qui feraient l'erreur de la prendre de haut.

En combat, Alma se lance à l'assaut avec son épée et une main de libre pour profiter au mieux de ses Talents Abordage et Combat sur le pont. Ensuite, si elle se retrouve contre plusieurs adversaires, elle dégaine sa dague (►►). Elle essaiera de s'en prendre aux adversaires les moins protégés, et n'hésitera pas à utiliser sa Poussée d'adrénaline pour les atteindre.

Alma Rein

HUMAINE NAVIGATRICE

40♥ 20♣ 2♠ 1♣ 5♠

Caractéristiques

FOR	3	PSY	2	AGI	3
CON	3	VOL	2	VIV	4
CHA	3	INT	2	PER	2

Compétences

Bluff 2 (6D/4+), Corps à corps 3 (7D/4+), Défense 3 (7D/3+), Éloquence 3 (7D/4+), Intimidation 3 (7D/4+), Natation 5 (9D/4+), Navigation 4 (8D/5+), Renseignements 2 (6D/4+), Tir 3 (7D/5+).

Talents

Ambidextrie, Arme en main, Coriace, Défense à deux armes, Esquive de projectile. (déjà comptés)

Abordage. Au premier round où Alma aborde un navire adverse, les Dégâts de ses attaques de Corps à corps sont augmentés de +3* (non cumulable avec une Charge).

Combat sur le pont. Tant que Alma a une main de libre et qu'elle combat sur un navire, elle peut relancer un jet de Corps à Corps raté à chaque round.

Pouvoirs

►► **Poussée d'adrénaline** · 6♣. Peut refaire une Action de Déplacement (►).

Actions

►► **Dégainer, rengainer ou changer d'arme.**

✂ **Épée longue supérieure.**

7D/4+ relançable · touché : (9+R)* · touché en abordage : (12+R)*

✂ **Épée longue supérieure et dague.**

7D/4+ · touché : (9+R)*

5D/4+ · touché : (5+R)*

■ **Défense.** 7D/3+, ne peut pas être PRIS EN TENAILLE par 2 adversaires et a une réaction contre chacun des 2, peut esquiver les projectiles.

Équipement

Épée longue de qualité supérieure, dague, vêtements d'aventurier et grand chapeau.

♠ 4 (très difficile)

Les Pirates

Le Golfe Opalescent est une mer abritée sillonnée par des navires commerciaux reliant les grandes villes côtières Impériales et du Désert Pourpre. Le négoce y est florissant, et les profits suscitent facilement la jalousie. Il arrive que des aventuriers sans le sou et à l'éthique malléable rejoignent l'équipage d'un navire pirate, dans le but de faire fortune en abordant un bateau chargé de moultes richesses. Habités aux combats sur le pont d'un navire encombré de cordages, leur agilité peut facilement surprendre et mettre en difficulté ceux qui n'ont pas l'habitude de prendre la mer.

Pirate

HUMAIN

18♥ 0⚡ 2☸ 0♣ 5♣

Caractéristiques

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

Compétences

Acrobaties 2 (6D/5+), Corps à corps 1 (5D/4+), Défense 1 (5D/5+), Escalade 2 (6D/5+), Natation 4 (8D/5+), Navigation 2 (6D/6+), Tir 1 (5D/4+).

Talents

Abordage. Au premier round où le Pirate aborde un navire adverse, les dégâts de ses attaques de Corps à corps sont augmentés de +3* (non cumulable avec une Charge).

Combat sur le pont. Tant que le Pirate a une main de libre et qu'il combat sur un navire, il peut relancer un jet de Corps à Corps raté à chaque round.

Actions

✂ **Sabre.** 5D/4+ relançable 1/round · touché : (7+R)* · touché en abordage : (10+R)*

✂ **Arc court.** 5D/4+ à 20m · touché : (5+R)*

▣ **Défense.** 5D/5+

Équipement

Sabre (épée longue) ou arc court, vêtements de roturier.

♣ 2 (normal)



L'équipage du Rorqual-Tempête

Le capitaine Alonzo Reiz recrute uniquement des femmes pour son équipage. De nombreuses rumeurs plus ou moins fondées existent sur les relations qu'entretient le vieil homme avec toutes ces jeunes filles... Toujours est-il qu'elles sont de farouches combattantes entièrement dédiées à sa cause, portant des bandeaux rouges découpés dans le même tissu que le grand manteau de ce dernier. Ses lieutenantesses les plus habiles se font appelées les Crocs et les Dards de Reiz, maniant respectivement sabre et arbalète.

Alonzo Reiz est à la tête d'une petite flotte de trois navires, dont il manœuvre personnellement le plus imposant : le Rorqual-Tempête. C'est un pirate sanguinaire et sans vergogne qui pille puis coule les navires pris d'assaut.

Le capitaine a perdu sa main gauche, avantageusement remplacée par un crochet. Il n'est pas gêné par cette perte s'en sert au contraire pour manier sa chaîne de combat avec fureur. Son pavillon noir est orné d'un crâne blanc et d'un crochet d'argent.



Croc et Dard de Reiz

HUMAINE PIRATE

30♥ 10♣ 2♠ 1♣ 5♣

Caractéristiques

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

Compétences

Acrobaties 2 (6D/4+), Corps à corps 3 (7D/4+), Défense 3 (7D/4+), Éloquence 2 (6D/4+), Escalade 2 (6D/4+), Natation 4 (8D/4+), Navigation 3 (7D/5+), Tir 3 (7D/4+).

Talents

Rechargement rapide, Œil de Faucon. (déjà comptés)

Abordage. Au premier round où le Croc de Reiz aborde un navire adverse, ses attaques de Corps à corps font +3* (non cumulable avec une Charge).

Combat sur le pont. Tant que le Croc de Reiz a une main de libre et qu'il combat sur un navire, il peut relancer un jet de Corps à Corps raté à chaque round.

Pouvoirs

✘ **Prise de fer** · 5♣. Description. Le Croc de Reiz fait un jet de Corps à corps avec une difficulté augmentée de 1. L'adversaire ne peut pas faire de jet de Défense contre cette attaque.

Actions

» **Recharger une arbalète.**

✘ **Sabre.** 7D/4+ · touché : (8+R)*, +3* en abordage

✘ **Arbalète.** 7D/4+ à 30m sans malus d'obstacle · touché : (7+R)*/2□

■ **Défense.** 7D/4+

Équipement

Sabre (Croc de Reiz), arbalète (Dard de Reiz), corset de cuir bouilli (armure légère), vêtements d'aventurier.

♣ 3 (difficile)



Alonzo Reiz

HUMAIN PIRATE, CAPITAINE DU RORQUAL-TEMPÊTE

50♥ 20♣ 3♠ 3♣ 5♠

Caractéristiques

FOR	2	PSY	2	AGI	4
CON	3	VOL	4	VIV	3
CHA	4	INT	3	PER	2

Compétences

Acrobaties 2 (6D/3+), Bluff 2 (6D/3+), Corps à corps 4 (8D/3+), Défense 4 (8D/4+), Éloquence 4 (8D/3+), Escalade 2 (6D/5+), Natation 3 (7D/5+), Navigation 5 (9D/4+), Tir 3 (7D/4+).

Talents

Arme en main, Coriace, Second souffle. (déjà comptés)

Abordage. Au premier round où Alonzo Reiz aborde un navire adverse, ses attaques de Corps à corps font +3* (non cumulable avec une Charge).

Capitaine inflexible. Les subalternes dans un rayon de 50m autour d'Alonzo Reiz peuvent utiliser son CHA au lieu de leur VOL. De plus, un subalterne à portée qui rate un jet de VOL peut le retenter au tour suivant.

Crochet d'Alonzo. Une fois par round, au prix d'une Action Rapide (▶), Alonzo Reiz peut infliger automatiquement à un adversaire adjacent 1D*/6□.

Pouvoirs

✘ **Fureur du capitaine** - 10♣. Alonzo Reiz fait un jet de Corps à Corps avec sa chaîne de combat. S'il est réussi, tous les adversaires à portée de frappe sont touchés. Ils peuvent chacun utiliser leur Réaction (▣) pour se défendre s'ils le souhaitent.

Actions

▶ **Dégainer ou changer d'arme**

▶ **Crochet d'Alonzo.** Inflige automatiquement 1D*/6□ à un adversaire adjacent.

✘ **Chaîne de combat.** 8D/3+, allonge, étreinte · touché : (7+R)*, +3* en abordage

✘ **Désarmer.** 8D/3+, allonge, 1 réussite supplémentaire nécessaire

✘ **Arbalète de poing (tir).** 8D/5+ à 15m · touché : (4+R)*/2□

▣ **Défense.** 8D/4+, deux réactions par round

Équipement

Chaîne de combat de qualité supérieure, crochet d'Alonzo, arbalète de poing, veste de cuir bouilli de qualité supérieure (armure légère), vêtements de noble.

8 4 (très difficile)

La Confrérie

Sœur-Shandra

Sœur-Shandra est connue dans la Confrérie pour ses sauts d'humeur et son franc-parler. Disciple du légendaire Frère-Ganesto Elekil avec sa consœur Léchine, elle a fait parler de nombreuses fois d'elle en venant à bout d'une bande entière de brigands qui pillaient les grandes routes de Fonrinet.

Bien que Sœur-Shandra ait une propension (bien commune aux Mages de son élément) à résoudre la plupart des problèmes à coup de Boule de Feu, elle reste un des esprits les plus affûtés de la Confrérie. Dotée d'un grand cœur malgré les épreuves qu'elle a traversées, elle se bat avant tout pour ce qu'elle juge juste — quitte à contrevenir aux directives de ses aînés — ce qui lui a valu des problèmes par le passé.



Shandra Velchizel

MAGICIENNE HUMAINE

45♥ 100♣ 3☞ 0♠ 5♣

Caractéristiques

FOR	2	PSY	5	AGI	2
CON	2	VOL	4	VIV	2
CHA	4	INT	4	PER	3

Compétences

Connaissances Empire et Familles 3 (7D/3+), Connaissances Histoire et Divin 3 (7D/3+), Connaissances Magie et Mystères 5 (9D/3+), Connaissances Nature 2 (6D/3+), Connaissances Étranger 1 (5D/3+), Corps à corps 3 (7D/5+), Décryptage 3 (7D/3+), Défense 3 (7D/5+), Équitation 1 (5D/5+), Intimidation 2 (6D/5+), Magie 5 (9D/2+), Renseignements 2 (6D/3+), Voir 2 (6D/4+).

Traits & Talents

Mage de la Confrérie (Feu), Pyromane 5. (déjà comptés)

Consumation vitale. Si Shandra n'a plus assez de ♣ pour lancer un sort, elle peut utiliser ses Points de Vie (♥) pour compléter les points manquants. Le taux de conversion est de 1 pour 1. Si Shandra n'a plus du tout de Points de Pouvoir (♣), elle peut lancer ses sorts avec uniquement ses Points de Vie (♥).

Regard noir. Shandra n'a pas besoin de parler pour intimider un adversaire, le simple fait qu'elle croise son regard suffit (cela lui demande tout de même une action).

Pouvoirs

Sorts connus. Shandra connaît tous les sorts du Feu quelle que soit leur difficulté, et tous les autres sorts dont la difficulté est normale ou inférieure.

Lancement de sort. 9D/2+, les sorts de Feu coûtent 1♣ de moins à Shandra pour être lancés. Les Dégâts des sorts de Feu sont augmentés de +5*. Dans la précipitation, elle optera pour une Boule de feu faisant (10+R)*/∞♠ dans une zone de 3m de rayon.

Actions

✘ **Dague supérieure.** 7D/5+ · touché : (5+R)*

▣ **Défense.** 7D/5+, réduit tous les Dégâts de feu de 8 points (manteau de la Confrérie).

Équipement

Dague de qualité supérieure, manteau rouge de la Confrérie, sacoche de voyage, cierges de détection de magie, grimoire, habits rouges, stylet à Runes.

⚔ 6 (légendaire)



Sœur-Thérébayade

La vieille et sage Magicienne Thérébayade n'a pas usurpé sa place au conseil de la Confrérie. Dotée d'une profonde compassion, elle sait faire preuve de l'empathie que l'on attend des adeptes de l'Eau. Cela dit, prendre cet altruisme pour de la faiblesse serait une erreur grossière et fatale ; Sœur-Thérébayade a l'esprit affuté et sait prendre des décisions difficiles lorsque cela est nécessaire.

Ayant récemment effectué sa seconde cure de réjuvenation, elle a actuellement l'apparence d'une femme d'âge mur.

N'étant pas une combattante dans l'âme, la Magicienne s'entoure de mercenaires et amis de confiance lorsqu'elle a besoin de partir en mission, leur prodiguant soins et protections en échange de leurs talents martiaux.

Thérébayade

MAGICIENNE HUMAINE

50♥ 100♣ 3☞ 0♠ 5♣

Caractéristiques

FOR	2	PSY	4	AGI	3
CON	2	VOL	4	VIV	3
CHA	3	INT	4	PER	3

Compétences

Connaissances Empire et Familles 4 (4D/3+), Connaissances Histoire et Divin 2 (6D/3+), Connaissances Magie et Mystères 5 (9D/3+), Connaissances Nature 2 (6D/3+), Décryptage 4 (8D/3+), Défense 3 (7D/4+), Équitation 2 (6D/5+), Magie 5 (9D/3+), Médecine 5 (9D/3+), Renseignements 2 (6D/4+), Voir 2 (6D/4+).

Traits & Talents

Mage de la Confrérie (Eau), Douces mains, Élément de prédilection (Eau), Sort fétiche (Torrent de soins de Sabina). (déjà comptés)

Pouvoirs

Sorts connus. Thérébayade connaît tous les sorts de l'Eau quelle que soit leur difficulté, et tous les autres sorts dont la difficulté est normale ou inférieure.

Lancement de sort. 9D/3+, les sorts de l'Eau coûtent 2♣ de moins à Thérébayade pour être lancés, mais les sorts du Feu lui coûtent 3♣ de plus.

Actions

☒ **Dague supérieure.** 4D/4+ · touché : (5+R)★

☒ **Torrent de soins de Sabina** · 7♣ · jet de Magie très difficile, relançable. Soigne (1D+2+R)♥.

▣ **Défense.** 7D/4+

Équipement

Dague de qualité supérieure, manteau bleu de la Confrérie, sacoche de voyage, nécessaire de premiers secours de qualité supérieure, grimoire, habits bleus, stylet à Runes.

☞ 6 (légendaire)

Les Immortels

Le Vampyre

Description. Se détachant des ombres comme s'il faisait intrinsèquement partie d'elles, un individu habillé de noir de la tête aux pieds vous fait face. Son visage est d'une pâleur cadavérique, presque translucide. À sa ceinture brillent des armes chromées rutilantes.

Connaissance Magie et Mystères (difficile). Cette créature des ténèbres est un Vampyre, un être qu'on dit immortel, retors et sans pitié. Ce sont eux qui ont créé de terribles monstres et ont débuté la meurtrière Guerre de Sang. Il s'agit de puissants guerriers plus rapides, plus forts et plus endurants que la plupart des humains. Heureusement, il est très rare de croiser ces êtres de la nuit.

Connaissance Magie et Mystères (héroïque). Leur peau est aussi dure qu'une armure en acier et leurs plaies semblent se refermer grâce au sang impie qui coule dans leurs veines. On raconte que les Vampyres ne seraient que treize, et que chacun d'entre eux aurait une maîtrise parfaite d'un type d'arme.



Vampyre

HUMAIN ALTÉRÉ (IMMORTEL)

80♥ 50♣ 4♠ 5♣ 7♣

Caractéristiques

FOR	5	PSY	3	AGI	5
CON	5	VOL	3	VIV	5
CHA	3	INT	3	PER	3

Compétences

Corps à corps 4 (8D/2+), Défense 4 (8D/2+), Tir 4 (8D/4+), toutes les autres à 3 (7D/2+ ou 7D/4+).

Traits & Talents

Peau d'acier trempé, Esquive de projectiles, Second souffle. (déjà comptés).

Immunités. Poison, terreur, sommeil et maladies.

Régénération. Récupère 1♥ par round.

Serment de sang. Un Vampyre ne peut pas se suicider ou faire une action qui l'amènerait à mourir de façon très probable.

Arme de prédilection. Chaque Vampyre manie à la perfection une arme très spécifique faite dans un métal chromé. Chaque Vampyre a une arme ou une paire d'armes de qualité supérieure (au corps à corps ou à distance) qui lui est propre et connaît tous les Pouvoirs (♣) qui nécessitent de manier cette arme ou ce type d'arme, et les Talents (♠) usuels (à la discrétion du Conteur). De plus, lorsqu'il manie son arme de prédilection, le Vampyre a l'Avantage aux jets de Corps à corps, de Tir et de Défense.

Pouvoirs

Voir ♠ Arme de prédilection plus haut.

Actions

♣ **Arme de prédilection.** 8D/2+♣ · touché : dépend de l'arme.

♠ **Défense (arme de prédilection).** 8D/2+♣, deux réactions par round, peut esquiver les projectiles.

Équipement

Arme(s) de prédilection de qualité supérieure, vêtements d'aventurier.

8 6 (légendaire)

Le Maître des Cartes

HUMAIN ALTÉRÉ (IMMORTEL)

100♥ 100♣ 4♠ 5♣ 10♣

Caractéristiques

FOR	6	PSY	5	AGI	5
CON	5	VOL	5	VIV	5
CHA	5	INT	5	PER	5

Compétences

Toutes à 5 (9D/2+), ne peut échouer.

Traits & Talents

Peau d'acier trempé. (déjà compté)

Immunités. Immunisé à la Magie (avec l'Épaulette de Négation), poison, terreur, sommeil et maladies.

Régénération. Récupère 1♥ par round.

Serment de sang. Le Maître des cartes ne peut pas se suicider ou faire une action qui l'amènerait à mourir de façon très probable.

Maître du jeu. Ne peut rater un jet que s'il choisit consciemment de le faire et est immunisé aux échecs critiques.

Maître des apparences. Une fois par round, peut imiter n'importe quel Talent (comme s'il le possédait), à l'exception de ceux liés à la Magie et aux Prières.

Maître du destin. Peut annuler l'effet d'un Point de Destinée (♣) s'il le désire ; le point n'est alors pas dépensé.

Seul contre tous. Peut réagir à chaque fois qu'il est attaqué, sans limites, mais est insensible à tous les effets bénéfiques de ses potentiels « alliés ».

Pouvoirs

♣/♣/♣/♣ **Maître des armes.** Connaît et peut utiliser tous les Pouvoirs à l'exception des Sorts et des Prières.

Actions

♣ **Mains nues.** 9D/2+, ne peut échouer · touché : (16+R)*

♣ **Épée d'Ombre.** 9D/2+, ne peut échouer, impose □ pour se défendre contre un tel coup · touché : (26+R)*/∞□

♣ **Carte à jouer (tir).** 9D/2+ à 50m, ne peut échouer · touché : (7+R)*

▣ **Défense.** 9D/2+, ne peut échouer, peut réagir à chaque fois qu'il est attaqué.

Équipement

L'Épée d'Ombre, l'Épaulette de Négation, un tarot de cartes à jouer en nacre, manteau blanc immaculé.

♣ ? (impossible)

Le Maître des Cartes

Description. Cet homme – ou femme, qui saurait dire ? – est encapuchonné dans un grand manteau immaculé et semble conscient de tout ce qui se passe autour de lui. Il en émane un sentiment palpable de puissance. Lorsque vous vous faites cette réflexion, un petit rictus se forme subrepticement sur les lèvres de l'individu, comme s'il avait lu dans vos pensées.

Connaissances Magie et Mystères (très difficile). Il s'agit du légendaire Maître des Cartes. S'il n'en a pas après vous, faites en sorte que cela dure ! Dans le cas contraire, préparez vos prières, car rien ne vous sauvera.

Le Maître des Cartes n'a pas vocation à être affronté par les PJs (en tout cas, pas en étant victorieux).

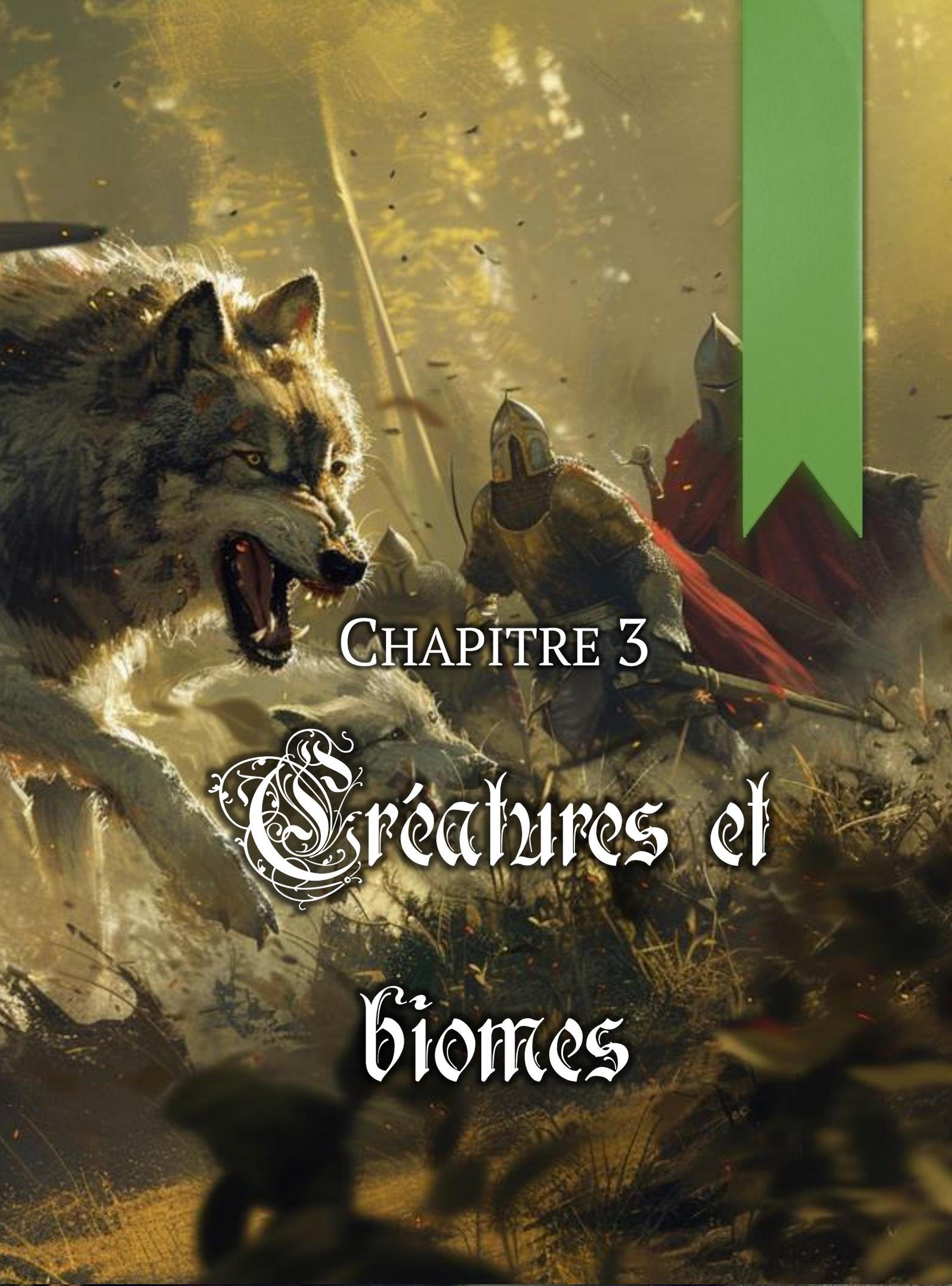
C'est un PNJ légendaire, complexe, aux desseins obscurs, qui peut tout aussi bien venir en aide comme conspirer contre les PJs, sans plus de raison que « parce que ça l'amuse ».

Ses statistiques sont fournies ici pour donner un aperçu de ce que peut être un être surpuissant.





Lorsque les loups commencent à pulluler et sortir des bois pour s'en prendre aux fameaux limitrophes, des battues sont organisées pour « réguler » leur population, lame au clair



CHAPITRE 3

Créatures et

biomes

Animaux apprivoisés et montures

Animaux apprivoisables

Certains animaux peuvent être APPRIVOISÉS avec la Compétence  Dressage (LdR page 99). Le cas échéant, ce sera indiqué sur son profil, avec le temps et la difficulté du jet pour y arriver (ces règles prennent alors le pas sur ce qui est indiqué dans le Livre de Règles). En particulier, tous les familiers et les montures sont apprivoisables.

Voici une liste (hors montures et familiers ci-contre) des animaux pouvant être APPRIVOISÉS :

Animal	Référence
Familier	page 85
Kaléidos	page 91
Loup	page 103
Ours	page 106
Porcresse	page 121
Vipère noire	page 154
Ychat	page 104

Les montures

En Ilburia, la monture la plus commune est le cheval, mais dans certains Lorden il n'est pas rare de trouver des coursiers chevauchant des Diatruches à pointes à travers les plaines désertiques ou des aventuriers gravissant les montagnes à dos de Douflon. Les Wyvernes et les Griffons sont quant à eux des destriers d'exception, réservés à une élite triée sur le volet.

Voici une liste des animaux pouvant servir de monture lorsqu'ils sont APPRIVOISÉS :

Animal	Référence
Âne	page 84
Cheval	page 84
Diatruche à pointes	page 93
Douflon	page 132
Gekk sang-de-feu	page 148
Griffon	page 96
Wyverne	page 137

Les montures en combat

Un cavalier profite de la vitesse de déplacement de sa monture, qui est en général bien plus élevée que la sienne. En outre, il a globalement deux options supplémentaires qui s'offrent à lui :

- Soit il Charge ! avec une Action Complexe (\bar{x}), auquel cas il bénéficie d'un gros bonus de dégâts (2+1D*), qui peut encore augmenter s'il manie une lance d'arçon (2+2D*).
- Soit il est déjà au corps à corps, et il peut utiliser son Action de Mouvement (\blacktriangleright) pour faire attaquer sa monture.

Notez bien que dans ce second cas, **la monture ne peut faire qu'une seule et unique attaque**, même si elle en possède plusieurs. Le cavalier décide au moment d'attaquer laquelle utiliser.

Dans les deux cas de figure, un jet d' Équitation est requis.

Survie d'une monture

Une monture possède en général un nombre conséquent de Points de Vie (\heartsuit), la plupart du temps davantage que son cavalier. Un adversaire au corps à corps peut choisir librement d'attaquer le cavalier ou sa monture, sans pénalité. Les attaques et effets infligeant des dégâts de zone touchent quant à elles à la fois le cavalier et sa monture.

Il est possible de faire faire un caparaçon sur mesure afin de protéger sa monture :

Caparaçon

OBJET (ARMURE)

Coût : 550 Kaars

Cette « armure pour monture » lui confère +4 \heartsuit mais lui impose également -1 D .

Un autre risque est que sa monture se fasse voler ou dévorer pendant que les PJ's explorent une caverne par exemple. Il est conseillé dans ce cas de laisser temporairement sa monture à un relais et de finir l'approche à pied. Une autre solution est de posséder le Talent \blacklozenge Fidèle Destrier, qui immunise sa monture à ce genre de déboires.

Notez qu'une monture étant un animal APPRIVOISÉ à part entière, il est tout à fait possible de lui enseigner des tours. Cela dit, une monture ne peut pas combattre toute seule tant qu'elle est chevauchée, à moins que son cavalier choisisse de ne pas agir du tout durant son round.

Les familiers

Un familier est un petit animal apprivoisable, pas vraiment taillé pour le combat, mais qui peut servir de compagnon, d'éclaireur, de garde, etc.

Acquérir un familier

Comme indiqué dans le Livre de Règles, il est possible d'apprivoiser un animal sauvage à l'aide de la Compétence  Dressage (LdR page 99), ce qui est gratuit mais long.

Apprivoiser un Familier requiert un jet de  Dressage difficile (3R) et prend 30 jours (soit 1/3 d'une inter-aventure).

A l'inverse, il est possible d'acheter un animal déjà APPRIVOISÉ, et qui connaît déjà une sélection prédéfinie de quelques tours (LdR page 100). Notez qu'il est aussi possible de faire apprendre des tours à un animal déjà APPRIVOISÉ pour le même prix.

Animal apprivoisé	Tours connus	Kaars
Familier	« Au pied ! »	30
... de patrouille	« Au pied ! », « Suis la piste ! », « Cherche ! »	+100
... de voyage	« Au pied ! », « Va chercher ! », « Va donner ! »	+100
... de combat	« Au pied ! », « Attaque ! », « Stop ! »	+150
... de garde	« Au pied ! », « Garde ! », « Stop ! »	+150

Faire évoluer un familier

Les familiers (de même que tous les animaux APPRIVOISÉ) ne gagnent pas de Points de Destinée (☼). En revanche, ils peuvent faire des Eureka (☞) et apprendre en pratiquant de la même façon que les PJs.

Il est aussi possible de leur faire confectionner des objets tels que des armures sur mesure. Toutefois, restez cohérent : rappelez-vous qu'une loutre n'apprendra jamais à manier une épée, même si elle a obtenu des Eureka (☞) en Corps à corps !

Il est possible d'apprendre soi-même de nouveaux tours à un familier en inter-aventure à l'aide de la Compétence  Dressage, ou bien de payer un dresseur pour le faire. Dans ce dernier cas, **il faudra déboursier 75 Kaars par tour.**

Profil d'un familier

Le monde d'Iburia regorge de petits animaux. Si vous souhaitez créer un familier sur mesure, il est conseillé d'utiliser l'Archétype suivant. Bien entendu, le Conteur est seul juge pour accepter ou non un familier personnalisé.

Familier [Archétype]

ANIMAL DE TRÈS PETITE TAILLE

10♥ 0⚡ 2☸ 0♣ 5👉

Caractéristiques

FOR	1	PSY	0	AGI	3
CON	1	VOL	1	VIV	3
CHA	2	INT	0	PER	3

Compétences

1 à 3 Compétences à déterminer.

◇ Traits

1 Trait à déterminer.

Actions

✘ **Attaque.** 4D/4+ · touché : (2+R)*

■ **Défense.** 4D/4+

8 1 (facile)

Instinct

Les familiers sont en général paisibles (page 17).

Survie d'un familier

Un familier est fragile, ayant en général peu de Points de Vie (♥) et de Points d'Armure (♣). Il est conseillé à un PJ qui souhaite maintenir en vie son familier d'investir dans ♦ Unis face au Destin afin de pouvoir dépenser ses propres Points de Destinée (☼) pour sauver son compagnon à poils ou à plumes !



Les chevaux et ânes



Monture

Coût : 150 Kaars
 Vitesse de voyage : 60dL/jour
 Marche forcée : 90dL/jour



Monture

Coût : 150 Kaars
 Vitesse de voyage : 60dL/jour
 Marche forcée : 90dL/jour

Cheval

ANIMAL DE GRANDE TAILLE ET MONTURE

25♥ 0⚡ 2☸ 0♠ 10♣

Caractéristiques

FOR	4	PSY	0	AGI	2
CON	3	VOL	1	VIV	2
CHA	1	INT	0	PER	2

Compétences

Course 4 (8D/5+).

Traits

Galop sauvage. Lorsqu'il n'est pas monté, le Cheval peut relancer ses jets de Course.

Actions

☒ Sabots. 4D/5+ · touché : (4+R)*

▣ Défense. 4D/5+

8 1 (facile)

Âne

ANIMAL DE GRANDE TAILLE ET MONTURE

20♥ 0⚡ 2☸ 0♠ 8♣

Caractéristiques

FOR	3	PSY	0	AGI	2
CON	3	VOL	2	VIV	2
CHA	1	INT	0	PER	2

Compétences

Course 2 (6D/5+).

Traits

Têtu. L'Âne peut relancer ses jets de VOL ratés.

Actions

☒ Sabots. 4D/5+ · touché : (3+R)*

▣ Défense. 4D/5+

8 1 (facile)

Les familiers communs

Chien

ANIMAL DE PETITE TAILLE

14♥ 0♣ 2♠ 0♣ 7♣

Caractéristiques

FOR	2	PSY	0	AGI	3
CON	2	VOL	1	VIV	3
CHA	1	INT	0	PER	3

Compétences

Pistage 2 (6D/4+), Entendre 2 (6D/4+).

Traits

Flair. Le Chien a l'Avantage à ses jets de Pistage lorsqu'il est en mesure de suivre une piste olfactive.

Actions

✘ **Morsure.** 4D/4+ · touché : (5+R)*

▣ **Défense.** 4D/4+

8 1 (facile)



Chat

ANIMAL DE TRÈS PETITE TAILLE

10♥ 0♣ 2♠ 0♣ 5♣

Caractéristiques

FOR	1	PSY	0	AGI	3
CON	1	VOL	1	VIV	3
CHA	2	INT	0	PER	3

Compétences

Acrobaties 4 (8D/4+), Discrétion 2 (6D/4+), Saut 3 (7D/6+).

Traits

Toujours sur ses pattes. Le Chat ne subit jamais de dégâts de chute tant qu'il est conscient, et peut relancer ses jets de Saut.

Actions

✘ **Griffes.** 4D/4+ · touché : (2+R)*

▣ **Défense.** 4D/4+

8 1 (facile)





Capucin

ANIMAL DE TRÈS PETITE TAILLE

10♥ 0♣ 2♠ 0♣ 5♣

Caractéristiques

FOR	1	PSY	0	AGI	3
CON	1	VOL	1	VIV	3
CHA	2	INT	0	PER	3

Compétences

Acrobaties 4 (8D/4+), Larcin 3 (7D/4+).

Traits

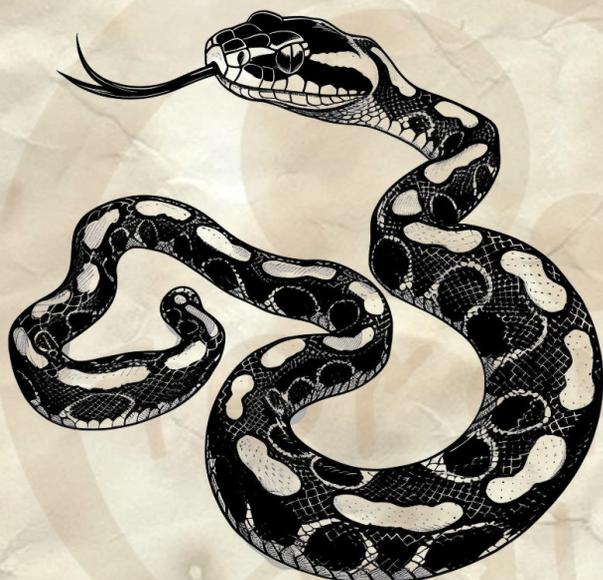
Escalade agile. Lorsque le Capucin doit faire un jet d'Escalade, il peut choisir de faire à la place un jet d'Acrobaties.

Actions

✘ **Morsure.** 4D/4+ · touché : (2+R)*

■ **Défense.** 4D/4+

8 1 (facile)



Aspic tacheté

ANIMAL DE TRÈS PETITE TAILLE

10♥ 0♣ 2♠ 0♣ 4♣

Caractéristiques

FOR	1	PSY	0	AGI	3
CON	1	VOL	1	VIV	3
CHA	2	INT	0	PER	3

Compétences

Entendre 2 (7D/4+).

Traits

Blessure empoisonnée. À chaque fois qu'un adversaire est blessé par les crochets, il doit réussir un jet de CON normal ou recevoir 1 dé poison. Il est alors EMPOISONNÉ (LdR page 131). Son maître peut lui en prélever une dose chaque jour sans que cela ne lui fasse de mal, dose qui doit être utilisée dans la journée (ne se revend pas).

Actions

✘ **Crochets.** 4D/4+ · touché : (2+R)* + poison 1 (CON normal)

■ **Défense.** 4D/4+

8 1 (facile)

Fouinette

ANIMAL DE TRÈS PETITE TAILLE

10♥ 0♣ 2♠ 0♣ 5♣

Caractéristiques

FOR	1	PSY	0	AGI	3
CON	1	VOL	1	VIV	3
CHA	2	INT	0	PER	3

Compétences

Discretion 2 (6D/4+), Voir 2 (6D/4+).

Traits

Fixation. À chaque fois qu'un adversaire est blessé par une attaque de morsure de la Fouine, celle-ci peut choisir de rester accrochée. Dans ce cas, elle ne peut plus attaquer normalement, mais elle peut consacrer une Action Complexe (♣) pour infliger automatiquement 3*/∞♣. Il est possible d'arracher la Fouine en y consacrant une Action de Combat (♣) et en réussissant une confrontation de FOR.

Actions

♣ Morsure. 4D/4+ · touché : (2+R)* + fixation

♣ Défense. 4D/4+

♣ 1 (facile)

**Faucon**

ANIMAL DE TRÈS PETITE TAILLE

10♥ 0♣ 2♠ 0♣ 2/12♣

Caractéristiques

FOR	1	PSY	0	AGI	3
CON	1	VOL	1	VIV	3
CHA	2	INT	0	PER	3

Compétences

Voir 5 (9D/4+).

Traits

Vol. Le Faucon peut voler à une vitesse de 12♣, mais ne se déplace au sol qu'à 2♣.

Actions

♣ Serres. 4D/4+ · touché : (4+R)*

♣ Défense. 4D/4+

♣ 1 (facile)





Goupil

ANIMAL DE TRÈS PETITE TAILLE

10♥ 0♣ 2♠ 0♣ 5♣

Caractéristiques

FOR	1	PSY	0	AGI	3
CON	1	VOL	1	VIV	3
CHA	2	INT	0	PER	3

Compétences

Entendre 2 (6D/4+).

Traits

Chasseur opportuniste. Le Goupil peut toujours Saisir l'opportunité contre un adversaire (LdR page 125) sans devoir utiliser de Réaction (♣).

Actions

✘ **Morsure.** 4D/4+ · touché : (2+R)*

▣ **Défense.** 4D/4+

♣ 1 (facile)



Loutrine

ANIMAL DE TRÈS PETITE TAILLE

10♥ 0♣ 2♠ 0♣ 5(6)♣

Caractéristiques

FOR	1	PSY	0	AGI	3
CON	1	VOL	1	VIV	3
CHA	2	INT	0	PER	3

Compétences

Entendre 3 (7D/4+), Discrétion 2 (6D/4+), Natation 4 (8D/6+).

Traits

Amphibie. Survit et se déplace aussi bien sous l'eau que sur la terre ferme. Au lieu de faire un jet de Natation, elle peut se déplacer automatiquement à 6♣ dans l'eau.

Actions

✘ **Morsure.** 4D/4+ · touché : (2+R)*

▣ **Défense.** 4D/4+

♣ 1 (facile)

Tortillusion

ANIMAL DE TRÈS PETITE TAILLE

10♥ 0♣ 2♠ 6♣ 2♣

Caractéristiques

FOR	1	PSY	0	AGI	2
CON	3	VOL	1	VIV	1
CHA	2	INT	0	PER	3

Compétences

Entendre 2 (6D/4+).

Traits

Motifs hypnotiques. Les adversaires à 1m ou moins de la Tortillusion ont le Désavantage à leurs jets de Défense.

Actions

✘ **Pincement.** 4D/5+ · touché : (2+R)*

■ **Défense.** 4D/6+

8 1 (facile)

**Corneille à jabot blanc**

ANIMAL DE TRÈS PETITE TAILLE

10♥ 0♣ 2♠ 0♣ 2/10♣

Caractéristiques

FOR	1	PSY	0	AGI	3
CON	1	VOL	1	VIV	3
CHA	2	INT	0	PER	3

Compétences

Bluff 3 (7D/5+), Voir 2 (6D/4+).

Traits

Vol. La Corneille peut voler à une vitesse de 10♣, mais ne se déplace au sol qu'à 2♣.

Imitation. La Corneille sait imiter des sons et des paroles humaines. Un jet de Bluff permet de les rendre convaincants.

Actions

✘ **Bec.** 4D/4+ · touché : (2+R)*

■ **Défense.** 4D/4+

8 1 (facile)



Les plaines et collines

Les plaines et les collines occupent la majorité de l'Empire. En particulier, le Lorden central de Glainrud est considéré comme le « grenier à grain » Impérial du fait de ses larges parcelles de plaines cultivables.

Un peu plus loin des plantations et des élevages se trouvent des étendues plus sauvages. Des reliquats d'anciennes constructions qui ont hélas échoués à traverser les siècles peuvent se trouver çà et là, sans que plus personne ne se rappelle vraiment ce que cela pouvait être. Peut-être un village abandonné après un épisode de Peste Rouge ? Où un relais qui aurait subi une attaque meurtrière ? Les ruines étant monnaie courante, personne ne s'en soucie vraiment.

Environnement en combat

En combat tactique, les plaines et les collines sont relativement dégagées, comportant un peu de végétation éparse, des ruines de temps en temps et quelques affleurements rocheux. Ces obstacles ne sont que des exemples et la liste n'est pas exhaustive :

Buissons ras

La végétation basse ne gêne pas les mouvements, mais il est possible de se camoufler dedans avec un **jet de Discrétion**.



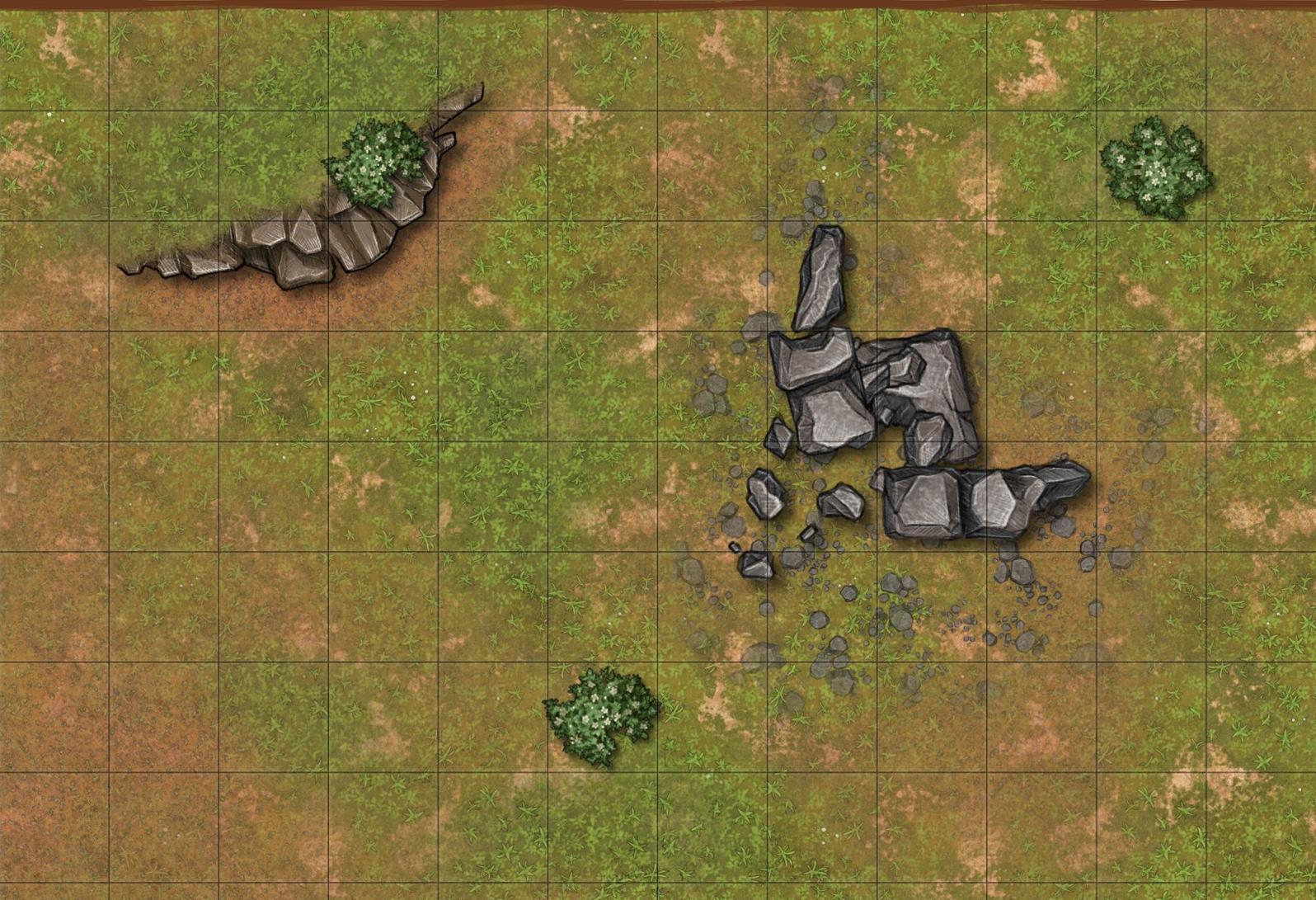
Affleurements rocheux

Ces irrégularités font jusqu'à 3m de haut, ce qui oblige à les contourner, ou les escalader avec un **jet d'Escalade difficile (3R)**. Pour descendre, un **jet de Saut facile (1R)** suffit à amortir sa chute.



Vestiges et ruines

Des amas de pierres plus ou moins hauts, et en plus ou moins bon état. Monter dessus est faisable avec un **jet d'Escalade normal (2R)** et permet d'avoir une vue surplombante.





Le Kaléidos

Description. Vous voyez un tourbillon de plumes dont les couleurs chatoyantes font danser les rayons de soleil. L'aigle de quatre à cinq mètres d'envergure qui vous survole à qui elles appartiennent est majestueux.

Connaissance Nature (normal). Il s'agit là d'un Kaléidos, un rapace piscivore marin des îles du Golfe Opalescent. Il protège son nid, mais n'attaque toutefois pas les humains pour se nourrir.

Tactique. Les Kaléidos défendent leur nid en groupe. Ils se relayent en utilisant leur \heartsuit Gloire chromatique pour affaiblir leurs adversaires. En général, leurs nids se trouvent à flanc de falaise, là où leurs ailes leur donnent un avantage certain.

Instinct. Territorial (page 17).

Environnement. Falaises rapaces de Primosterne et quelques îles tropicales du Golfe Opalescent au large de Tolémek.

Organisation sociale. Couple ou envolée (3-10).

Animal apprivoisable. Peut être APPRIVOISÉ en réussissant un jet de Dressage difficile (3R) en 30 jours.

Exemple d'aventure : des œufs à la coque

Un noble paye une bonne somme pour pouvoir manger des œufs de Kaléidos à la coque. Il a déjà fait préparer des baguettes entières pour les mouillettes. Désireux de profiter de cette lubie de nantis, les PJs décident d'escalader une falaise pour accéder aux précieux œufs. Ils devront batailler contre les volatiles en se frayant un chemin jusqu'au sommet, puis redescendre sans faire d'omelette.

Kaléidos

ANIMAL DE TAILLE MOYENNE

20 \heartsuit 10 \spadesuit 2 \clubsuit 0 \diamondsuit 4(10) \heartsuit

Caractéristiques

FOR	3	PSY	1	AGI	3
CON	2	VOL	1	VIV	3
CHA	3	INT	0	PER	3

Compétences

Corps à corps 1 (5D/4+), Défense 1 (5D/4+), Intimidation 4 (8D/4+), Voir 2 (6D/4+).

Traits

Vol. Le Kaléidos peut voler à une vitesse de 10 \heartsuit , mais ne se déplace au sol qu'à 4 \heartsuit .

Pouvoirs

\heartsuit **Gloire chromatique** · 10 \spadesuit . Tous les adversaires dans un rayon de 10m autour du Kaléidos doivent réussir un jet de VOL normal ou avoir le Désavantage à leurs jets de Corps à corps et Tir jusqu'au début du prochain round du Kaléidos.

Actions

\heartsuit **Serres.** 5D/4+ · touché : (7+R)*

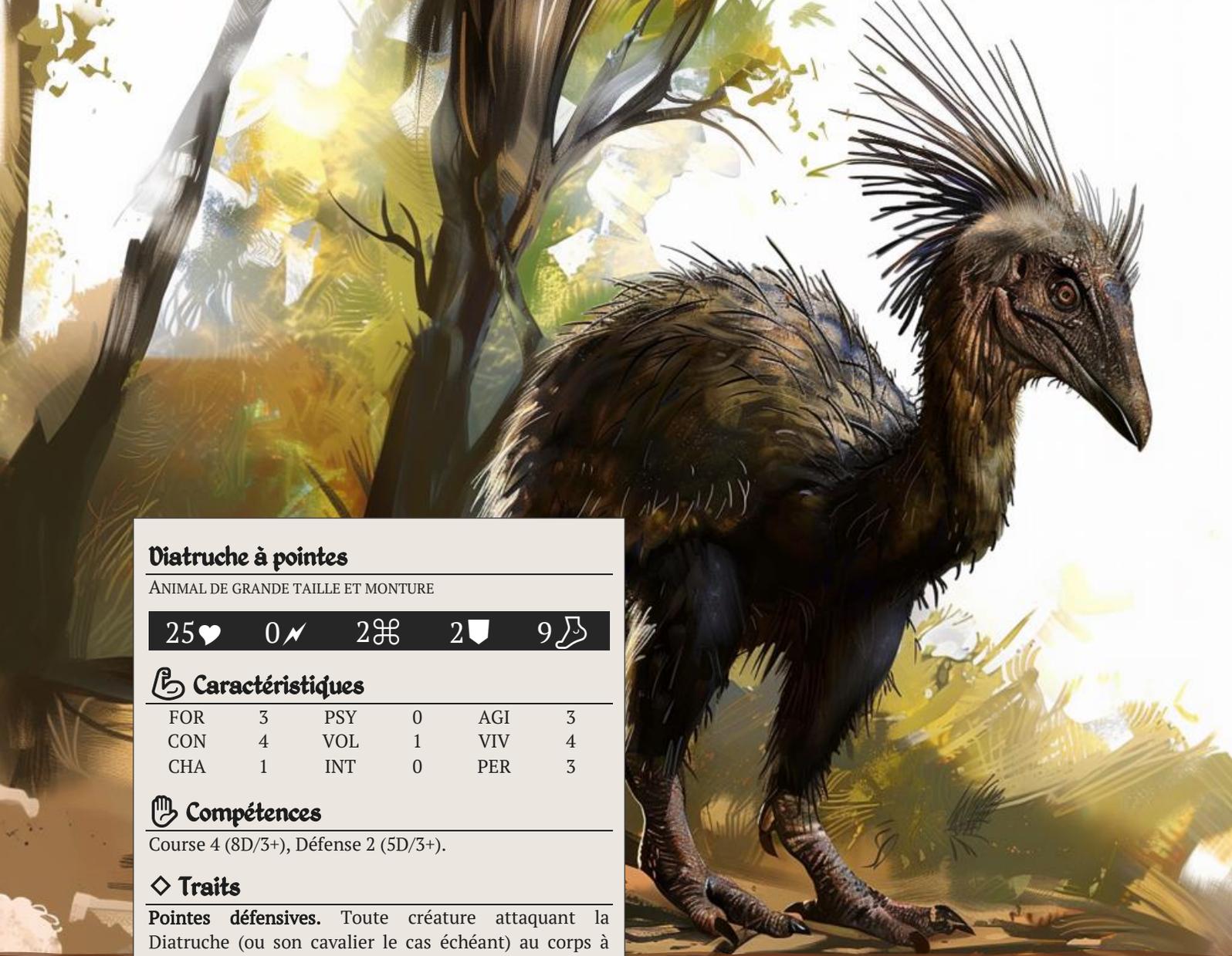
\spadesuit **Défense.** 5D/4+

Butin

Artisanat Art (normal). Plume chromatique (composant principal pour un nécessaire d'écriture, valeur : 13 Kaars).

\heartsuit 2 (normal)





Diatruche à pointes

ANIMAL DE GRANDE TAILLE ET MONTURE

25♥ 0♣ 2♠ 2♣ 9♣

Caractéristiques

FOR	3	PSY	0	AGI	3
CON	4	VOL	1	VIV	4
CHA	1	INT	0	PER	3

Compétences

Course 4 (8D/3+), Défense 2 (5D/3+).

Traits

Pointes défensives. Toute créature attaquant la Diatruche (ou son cavalier le cas échéant) au corps à corps et sans allonge subit (1D+2)*. Les Diatruches sellées ne blessent jamais leur cavalier de la sorte.

Endurance. La Diatruche (ou son cavalier le cas échéant) peut relancer ses jets de CON ratés pour faire une marche forcée.

Actions

✘ **Bec.** 4D/4+ · touché : (5+R)*

▣ **Défense.** 4D/3+

Butin

Aucun.

♠ 2 (normal)

Monture

Coût : 200 Kaars

Vitesse de voyage : 50dL/jour

Marche forcée : 75dL/jour

La Diatruche à pointes

Cet imposant oiseau à deux pattes est grand comme un étalon. Incapable de voler, il possède des épines acérées en lieu et place de plumes. Bien que d'un naturel irritable, les Diatruches à pointes sont souvent utilisées comme montures dans le sud de l'Empire de par leur grande résilience, capable de parcourir de grandes distances sans ressentir de signe de fatigue.

Instinct. Territorial (page 17).

Environnement. Plaines du Lorden d'Abracaz.

Organisation sociale. Troupeau (10-50).

Animal apprivoisable. Peut être APPRIVOISÉ en réussissant un jet de Dressage très difficile (4R) en 30 jours. Peut servir de monture.

Le Vostro

Les Vostros sont des animaux que l'on croise souvent dans les plaines centrales de l'Empire. D'un naturel calme, ils sont élevés pour leur viande et leur fourrure, et certains troupeaux encore à l'état sauvage sont même chassés. Bien que peu enclins à la violence, les mâles peuvent se révéler intrépides à la saison de la Dryade ; de même, ils défendent leur troupeau avec acharnement s'il est menacé. Certains ont tenté d'en faire des animaux de trait ou de monte, mais cela s'est toujours soldé par un échec cuisant.

Instinct. Paisible (page 17).

Environnement. Plaines de Glainrud.

Organisation sociale. Troupeau (5-20), dont plusieurs mâles combattants (1-4).

Exemple d'aventure : Vostroboys

Les PJ's croisent une fermière en pleurs. Des bandits ont incendié sa ferme et dans la panique son troupeau de Vostos s'est enfuit. Il ne lui reste plus rien. Des PJ's au grand cœur devraient se laisser attendrir : il leur faut capturer et ramener les 2 mâles, indemnes. Le restant de troupeau devrait alors les suivre instinctivement et rentrer au bercail. Il reste à savoir ce qu'il adviendra de la ferme... mais ça, c'est une autre histoire !

Mâle Vostro

ANIMAL DE GRANDE TAILLE

25♥ 0⚡ 2☸ 2♣ 7♣

Caractéristiques

FOR	4	PSY	0	AGI	2
CON	4	VOL	1	VIV	2
CHA	2	INT	0	PER	3

Compétences

Corps à corps 2 (6D/5+), Course 4 (8D/5+), Défense 2 (6D/5+), Intimidation 1 (5D/3+).

Traits

Charge furieuse. Lorsque le Vostro Charge, si l'attaque touche et n'est pas défendue, l'adversaire est automatiquement jeté À TERRE s'il est d'une taille inférieure ou égale. De plus, il a l'Avantage à ses jets de Corps à corps lorsqu'il Charge.

Actions

✘ **Cornes.** 6D/5+ · touché : (10+R)★

✘ **Cornes (charge).** 6D/5+☒ · touché : (12+R)★ + mise à terre

■ **Défense.** 6D/5+

Butin

Artisanat Tannerie (normal) ×3. Fourrure (composant principal d'une couverture chaude, valeur : 2 Kaars).

♣ 2 (normal)



Lional d'Émérée

ANIMAL DE TRÈS GRANDE TAILLE

50♥ 0♣ 3♠ 5♣ 8♣

Caractéristiques

FOR	6	PSY	0	AGI	3
CON	4	VOL	2	VIV	3
CHA	4	INT	0	PER	2

Compétences

Corps à corps 4 (8D/4+), Défense 4 (8D/4+), Intimidation 2 (6D/2+), Saut 2 (6D/2+).

◆◆ Traits & Talents

Second souffle. (déjà compté)

Attaque bondissante. Si durant un round le Lional fait un jet de Saut pour arriver au contact d'un adversaire, il a l'Avantage à sa prochaine attaque contre cet adversaire et augmente les dégâts du nombre de réussites (R) obtenues à ce jet de Saut.

Rugissement majestueux. Lorsque le Lional d'Émérée fait un jet d'Intimidation pour démoraliser un adversaire (LdR page 100), il affecte à la place tous les adversaires à portée de voix dans un rayon de 50m et l'effet dure 3 rounds au lieu de 1.

Actions

✘ **Griffes.** 8D/4+ · touché : (12+R)★

✘ **Griffes (Attaque bondissante).** 8D/4+ · touché : (12+R+Réussites du jet de Saut)★

✘ **Rugissement majestueux.** Tous les adversaires à portée de voix dans un rayon de 50m doivent résister à une confrontation Intimidation vs Psychologie ou avoir le Désavantage aux jets de Corps à corps, Tir, Magie et Défense pendant 3 rounds.

■ **Défense.** 8D/4+, deux réactions par round

Butin

Artisanat Tannerie (très difficile) ×2. Peau de Lional (composant principal pour une armure de peau de qualité supérieure, valeur : 175 Kaars).

♣ 4 (très difficile)

Le Lional d'Émérée

Description. Cette créature léonine majestueuse de près de six mètres de haut arbore un pelage nacré, parcouru de reflets argentés. À en juger par sa crinière touffue, il doit s'agir d'un mâle.

Connaissance Nature (normal). Les Lionals sont des animaux de très grande stature, essentiellement solitaires, qui vivent dans les collines et la savane aride d'Émérée. Ce sont des créatures dignes et nobles très territoriales, qui n'hésiteront pas à attaquer tout humain qui pénétrerait dans son territoire de chasse.

Connaissance Nature (difficile). Un Lional qui bondit sur sa proie est capable de la trancher en deux, et son rugissement majestueux peut faire faillir même le plus courageux des guerriers.

Connaissance Magie et Mystères (très difficile). On raconte que les Lionals se rassembleraient dans la vallée secrète de Velh Tamar afin de s'y reproduire.

Instinct. Prédateur (page 17).

Environnement. Collines d'Émérée, en Abracaz.

Organisation sociale. Solitaire, et exceptionnellement groupe (3-6) aux alentours de Velh Tamar.

Exemple d'aventure : intimidation

Durant un voyage, PJs aperçoivent un Lional juché en haut d'une butte. Il fait retentir son rugissement majestueux afin de faire comprendre aux PJs qu'ils sont sur son territoire. À eux ensuite de faire profil bas et décider de faire un long détour, ou de lui démontrer leur détermination avec un duel d'intimidation.



Le Griffon

Description. Cet être de très grande taille possède 4 pattes de lion, griffues comme celles d'un rapace, et un corps couvert de plumes surmonté d'une tête d'aigle. Ses larges ailes projettent leur ombre sur les plaines. Sa dignité et sa prestance sont manifestes.

Connaissance Empire et familles (normal). Les griffons ne sont pas des prédateurs pour les Humains. Ils se nourrissent d'animaux, parfois de troupeaux, ce qui leur a valu d'être chassés au tout début de l'Empire. Toutefois, depuis l'avènement de la famille Cœur-de-Griffon, ils sont devenus un symbole manifeste du pouvoir Impérial : grand, digne et puissant.

Connaissance Empire et familles (difficile). Très peu vivent encore à l'état sauvage, la plupart servant de monture à la garde personnelle de l'Empereur. Ces cavaliers émérites sont la fine fleur de l'Empire, qui doivent se montrer irréprochables s'ils veulent continuer de bénéficier du privilège de pouvoir les monter.

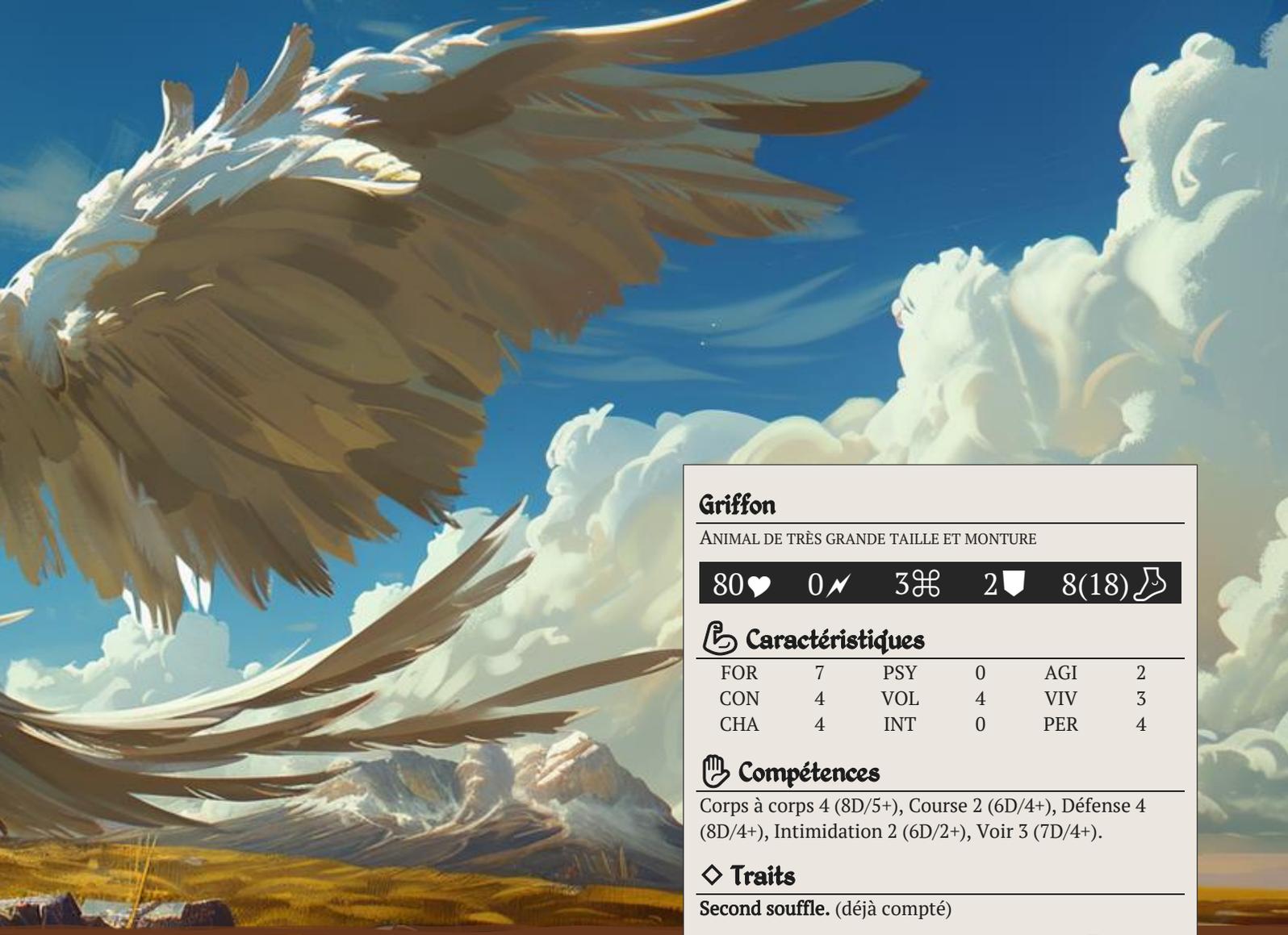
Tactique. Les Griffons ne combattent que pour se défendre à l'état naturel. Ils préfèrent user d'Intimidation pour faire fuir leurs adversaires.

Instinct. Territorial (page 17).

Environnement. Collines de Glainrud (très peu à l'état sauvage).

Organisation sociale. Solitaire ou couple.

Animal apprivoisable. Peut être APPRIVOISÉ en réussissant un jet de Dressage héroïque (5R) en 90 jours.



Monture

Coût : 8000 Kaars (adulte) ou 5000 Kaars (œuf)

Vitesse de voyage : 100dL/jour

Marche forcée : 150dL/jour

Un Griffon refusera de servir de monture à un cavalier déshonorant ou qui ne le traiterait pas avec respect. Un Griffon peut porter jusqu'à 2 passagers en plus de son cavalier.

Griffon

ANIMAL DE TRÈS GRANDE TAILLE ET MONTURE

80♥ 0⚡ 3☸ 2♠ 8(18)♣

Caractéristiques

FOR	7	PSY	0	AGI	2
CON	4	VOL	4	VIV	3
CHA	4	INT	0	PER	4

Compétences

Corps à corps 4 (8D/5+), Course 2 (6D/4+), Défense 4 (8D/4+), Intimidation 2 (6D/2+), Voir 3 (7D/4+).

Traits

Second souffle. (déjà compté)

Vol. Le Griffon peut voler à une vitesse de 18♣, mais ne se déplace au sol qu'à 8♣. Il lui faut consacrer une Action de Mouvement (▶) pour décoller.

Attaques multiples. Le Griffon peut porter 1 attaque de bec, et 2 de griffes à chaque Action de Combat (⚔). Son attaque de bec a 4♣.

Symbole Impérial. Tous les alliés humains du Griffon à 10m ou moins de lui peuvent relancer leurs jets de VOL ratés.

Actions

⚔ Attaques multiples

Bec. 8D/5+ · touché : (15+R)*/4♣

Griffes. 8D/5+ · touché : (10+R)*

Griffes. 8D/5+ · touché : (10+R)*

▣ Défense.

8D/4+

8D/4+ (second souffle)

Butin

Aucun.

⚔ 4 (très difficile)

Le Morfex

Description. Une énorme créature reptilienne de très grande taille se tient fermement campée devant vous, vous toisant d'un regard carnassier. Sa peau est écailleuse, et d'épaisses plaques de chitine flexibles protègent ses parties vitales. Sa gueule triangulaire et plate est garnie de crocs acérés, tandis que ses pattes antérieures aux trois longues griffes s'agitent frénétiquement, et que sa queue fouette l'air en signe de défi.

Connaissances Nature (normal). C'est un Morfex, le prédateur ultime. Il est souvent évoqué dans les histoires pour faire peur aux enfants. Mais il effraie aussi les plus grands...

Connaissances Nature (difficile). Ce terrifiant carnassier s'attaque sans distinction à tous types de créatures, mais son goût pour la chasse le pousse à s'en prendre aux créatures les

plus à même de lui résister : les humains. Il est capable d'établir des stratégies et de tendre des pièges comme un fin stratège.

Connaissances Nature (très difficile). Entre son épaisse armure de chitine et ses facultés de régénération, cette créature est difficile à abattre. Ayant la rancune tenace, c'est en outre une mauvaise idée de laisser un Morfex s'enfuir, car il y a de bonnes chances qu'il vienne se venger à la nuit tombée.

Connaissances Nature (héroïque). Le Morfex « voit » la chaleur dégagée par ses proies, si bien qu'il est capable de les localiser même dans la plus noire des nuits.

Instinct. Meurtrier (page 17).

Environnement. Terres Brunes ou Côte de Malaka.

Organisation sociale. Solitaire (et heureusement).



Morfex

ANIMAL DE GRANDE TAILLE

70♥ 0♣ 3☞ 8♠ 7♣

Caractéristiques

FOR	5	PSY	0	AGI	3
CON	4	VOL	3	VIV	3
CHA	2	INT	3	PER	3

Compétences

Corps à corps 4 (9D/4+), Défense 2 (6D/4+), Discrétion 4 (8D/4+), Entendre 2 (6D/4+), Saut 4 (8D/2+), Voir 1 (5D/4+, réussite automatique s'il capte la chaleur).

Traits

Second souffle. (déjà compté)

Attaques multiples. Le Morfex peut attaquer avec sa morsure, ses 2 griffes (avec -2D) et son balayage de queue (avec de l'allonge, uniquement contre un adversaire situé derrière lui) pour ✘.

Mâchoire broyeuse. La morsure du Morfex a une Pénétration de 6♣ (déjà compté).

Balayage de queue. Le Morfex ne peut pas attaquer avec sa queue un adversaire qu'il a attaqué avec sa morsure ou ses griffes. Il a de l'allonge avec cette attaque. Un adversaire touché par un balayage de queue est repoussé de 2D6 mètres à l'opposé du Morfex et tombe au sol. Un jet de FOR normal permet de diviser par 2 cette distance. Un jet d'Acrobaties difficile permet de ne pas tomber au sol.

Terrifiant. Au début de son round, tout adversaire situé à 10m ou moins et voyant le Morfex doit réussir un jet VOL normal ou avoir le Désavantage à tous ses jets de Compétence jusqu'au début de son prochain round. Un adversaire qui réussit son jet de VOL est immunisé à l'effet Terrifiant des Morfex durant 1 heure.

Régénération. Récupère 1♥ toutes les 1 min, sauf ceux issus de Dégâts de feu ou d'acide. Ses membres repoussent en quelques heures.

Vision thermique. Le Morfex repère automatiquement ses proies s'il est en mesure de capter leur chaleur (se couvrir d'un matériau froid permet par exemple de l'abuser). Ses jets de Voir réussissent automatiquement dans ce cas.

Actions

✘ **Attaques multiples.**

Morsure. 9D/4+ · touché : (12+R)*6♣

Griffes. 7D/4+ · touché : (8+R)*

Griffes. 7D/4+ · touché : (8+R)*

Balayage de queue. 9D/4+, allonge, derrière lui uniquement · touché : (10+R)*

▣ **Défense ×2.**

6D/4+

6D/4+ (second souffle)

Butin

Artisanat Alchimie (légendaire) ×5. Humeur vitrée de Morfex (composant principale du collyre du prédateur, voir ci-dessous, valeur : 200 Kaars).

☞ 6 (légendaire)

Collyre du prédateur

OBJET ALCHIMIQUE

Coût : 800 Kaars

Appliquer cette solution sur les yeux permet d'acquérir une vision thermique pendant 8h.



Les forêts

En Ilburia, même au sein des frontières de l'Empire, les Forêts sont des lieux dangereux et inhospitaliers. Des créatures dangereuses y rodent, quand ce ne sont pas les brigands qui s'y retranchent pour échapper aux autorités. Les bucherons et les chasseurs qui s'y aventurent sont souvent des gens n'ayant pas froid aux yeux.

Oubliez les tranquilles promenades en forêt de votre enfance, et imaginez plutôt des bois touffus et obscurs, sans route ni sentier, parcourus de ruisseaux et de troncs en décomposition.

Le Lorden d'Effendor est bien connu pour ces deux forêts : Nissel et Edys. Mais le restant de l'Empire n'est pas en reste, couvert de forêts et de bois plus petits éparpillés sur tout son territoire.

Environnement en combat

En combat tactique, certaines zones et obstacles peuvent ralentir et fournir un couvert aux personnages. Les créatures des forêts ne sont en général pas affectées par leur environnement naturel. Ces obstacles ne sont que des exemples et la liste n'est pas exhaustive :

Arbres et troncs

Ils sont des obstacles naturels qu'il faut **contourner ou gravir avec un jet d'escalade**. Avec une arme à distance, comme tous les obstacles sur une trajectoire, ils **augmentent de 1 la difficulté des jets de Tir**.



Buissons

Les buissons touffus ralentissent les personnages, et obscurcissent le terrain. **Chaque mètre parcouru compte pour deux**. En outre, il est possible de **se dissimuler** dedans avec un jet de Discrétion.



Ruisseaux

Les forêts sont en général des lieux naturellement irrigués, et parcourus de petits ruisseaux tumultueux. Il est possible de les franchir en marchant, mais **chaque mètre parcouru compte pour quatre**. Sinon, il faut **sauter par-dessus**.





L'Ychat

Description. Un petit félin vous toise depuis les hauteurs d'une branche. Il possède des oreilles rondes, un pelage tacheté, et fait à peu près deux fois la taille d'un chat.

Connaissance Nature (normal). Il s'agit d'un Ychat, qui fut domestiqué dans les îles Ykornates pour y pratiquer la chasse aux oiseaux de Lazuli, prisés pour leur plumage. Après le réveil du volcan, ces derniers furent menacés d'extinction, et les Ychats furent à leur tour chassés comme des nuisibles.

Connaissance Nature (très difficile). Désormais endémiques de l'Îlot-chat au large de Primosterne, on raconte qu'ils seraient sous la protection d'une vieille femme mystérieuse connue sous le nom de la « Dame aux Chats ».

Instinct. Paisible (page 17).

Environnement. Jungle de l'archipel des Ykornates, principalement sur l'Îlot-chat.

Organisation sociale. Solitaire, couple et parfois bande (3-5).

Animal apprivoisable. Peut être APPRIVOISÉ en réussissant un jet de Dressage difficile (3R) en 30 jours.

Ychat

ANIMAL DE PETITE TAILLE

16♥ 0⚡ 2☸ 0♣ 7♣

Caractéristiques

FOR	2	PSY	0	AGI	3
CON	2	VOL	1	VIV	3
CHA	2	INT	0	PER	3

Compétences

Acrobaties 4 (8D/4+), Corps à corps 2 (6D/4+), Discrétion 2 (6D/4+), Saut 3 (7D/5+).

Traits

Chasseur d'oiseaux. L'Ychat a l'Avantage aux jets de Corps à corps contre les adversaires qui savent voler.

Actions

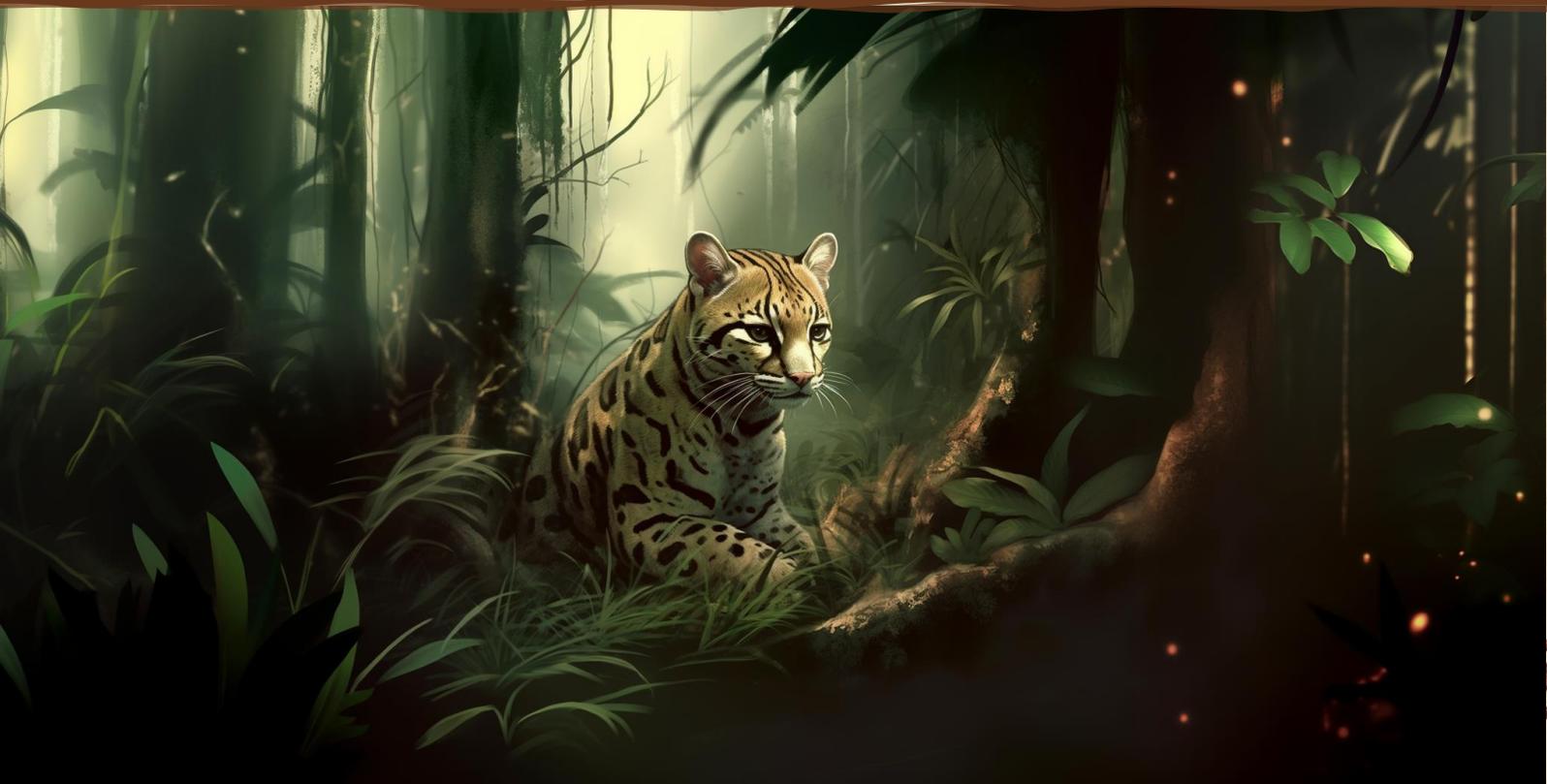
✘ **Griffes.** 6D/4+ · touché : (4+R)★

■ **Défense.** 4D/4+

Butin

Aucun.

♣ 1 (facile)





Loup

ANIMAL DE TAILLE MOYENNE

18♥ 0♣ 2♠ 0♣ 7♣

Caractéristiques

FOR	3	PSY	0	AGI	3
CON	2	VOL	1	VIV	3
CHA	1	INT	0	PER	3

Compétences

Discretion 2 (6D/4+), Pistage 2 (6D/4+).

Traits

Mise à terre. À chaque fois qu'un Loup touche un adversaire avec une attaque de morsure, ce dernier doit réussir un jet de FOR facile ou tomber À TERRE (LdR page 131).

Actions

✂ **Morsure.** 4D/4+ · touché : (6+R)* + mise à terre

▣ **Défense.** 4D/4+

Butin

Artisanat Tannerie (normal) ×1. Fourrure (composant principal d'une couverture chaude, valeur : 2 Kaars).

♠ 2 (normal)

Le loup

Description. Un canidé au pelage gris s'approche à pas feutrés, et se jette sur vous lorsqu'il s'aperçoit que vous l'avez repéré. C'est à ce moment-là que vous vous apercevez qu'il n'était pas seul, et que vous êtes encerclés !

Connaissances Nature (facile). Le loup est une plaie en Ilburia. Agressif, il s'en prend aux voyageurs, et il arrive parfois même que des meutes attaquent des hameaux isolés. Il évite le feu autant que possible, mais cela ne le tient à distance qu'un court moment (surtout s'il a très faim). Si une meute est en nette infériorité numérique, les survivants fuient dans les sous-bois.

Connaissances Nature (normal). Un loup essaiera de mordre sa proie à la jambe de manière à la faire tomber, pendant que le restant de la meute se jettera sur le pauvre hère.

Instinct. Opportuniste (page 17).

Environnement. Forêt ou toundra dense.

Organisation sociale. Meute (4-10) ou grande meute (11-20).

Animal apprivoisable. Peut être APPRIVOISÉ en réussissant un jet de Dressage très difficile (4R) en 60 jours.

Le Warx

Description. Vous voyez une silhouette sombre et hirsute. Elle dévoile des crocs blancs étincelants en écartant ses babines qui forment un rictus menaçant. La lueur meurtrière qui se lit dans ses yeux rouges trahit une forme d'intelligence supérieure à celle d'un animal ordinaire. On dirait un loup, mais en bien plus gros et dangereux.

Connaissances Nature (normal). C'est un Warx, aussi appelé « loup noir », membre d'une espèce bien plus rusée et dangereuse que les loups ordinaires. Les Warx sont capables de mettre au point des stratégies et de tendre des embuscades. Ils essayeront de mettre à terre un adversaire puis de le lacérer de leurs griffes à mort.

Connaissances Nature (difficile). Leur particularité méconnue est d'avoir des griffes suintant de poison.

Instinct. Prédateur (page 17).

Environnement. Forêt profonde ou Terres Brunes.

Organisation sociale. Solitaire, couple ou groupe (4-5).



Warx

ANIMAL DE TAILLE MOYENNE

28♥ 0⚡ 2☸ 1♣ 7♣

Caractéristiques

FOR	3	PSY	0	AGI	3
CON	2	VOL	2	VIV	3
CHA	1	INT	1	PER	3

Compétences

Corps à corps 2 (6D/4+), Défense 1 (5D/4+), Discrétion 2 (6D/4+), Pistage 2 (6D/4+).

Traits

Mise à terre. À chaque fois qu'un Warx touche un adversaire avec une attaque de griffes, ce dernier doit réussir un jet de FOR facile où tomber À TERRE (LdR page 131).

Blessure empoisonnée. À chaque fois qu'un adversaire est blessé par une attaque de griffes, il doit réussir un jet de CON difficile ou recevoir 1 dé poison. Il est alors EMPOISONNÉ (LdR page 131).

Actions

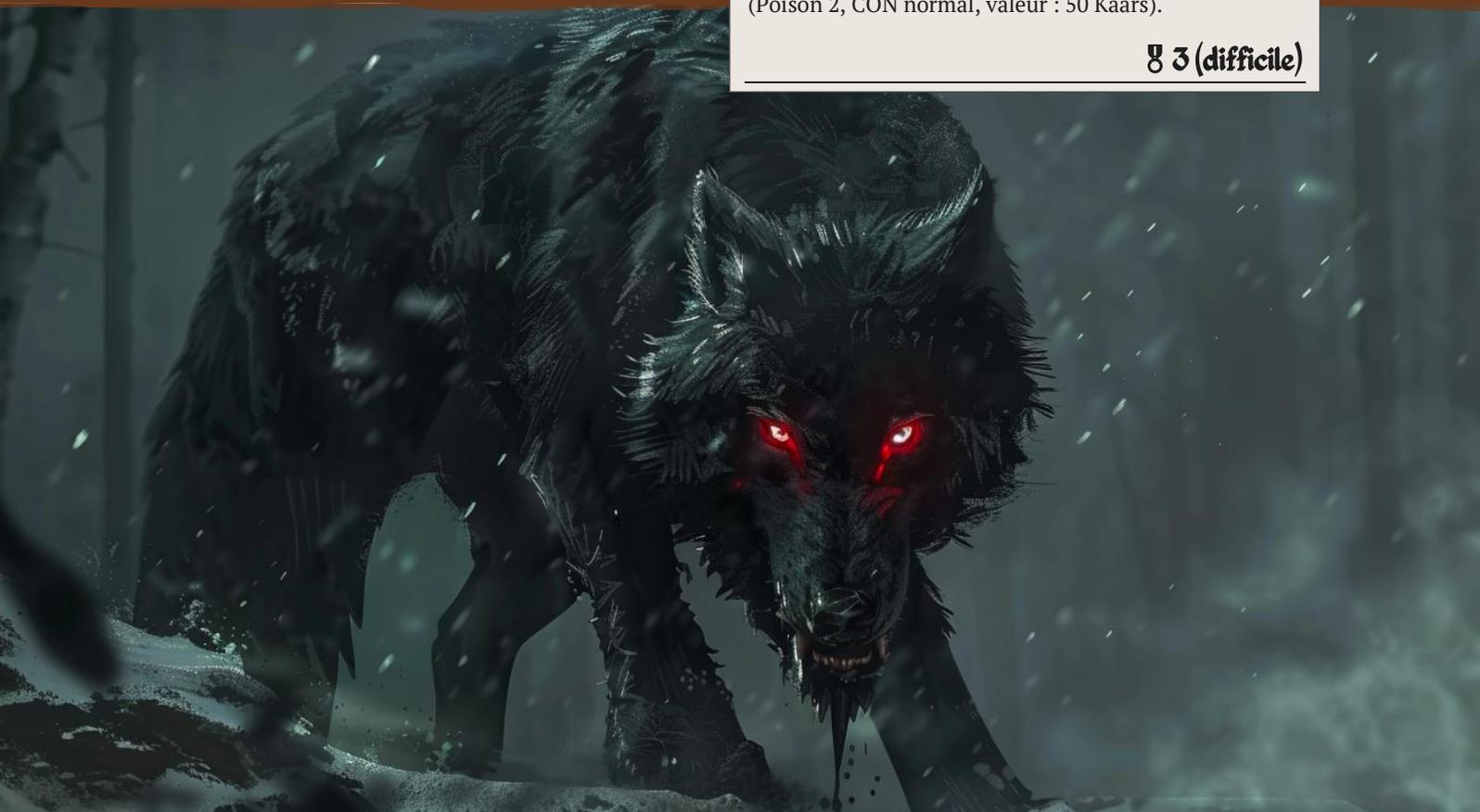
✘ **Griffes.** 6D/4+ · touché : (7+R)* + poison 1 (CON normal) + mise à terre

■ **Défense.** 5D/4+

Butin

Artisanat Alchimie (difficile) ×1. Dose de venin de Warx (Poison 2, CON normal, valeur : 50 Kaars).

☸ 3 (difficile)



Nuée de serpents

NUÉE DE PLUSIEURS DIZAINES D'ANIMAUX DE TRÈS PETITE TAILLE, OCCUPANT UN ESPACE DE GRANDE TAILLE

25♥ 0♣ 2♠ 0♠ 3♣

Caractéristiques

FOR	1	PSY	0	AGI	4
CON	1	VOL	1	VIV	4
CHA	1	INT	0	PER	3

Compétences

Entendre 2 (6D/4+), Nage 5 (9D/6+).

Traits

Nuée. Cette entité est en fait constituée de plein de très petits animaux. On considère que tous les effets ciblant un nombre déterminé d'adversaires sont ignorés. La nuée peut passer dans un interstice de la taille d'une créature la composant. La nuée occupe un espace au sol de 4 carrés contigus de 1m de côté, et peut occuper le même espace qu'un adversaire (cela ne la rend pas EXPOSÉ). Le seul moyen pour une nuée d'attaquer est d'occuper le même espace qu'un adversaire, et dans ce cas elle peut attaquer une fois chaque adversaire ainsi positionné.

Immunités. Immunisé à la terreur et à la fatigue. Ne peut tomber À TERRE, ne peut être PRIS EN TENAILLE ou PRIS EN TRAITRE et n'est jamais EXPOSÉ.

Résistances. Les dégâts tranchants et contondants sont divisés par 2 ; les dégâts perforants sont divisés par 4 (arrondi au supérieur).

Vulnérabilités. Les dégâts dus aux effets de zone sont doublés.

Blessure empoisonnée. À chaque fois qu'un adversaire est blessé par une morsure, il doit réussir un jet de CON normal ou recevoir 3 dés poison. Il est alors EMPOISONNÉ (LdR page 113).

Actions

✂ **Morsures.** 4D/3+ sur tous les adversaires occupant le même espace · touché : (1+R)* + poison 3 (CON normal)

▣ **Défense.** 4D/3+

Butin

Artisanat Alchimie (normal) ×3. Dose de venin de serpent (poison 1, CON normal, valeur 25 Kaars).

♣ 3 (difficile)

La nuée de serpents

Description. Des formes ondoyantes nombreuses et implacables viennent dans votre direction, sortant des anfractuosités de la roche. Ce sont des dizaines de serpents !

Connaissance Nature (normal). C'est une nuée de serpents venimeux. Si ces reptiles arrivent à vous encercler, leurs nombreuses morsures risquent d'inoculer un venin très puissant.

Connaissance Nature (difficile). Comme de nombreuses nuées, les dégâts physiques sont peu efficaces, en particulier les armes perforantes.

Instinct. Décérébré (page 17).

Tactique. Les nuées de serpents n'ont aucune tactique, elles foncent vers le ou les adversaires les plus proches dans le but de les dévorer. Elles ne fuient jamais.

Environnement. Ruines, cavernes ou forêt profonde.

Organisation sociale. Seule ou groupe (2-4).

Les ours

Description. C'est un énorme ours au pelage brun qui se tient devant vous. Il pousse un rugissement sauvage afin de bien vous faire comprendre que vous êtes sur son territoire.

Connaissance Nature (normal). Les ours sont territoriaux en Ilburia, et n'hésiteront pas à passer à l'attaque. Les femelles sont particulièrement dangereuses à la saison de la Dryade lorsqu'elles ont mis bât, désireuse de protéger leurs petits. Un ours est massif — environ 500 kg — et sa fureur est terrifiante, mordant et griffant jusqu'à ne laisser que de la charpie de ses adversaires.

Connaissance Nature (difficile). Les ours qui survivent plus longtemps grossissent jusqu'à devenir énormes, avec des griffes aussi longues que des épées et sont d'autant plus dangereux.

Instinct. Opportuniste (page 17).

Environnement. Forêt ou montagne.

Organisation sociale. Seul ou couple.

Animal apprivoisable. L'ours brun (non-Alpha) peut être APPRIVOISÉ en réussissant un jet de Dressage héroïque (5R) en 60 jours.

Ours brun

ANIMAL DE GRANDE TAILLE

30♥ 0⚡ 2☸ 3♣ 7♣

Caractéristiques

FOR	4	PSY	0	AGI	2
CON	3	VOL	1	VIV	2
CHA	2	INT	0	PER	3

Compétences

Corps à corps 2 (6D/5+), Défense 2 (6D/5+), Pistage 2 (6D/4+).

Traits

Attaques multiples. L'Ours brun peut attaquer avec sa morsure et ses griffes pour ☒.

Actions

☒ **Attaques multiples.**

Morsure. 6D/5+ · touché : (10+R)*

Griffes. 6D/5+ · touché : (5+R)*

■ **Défense.** 6D/5+

☸ 3 (difficile)



Ours brun Alpha

ANIMAL ALPHA DE TRÈS GRANDE TAILLE

60♥ 0⚡ 3☸ 5♣ 7♣

Caractéristiques

FOR	5	PSY	0	AGI	2
CON	3	VOL	2	VIV	2
CHA	3	INT	0	PER	3

Compétences

Corps à corps 4 (8D/5+), Défense 4 (8D/5+), Pistage 3 (6D/4+).

Traits

Attaques multiples. L'Ours brun Alpha peut attaquer avec sa morsure et ses griffes pour ☒.

Actions

☒ **Attaques multiples.**

Morsure. 8D/5+ · touché : (14+R)*

Griffes. 8D/5+ · touché : (9+R)*

■ **Défense.** 6D/5+

☸ 4 (très difficile)

Xiaphem

ANIMAL DE GRANDE TAILLE

60♥ 10♣ 3♣ 3♣ 5(10)♣

Caractéristiques

FOR	2	PSY	1	AGI	4
CON	2	VOL	1	VIV	4
CHA	1	INT	0	PER	3

Compétences

Corps à corps 2 (6D/3+), Défense 2 (6D/3+), Voir 4 (8D/4+).

Traits

Vol. Le Xiaphem peut voler à une vitesse de 10♣, mais ne se déplace au sol qu'à 5♣.

Poudre soporifique. La première fois de son round où un adversaire se trouve adjacent au Xiaphem, il doit réussir un jet de VOL normal ou être ENDORMI PROFONDÉMENT pendant 1D rounds.

Ponction cérébrale. Lorsqu'il attaque un adversaire ENDORMI PROFONDÉMENT, le Xiaphem lui inflige automatiquement 20♣/6♣.

Pouvoirs

✘ **Bourrasque soporifique · 10♣.** Chaque créature (autre que les Xiaphem) dans un cône de 10m de long doit réussir un jet de VOL normal ou être ENDORMI PROFONDÉMENT pendant 1D rounds.

Actions

✘ **Pattes crochues.** 6D/3+ · touché : (8+R)♣

✘ **Ponction cérébrale.** 20♣/6♣ sur un adversaire ENDORMI PROFONDÉMENT.

▣ **Défense.** 6D/3+

Butin

Artisanat Alchimie (très difficile) ×2. Dose de poudre de Xiaphem (LdR page 115, valeur : 250 Kaars).

♣ 4 (très difficile)

Le Xiaphem

Description. Tout d'abord, vous sentez une vague odeur de lavande. Puis, un insecte surgit, ressemblant à un gros papillon ou une grosse mante religieuse. De sa tête où dominant ses yeux vert émeraude, pendent deux crochets aux dimensions effrayantes. Une sorte de poudre violette étrange semble exhaler de ses ailes.

Connaissance Nature (difficile). C'est un Xiaphem, un insecte forestier dont on peut tirer un puissant somnifère.

Connaissance Nature (très difficile). Son principal danger vient de la poudre soporifique qui recouvrent ses ailes et forme un nuage autour de lui en combat. En outre, il est capable de projeter l'excédent qu'il produit chaque jour sur une dizaine de mètres devant lui. Une fois toute menace écartée, il utilise ses crochets pour se repaître de la matière cérébrale de ses victimes, ce qui fait des humains un met de choix.

Tactique. Le Xiaphem engage le combat en volant, ce qui lui permet d'aller au contact d'un maximum d'adversaires. Il en attaque un et espère que les autres s'endormiront au début de leur round. Il garde sa ✘ Bourrasque soporifique en réserve pour atteindre les adversaires munis d'armes à distance et regroupés. Dès qu'un adversaire est endormi, s'il n'est pas directement menacé, il va l'attaquer avec sa ✘ Ponction cérébrale pour se nourrir (ce qui va en général mener à la mort de cet adversaire).

Instinct. Prédateur (page 17).

Environnement. Forêt.

Organisation sociale. Solitaire ou couple.



Le Démon d'écorce

Description. Cette créature cauchemardesque vaguement humanoïde mesure près de cinq mètres de haut. Son corps est recouvert de mousse et d'humus, et ses quatre yeux rouges surmontent sa gueule garnie de dents. Ses quatre bras puissants sont quant à eux prolongés de doigts griffus semblables à de l'écorce, suintants d'un liquide verdâtre. Ce monstre semble à mi-chemin entre le règne animal et végétal.

Connaissances Nature (difficile). On la nomme traditionnellement Démon d'écorce, c'est une terrifiante créature se tapissant au plus profond des bois. Elle est crainte par les bucherons et les trappeurs, car elle n'hésite pas à s'attaquer aux humains assez imprudents pour venir sur son terrain de prédation.

Connaissances Nature (très difficile). Elle n'est pas très agile, mais peut se fondre dans l'environnement. Elle prend ses proies par surprise à l'aide de ses quatre puissants bras, et laisse ensuite le poison qui suinte de ses griffes finir le travail.

Instinct. Prédateur (page 17).

Environnement. Forêt profonde.

Organisation sociale. Solitaire.

Démon d'écorce

ANIMAL DE GRANDE TAILLE

40♥ 0⚡ 2☸ 5♣ 5♠

Caractéristiques

FOR	5	PSY	0	AGI	2
CON	4	VOL	1	VIV	1
CHA	1	INT	0	PER	4

Compétences

Corps à corps 1 (5D/5+), Discrétion 4 (8D/5+).

Traits

Tourbillon de griffes. Peut attaquer avec ses 4 bras pour ☒. Il répartit autant que possible ses attaques entre les ennemis à portée.

Blessure empoisonnée. À chaque fois qu'un adversaire est blessé par une attaque de griffes, il doit réussir un jet de CON facile ou recevoir 2 dés poison. Il est alors EMPOISONNÉ (LdR page 131).

Terrifiant. Au début de son round, tout adversaire situé à 10m ou moins et voyant le Démon d'écorce doit réussir un jet VOL normal ou avoir le Désavantage à tous ses jets de Compétence jusqu'au début de son prochain round. Un adversaire qui réussit son jet de VOL est immunisé à l'effet Terrifiant des Démons d'écorce durant 1 heure.

Actions

☒ Griffes ×4.

5D/5+ · touché : (9+R)★ + poison 2 (CON facile)

5D/5+ · touché : (9+R)★ + poison 2 (CON facile)

5D/5+ · touché : (9+R)★ + poison 2 (CON facile)

5D/5+ · touché : (9+R)★ + poison 2 (CON facile)

■ Défense. 4D/6+

Butin

Artisanat Forge (très difficile) ×1. Branche de bois vivant (composant principal pour un arc de qualité supérieure, valeur : 200 Kaars).

☸ 4 (très difficile)

Lapin de Caebolg

ANIMAL MAGIQUE DE TRÈS PETITE TAILLE

12♥ 0♣ 3♠ 0♠ 3♣

Caractéristiques

FOR	1	PSY	0	AGI	5
CON	1	VOL	3	VIV	5
CHA	4	INT	2	PER	4

Compétences

Acrobaties 1 (5D/2+), Corps à corps 2 (6D/2+), Défense 2 (6D/2+), Entendre 2 (6D/3+), Saut 5 (9D/6+).

Traits

Bond. Pour une Action Complexe (♠), le Lapin Blanc peut faire un jet de Saut avec l'Avantage, ce qui lui permet de se déplacer de (♣+R) mètres, puis de porter une attaque de dents acérées avec +4* contre un adversaire à portée.

Prise à la gorge. Les attaques de dents acérées du Lapin Blanc ont une Pénétration totale (∞♠).

Déchiquetage. Si le Lapin Blanc blesse un adversaire avec ses dents acérées, la blessure se met à saigner abondamment. À la fin de chacun de ses rounds, l'adversaire perd 2D♥. L'effet cesse si l'adversaire est soigné d'au moins 3♥ durant un même round.

Esquive prodigieuse. Le Lapin Blanc a 5♣ et peut en utiliser une pour esquiver automatiquement un effet de zone ou une attaque à distance.

Actions

✘ **Dents acérées.** 6D/2+ · touché : (1+R)*/∞♠ + déchiquetage

♠ **Dents acérées (bond).** 6D/2+ · touché : (5+R)*/∞♠ + déchiquetage

♣ **Défense.** 6D/2+, 5 réactions, peut esquiver automatiquement un effet de zone ou une attaque à distance.

Butin

Artisanat Tannerie (très difficile) ×1. Dent acérée de Caebolg (composant principal pour fabriquer une Morsure de Caebolg, valeur : 200 Kaars).

♠ 4 (très difficile)

Le Lapin de Caebolg

Description. Un petit lapin blanc tout mignon s'approche en reniflant les environs de sa petite truffe rosée et posant sur vous ses yeux rouge grenat. Son pelage semble immaculé.

Connaissance Nature (très difficile). C'est un dangereux Lapin de Caebolg, dont les crocs acérés sont capables de faire se vider de son sang le plus aguerri des chevaliers, en quelques dizaines de secondes ! Insaisissable et mortel, il est préférable de le fuir si on ne veut pas risquer sa vie.

Tactique. Le Lapin de Caebolg est doté d'une intelligence rare pour un animal. Il est mignon et il le sait. Il s'approchera autant qu'il le peut pour bondir et prendre en traître une proie facile, lui sautant à la gorge pour la déchiqueter. Il passera d'un adversaire à un autre afin de tous les saigner comme des petits cochons et les forcer à faire des choix difficiles. Il ne poursuit pas ses adversaires, préférant dévorer ses prises déjà à terre.

Instinct. Meurtrier (page 17).

Environnement. Forêts.

Organisation sociale. Solitaire.

Morsure de Caebolg

ARME LÉGÈRE (DAGUE)

Coût : 800 Kaars

Cette courte dague est faite à partir d'une dent de Lapin de Caebolg, particulièrement pointue. C'est une arme Légère de qualité supérieure infligeant (FOR+3)* mais qui ne peut pas être jetée comme la majorité des dagues. En revanche, elle semble s'affûter toute seule, si bien que chaque jour le premier coup porté inflige 1D* supplémentaires.



Le Daedron

Tant que la créature est invisible, ne pas lire les descriptions suivantes, et ne pas autoriser de jet de Connaissances.

Description. Le camouflage optique de la créature commence à vaciller et laisser entrevoir sa silhouette grisâtre, penchée en avant sur ses deux longs bras pourvus de longues griffes noires. Des membranes pâles les relient à son corps jusqu'à sa queue sinieuse, tandis que sa tête sans cou est surmontée d'un orifice au milieu de son front, à l'arrière duquel prend naissance une collerette incurvée. Sa gueule béante est pourvue d'une myriade de petites dents, entre lesquelles dépasse une langue grenat.

Connaissances Nature (difficile). On appelle cette créature un Daedron, et il est rare d'en croiser en dehors des Terres Brunes (et peut-être de Sënn-Gar). Elle semble être capable

de tromper les sens des observateurs en devenant quasi-invisible – ce qui la rend terriblement redoutable – et attire les voyageurs esseulés en sifflant au travers du trou situé sur son front, derrière lequel se trouve une cavité résonnante.

Connaissances Nature (très difficile). En plus de ses griffes empoisonnées et de son sifflement hypnotique, le Daedron se nourrit de la mort des créatures sentientes, et garde des parties de leur corps en guise de trophées pour renforcer son épiderme et son camouflage. La première chose à faire est de les trouver et de les détruire ! On raconte également que certains Daedrons vivent en symbiose morbide avec des Warx. Le Daedron attire alors les proies à l'écart, jusqu'à ce que les Warx se jettent sur elles pour l'étriper.

Instinct. Meurtrier (page 17).

Environnement. Terres Brunes ou Sënn-Gar.

Organisation sociale. Solitaire ou avec 1D Warx (page 104).



Daedron

ANIMAL MAGIQUE DE GRANDE TAILLE

50♥ 30♣ 3☞ 3♠ 6♣

Caractéristiques

FOR	4	PSY	3	AGI	3
CON	3	VOL	3	VIV	2
CHA	1	INT	2	PER	3

Compétences

Corps à corps 1 (5D/4+), Défense 2 (6D/5+), Discrétion 2 (6D/4+, score spécial à atteindre en Voir avec ses trophées), Entendre 4 (8D/4+), Saut 4 (8D/3+), Voir 1 (5D/4+).

Traits

Attaques multiples. Le Daedron peut attaquer avec ses 2 griffes pour ☒.

Blessure empoisonnée. À chaque fois qu'un adversaire est blessé par une attaque de griffes, il doit réussir un jet de CON normal ou recevoir 2 dés Poison. Il est alors EMPOISONNÉ.

Planeur. Les ailes membraneuses d'un Daedron lui permettent de ne subir aucun dégât de chute tant qu'il est conscient. Elles ne lui permettent en revanche pas de voler.

Festin d'agonie. Si une créature humanoïde meurt à proximité (20m) d'un Daedron, ce dernier est soigné de 20♥ et récupère 10♣. C'est également la seule façon pour un Daedron de se nourrir, et il doit le faire au moins une fois tous les 30 jours.

Trophées profanés. Un Daedron peut conserver les restes de ses victimes, sous forme de trophées, pour obtenir plus de

pouvoirs. La plupart du temps, il les regroupe et les enterre au même endroit. Un Daedron peut prendre un seul trophée sur chaque créature humanoïde décédée à proximité (20m). Pour chaque trophée dans un rayon de 100m autour du Daedron, ce dernier a +1♠ et devient de plus en plus translucide (il faut autant de réussites sur un jet de Voir pour le localiser qu'il y a de trophées à portée, plus une). Un Daedron peut profiter de l'effet de 5 trophées à la fois au maximum (soit +5♠ et un jet de Voir légendaire).

Pouvoirs

☒ **Sifflement hypnotique** · 10♣. Le Daedron désigne un adversaire à 30m ou moins, qui doit faire un jet de VOL normal. S'il est raté, la cible se dirige docilement en direction du Daedron (là d'où provient le sifflement), tant que ce dernier continue de siffler (ce qui lui demande ► à chaque round, mais ne consomme pas de ♣ supplémentaire). La cible reprend immédiatement ses esprits si elle est blessée.

Actions

Griffes ×2.

5D/4+ · touché : (7+R)★ + poison 2 (CON normal)

5D/4+ · touché : (7+R)★ + poison 2 (CON normal)

▀ **Défense.** 6D/5+

Butin

Artisanat Alchimie (très difficile) ×2. Liquide spinal céruléen de Daedron (composant principal pour un baume de transparence, voir ci-dessous).

☞ 4 (très difficile) de 0 à 1 trophées
et ☞ 5 (héroïque) de 2 à 5 trophées

Baume de transparence

OBJET ALCHIMIQUE

Coût : 1000 Kaars

Appliqué sur la peau et les vêtements, il permet de rendre le personnage translucide pendant 2h, lui donnant un bonus de +5D à ses jets de Discrétion.





Le Chat de Shantlée

Si le Chat de Shantlée a le temps de se préparer, le premier contact visuel que les PJs auront avec lui sera à travers sa ❖Forme horripilante. Dans ce cas, ne lisez pas la description et n'autorisez pas de jet de Connaissance jusqu'à ce qu'ils aperçoivent sa véritable forme. A la place, décrivez la créature la plus cauchemardesque possible.

Description. Il s'agit d'une sorte de félin dont le corps serait en partie végétal. Une lueur d'intelligence brille dans ses yeux orange fendus d'une pupille verticale. Il se tient digne et droit, vous toisant avec une certaine arrogance.

Connaissance Nature (héroïque). Les textes anciens l'évoquaient comme « le Gardien ». Cette créature mythique de la clairière de Shantlée existerait donc bien... À la frontière entre le règne animal et végétal, c'est définitivement un scion des Féhérides. Il est dit que cette créature impie aurait de puissants pouvoirs mystiques, capables d'embrouiller les sens et de transformer ses ennemis en arbrisseaux. C'est un adversaire insaisissable à ne pas prendre à la légère.

Objectif. Le Chat de Shantlée est une créature intelligente, dont l'objectif enraciné dans sa chair est de garder un endroit, et il s'attellera à cette tâche par tous les moyens. En général, il s'agit d'un Arbre à Songe Féhéride, mais il peut s'agir de n'importe quel endroit sylvestre et harmonieux. Pour le Chat, c'est l'équivalent d'un lieu sacré, et il n'hésitera pas à donner sa vie pour le protéger.

Tactique. Lorsqu'il repère un intrus, le Chat de Shantlée se dissimule en retrait il commence par utiliser ❖Image de fumée pour faire 2 clones de lui-même, qu'il met en embuscade dans des buissons. Il crée une 3^{ème} image en exploitant le terrain de manière inventive (par exemple en donnant l'illusion d'une corniche là où il y a une falaise). Il utilise ensuite sa ◊Télépathie pour donner une première mise en garde aux intrus. Si cela ne suffit pas, il dévoilera une de ses Images de fumée et utilisera ❖Forme horripilante. Si les intrus persistent, il passera sérieusement à l'attaque (il lui reste normalement 45♣ à disposition). Au premier round, il commencera par utiliser ❖Fusion naturelle sur l'adversaire qui semble le moins résistant et s'approchera discrètement d'une proie facile (si possible ce dernier). Au second round, il l'attaquera en le PRENANT EN TRAITRE pour le priver de sa Réaction (♣), sans bouger, puis utilisera à nouveau ❖Image de fumée pour faire un clone de lui-même. Aux rounds suivants, il concentrera ses efforts sur les adversaires les moins bien protégés, et utilisera de façon imaginative ses 20♣ pour créer des ❖Image de fumée afin de tromper ses adversaires (une ruse usuelle est de créer l'illusion d'un gros buisson pour se camoufler et pouvoir attaquer EN TRAITRE). Un Chat de Shantlée ne fuira jamais l'endroit qu'il garde, toutefois s'il voit qu'il ne peut pas avoir le dessus, il sera prêt à négocier (dans ce cas, il pourra menacer, quitte à bluffer, d'utiliser sa ❖Fusion naturelle pour emporter un adversaire dans la mort).

Instinct. Territorial (page 17).

Organisation sociale. Solitaire.

Environnement. Sënn-Gar, gardien de lieux Féhérides.

Le Chat de Shantlée

CRÉATURE MAGIQUE FÉHÉRIDE DE TAILLE MOYENNE

40♥ 80♣ 4♣ 4♠ 8♠

Caractéristiques

FOR	3	PSY	5	AGI	4
CON	2	VOL	4	VIV	3
CHA	3	INT	3	PER	3

Compétences

Bluff 2 (6D/4+), Corps à corps 3 (7D/3+), Défense 3 (7D/4+), Discrétion 3 (7D/3+), Entendre 2 (6D/4+), Intimidation 2 (6D/4+), Psychologie 3 (7D/4+), Voir 2 (6D/4+).

Traits

Second souffle, Esquive de projectile. Déjà comptés.

Attaques multiples. Le Chat de Shantlée peut porter 2 attaques de griffe à chaque Action de Combat (♣).

Blessure empoisonnée. À chaque fois qu'un adversaire est blessé par une attaque de griffes il doit réussir un jet de CON difficile ou recevoir 2 dés poison. Il est alors EMPOISONNÉ (LdR page 131).

Télépathie. Peut communiquer par télépathie avec les créatures proches (15m ou moins), à volonté. Un jet de VOL facile permet de fermer son esprit et de ne plus l'entendre.

Pouvoirs

À chaque fois que le Chat de Shantlée utilise un de ses ♠Pouvoirs, une note de musique retentit.

► **Forme horripilante** · 5♣

Tout adversaire situé à 15m ou moins et voyant le véritable Chat de Shantlée ou une de ses ♠Images de fumée le représentant doit réussir immédiatement un jet VOL normal ou avoir le Désavantage à tous ses jets de Compétence. Cet effet perdure jusqu'à ce que l'adversaire ait réussi à blesser le véritable Chat de Shantlée, qu'il soit tué ou que le combat prenne fin.

► **Image de fumée** · 10♣

Le Chat de Shantlée crée une illusion très réaliste d'un objet ou d'une créature qu'il connaît (lui y compris), pouvant occuper un cube de 2m d'arrête et devant se situer entièrement à 15m de lui. Il contrôle totalement l'illusion, et peut la faire se déplacer, faire mine d'attaquer, etc. Si le Chat crée l'illusion d'une créature, cette dernière a 4♣, 7D/4+ en ♠Défense et 1 Réaction (♠) par round. Il est possible de déceler l'illusion en rentrant en contact avec elle (dans le cas d'un objet, il faut réussir un jet de Voir très difficile, et dans le cas d'une créature, il faut réussir à la toucher). Il peut maintenir jusqu'à 3 illusions simultanément, mais qui se dissipent au bout de 1h ou si elles sortent de la portée du sort.

♣ **Fusion naturelle** · 15♣

Le Chat de Shantlée désigne un adversaire à 15m ou moins, qui doit lui-même se trouver à 2m ou moins d'un élément végétal de bonne taille (arbre, gros buisson, etc.). L'adversaire doit réussir un jet de CON normal ou subir 5D♣/∞♣ ; en cas de réussite, il subit seulement 1D♣/∞♣. S'il meurt, il ne reste de lui qu'une vague forme fusionnée à la végétation. De plus, que le jet soit réussi ou non, il est Immobilisé et a le Désavantage à tous ses jets de Compétence jusqu'au début du prochain round du Chat de Shantlée.

Actions

♣ **Griffes** ×2.

7D/3+ · touché : (6+R)♣ + poison 2 (CON difficile)

7D/3+ · touché : (6+R)♣ + poison 2 (CON difficile)

♠ **Défense.** 7D/4+ deux réactions par round, peut être utilisé contre n'importe quelle attaque à distance.

Butin

Artisanat Alchimie (très difficile) ×1. Dose de venin de Chat de Shantlée (Poison 2, CON difficile, valeur : 100 Kaars).

Artisanat Tannerie (très difficile) ×2. Dose de sève cérébrale (en boire permet de récupérer immédiatement 20♣, valeur : 400 Kaars).

♣ 5 (héroïque)

Le Cœur des Ronces

Description. Des lianes traîtresses émergent d'un monticule de terre de très grande taille recouvert de végétation. Soudain, le terre s'ouvre en deux, laissant apparaître une gueule végétale béante garnie de dents. Nul doute, cette plante carnivore vous a désigné comme son prochain casse-croute.

Connaissance Nature (difficile). On appelle ce monstre végétal un Cœur-de-Ronces, découvert pour la première fois en Malaka. Il faut éviter à tout prix de se faire attraper et tracter jusqu'à sa gueule, sans quoi un destin funeste attend la malheureuse victime.

Connaissance Nature (très difficile). Le feu est tout particulièrement efficace, mais à défaut une lame au tranchant affuté fera aussi l'affaire.

Instinct. Prédateur (page 17).

Environnement. Jungles, forêts profondes et cavernes chaudes et humides.

Organisation sociale. Solitaire.

Liane

20♥	2♁	0♣
AGI	5	VIV
		4

Liane synaptique

ARME SPÉCIALE (FOUET)

Coût : 800 Kaars

Il s'agit d'un fouet de qualité supérieure avec une bien plus grande allonge : (FOR+2)*, Allonge (4m), Étreinte.



Cœur des Ronces

PLANTE DE TRÈS GRANDE TAILLE

120♥

8♣

2☼

0♠

2👤

👤 Caractéristiques

FOR	3	PSY	1	AGI	1
CON	4	VOL	1	VIV	1
CHA	1	INT	1	PER	4

👤 Compétences

Discrétion 5 (9D/6+), Entendre 5 (9D/3+).

◇ Traits

Immunités. Immunisé au poison, terreur, sommeil, aveuglement, fatigue, maladies et effets mentaux.

Résistances. Les Dégâts perforants et contondants sont divisés par 2 (arrondi au supérieur).

Vulnérabilités. Les Dégâts de feu sont doublés.

Lianes. Le Cœur des Ronces possède 4 Lianes reliées à son corps qu'il peut envoyer jusqu'à 12m en un round afin de capturer ses proies. Ses Lianes sont également ses organes sensoriels, basés sur les vibrations. Chaque Liane est indépendante (20♥, AGI 5, VIV 4 et 1♣), si bien que blesser ou affecter une Liane ne blesse ni n'affecte le Cœur des Ronces. Chaque round, le Cœur des Ronces peut attaquer avec ses 4 Lianes en plus de sa gueule.

Capture. À chaque fois que le Cœur des Ronces porte une attaque de Liane qui n'est pas défendue, son adversaire doit réussir un jet de FOR difficile ou être capturé. Un personnage

capturé ne peut plus rien faire à son tour si ce n'est essayer de se libérer en réussissant un jet de FOR difficile ou un jet d'Acrobaties très difficile. Une Liane ayant capturé un adversaire ne peut plus être utilisée pour attaquer. Détruire la Liane libère immédiatement un personnage capturé.

Tracter et dévorer. Au début de chacun de ses rounds, le Cœur des Ronces peut tracter vers lui tous les adversaires capturés, de jusqu'à 6m. Si un adversaire atteint sa gueule, il commence à le dévorer, ce qui lui inflige automatiquement 15* avec une Pénétration totale (∞☐).

❖ Pouvoirs

» **Création de liane** · 2♣. Fait sortir une nouvelle liane de son corps pour en remplacer une détruite. Une fois par round maximum.

Actions

Dévorer. 15*/∞☐.

✘ Attaques multiples.

Gueule. 4D/2+ · touché : (15+R)*

Liane ×4. 4D/2+, allonge (12m) · touché : (3+R)* + capture.

▣ **Défense (Cœur des Ronces).** 4D/6+

▣ **Défense (liane).** 4D/3+

Butin

Artisanat Forge (héroïque) ×2. Liane synaptique (voir ci-contre).

☼ 5 (héroïque)

Le Sombre Santal

Description. Cet arbre trône au milieu d'une clairière dont il semble absorber toute lumière. Son tronc noueux enchevêtré de lianes et de racines semble creux, et fourmille d'insectes. Nombre d'ossements jonchent le sol, ce qui est rarement un bon présage. Des fragrances étranges parviennent jusqu'à vos narines, troublant vos sens, et une impression de malaise général vous assaille.

Connaissance Nature (difficile). Les feuilles déliquescentes et tombantes vous rappellent l'histoire du Sombre Santal, un arbre mangeur d'humains des contes pour faire peur aux enfants et les inciter à éviter de s'aventurer en forêt.

Connaissance Nature (héroïque). Cette créature végétale est opportuniste et vit en osmose avec les mouches voraces qui habitent son tronc. Elle fouette à mort les proies inconscientes qui s'aventurent à sa portée, préalablement affaiblies par les senteurs mortelles de ses fleurs vivaces. Ses insectes locataires n'ont alors plus qu'à se repaître des cadavres. Son bois est particulièrement prisé pour sa qualité exceptionnelle, attirant parfois aventuriers ou bucherons en

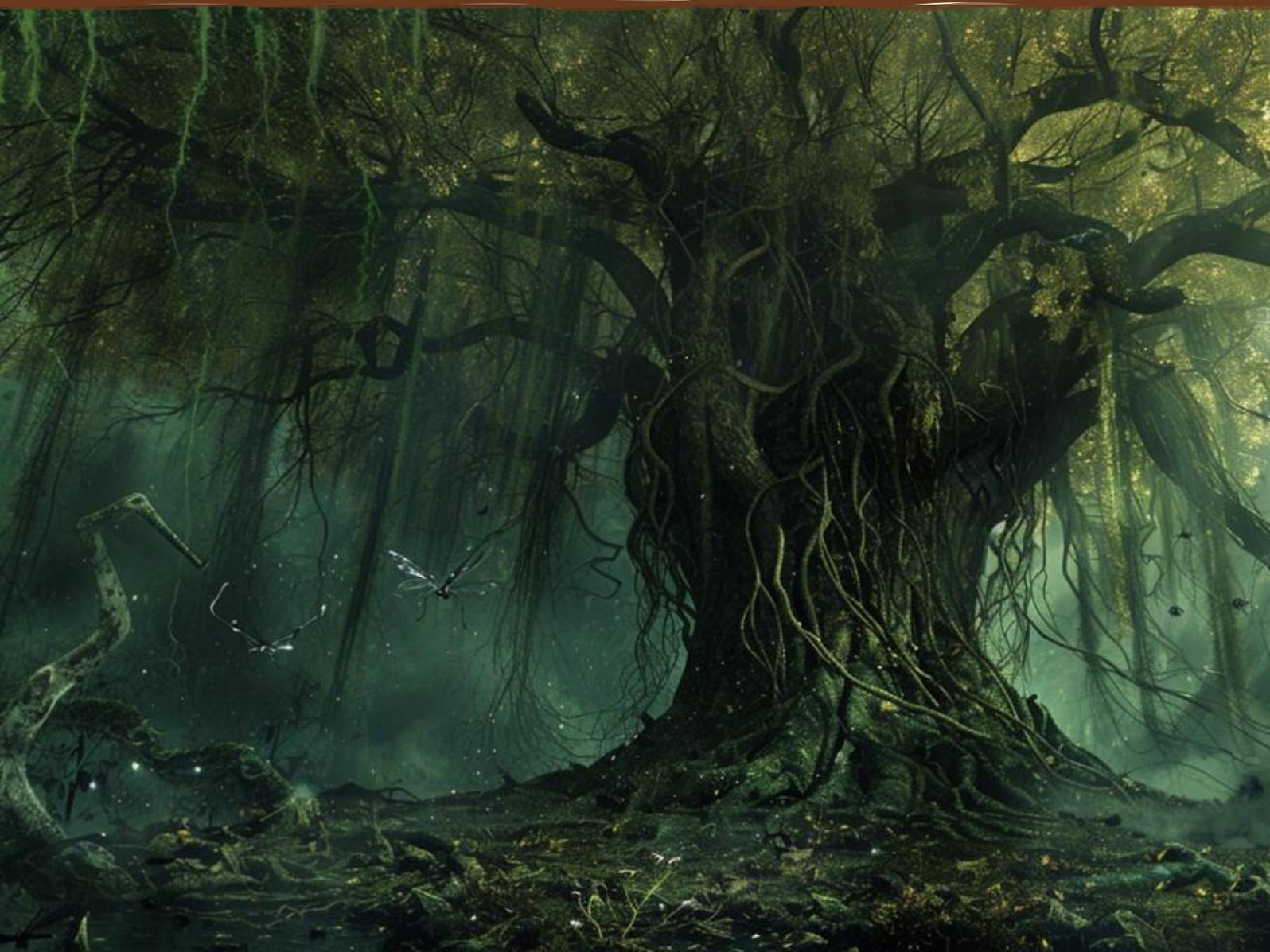
quête de fortune. Contrairement aux massues et aux flèches, le feu s'avère particulièrement efficace pour en venir à bout, mais gare ! Les mouches voraces ne vont pas laisser détruire leur maison sans broncher !

Tactique. Le Sombre Santal est essentiellement passif, attendant sans bouger qu'une créature arrive à portée de son balayage. À ce moment-là, il attaquera tout en usant de sa ► **Flagrance empoisonnée** durant les 2 premiers rounds. Au troisième round, il optera pour une ► **Flagrance pestilentielle** pour affaiblir ses adversaires qui devraient désormais être en difficulté en train de gérer les mouches. Aux rounds suivants, s'il y a au moins 3 mouches de vivantes, il continuera avec une ► **Flagrance sucrée** ; sinon à défaut il recommencera avec une ► **Flagrance pestilentielle**. Le Sombre Santal ne se défend jamais, gardant systématiquement sa Réaction de base et celle fournie par ♦ **Opportuniste** pour attaquer un adversaire **EXPOSÉ**.

Instinct. Opportuniste (page 17).

Environnement. Au plus profond des anciennes forêts.

Organisation sociale. Solitaire.



Sombre Santal

PLANTE DE TRÈS GRANDE TAILLE

200♥ 50♣ 1♣ 10♣ 0♣

Caractéristiques

FOR	6	PSY	5	AGI	4
CON	5	VOL	2	VIV	2
CHA	1	INT	0	PER	3

Compétences

Corps à corps 5 (9D/3+).

Traits & Talents

Opportuniste. (déjà compté).

Immobile. Ne peut pas se déplacer.

Immunités. Immunisé au poison, terreur, sommeil, aveuglement, fatigue, mise à terre, maladies et effets mentaux.

Résistances. Les Dégâts perforants et contondants sont divisés par 2 (arrondi au supérieur).

Vulnérabilités. Les Dégâts de feu sont doublés.

Balavage. Le Sombre Santal bénéficie d'une allonge supérieure (4m) et peut attaquer tous les adversaires à portée pour ✕. De plus, tout adversaire touché doit réussir un jet de FOR difficile ou être mis À TERRE (LdR page 131).

Habitants du tronc. À chaque fois que le Sombre Santal est blessé, au début de son prochain round une Mouche vorace

sort du tronc et peut agir normalement. Lorsque le Sombre Santal a perdu au moins la moitié de ses ♥, c'est une Mouche vorace Alpha qui en sort à la place.

Pouvoirs

► **Flargrance sucrée** · 10♣. Toutes les Mouches voraces (et Alpha) dans un rayon de 50m sont soignées de 15♥ et bénéficient de l'Avantage à leurs jets de Compétences jusqu'au début du prochain round du Sombre Santal.

► **Flargrance pestilentielle** · 10♣. Chaque adversaire dans un rayon de 50m doit réussir un jet de VOL difficile ou avoir le Désavantage à ses jets de Compétence jusqu'au début du prochain round du Sombre Santal.

► **Flargrance empoisonnée** · 10♣. Chaque adversaire dans un rayon de 50m doit réussir un jet de CON difficile ou recevoir 4 dés poison. Il est alors EMPOISONNÉ (LdR page 131).

Actions

✕ **Balavage.** 9D/3+, en zone, allonge (4m) · touché : (20+R)* + mise à terre (FOR difficile).

■ **Défense.** 4D/5+

■ **Opportuniste.** Une réaction gratuite pour attaquer un adversaire EXPOSÉ.

Butin

Artisanat Forge (légendaire) ×5. Bois de senteur (composant principal pour arme ou bouclier de qualité supérieure en bois, valeur : 200 Kaars).

86 (légendaire)

Mouche vorace

ANIMAL DE TRÈS PETITE TAILLE

8♥ 0♣ 2♣ 0♣ 8/1♣

Caractéristiques

FOR	1	PSY	0	AGI	4
CON	1	VOL	1	VIV	4
CHA	0	INT	0	PER	3

Compétences

Voir 4 (8D/4+).

Traits

Vol. La Mouche vorace peut voler à une vitesse de 8♣, mais ne se déplace au sol qu'à 1♣.

Actions

✕ **Mandibules.** 4D/3+ · touché : (2+R)*

■ **Défense.** 4D/3+

Mouche vorace Alpha

ANIMAL ALPHA DE PETITE TAILLE

16♥ 0♣ 3♣ 0♣ 8/1♣

Caractéristiques

FOR	2	PSY	0	AGI	4
CON	1	VOL	2	VIV	4
CHA	1	INT	0	PER	3

Compétences

Corps à corps 2 (6D/3+), Défense 2 (6D/3+), Voir 5 (9D/4+).

Traits

Vol. La Mouche vorace Alpha peut voler à une vitesse de 8♣, mais ne se déplace au sol qu'à 1♣.

Actions

✕ **Mandibules.** 4D/3+ · touché : (4+R)*

■ **Défense.** 4D/3+

Les marais

Les marais sont des lieux hostiles en Ilburia, tout comme les forêts. Toutefois, à l'inverse de ces dernières, les humains ont peu de raison d'y mettre les pieds. Les aventuriers qui s'y risquent sont à la recherche de plantes rares et de composants alchimiques prisés.

Le Lorden de Stanford comporte de nombreux marécages sur une bonne partie de son territoire. Tolémek compte également quelques marais épars. La Côte de Malaka est quant à elle le paroxysme de la dangerosité puisqu'elle n'est elle-même qu'une mangrove qui s'étend à perte de vue.

Environnement en combat

En combat tactique, certaines zones et obstacles peuvent gêner ou blesser les personnages. Les créatures des marais ne sont en général pas affectées par leur environnement naturel. Ces obstacles ne sont que des exemples et la liste n'est pas exhaustive :

Tourbière

Ces zones d'eau boueuse peu profondes ralentissent les personnages. **Chaque mètre parcouru compte pour deux.**



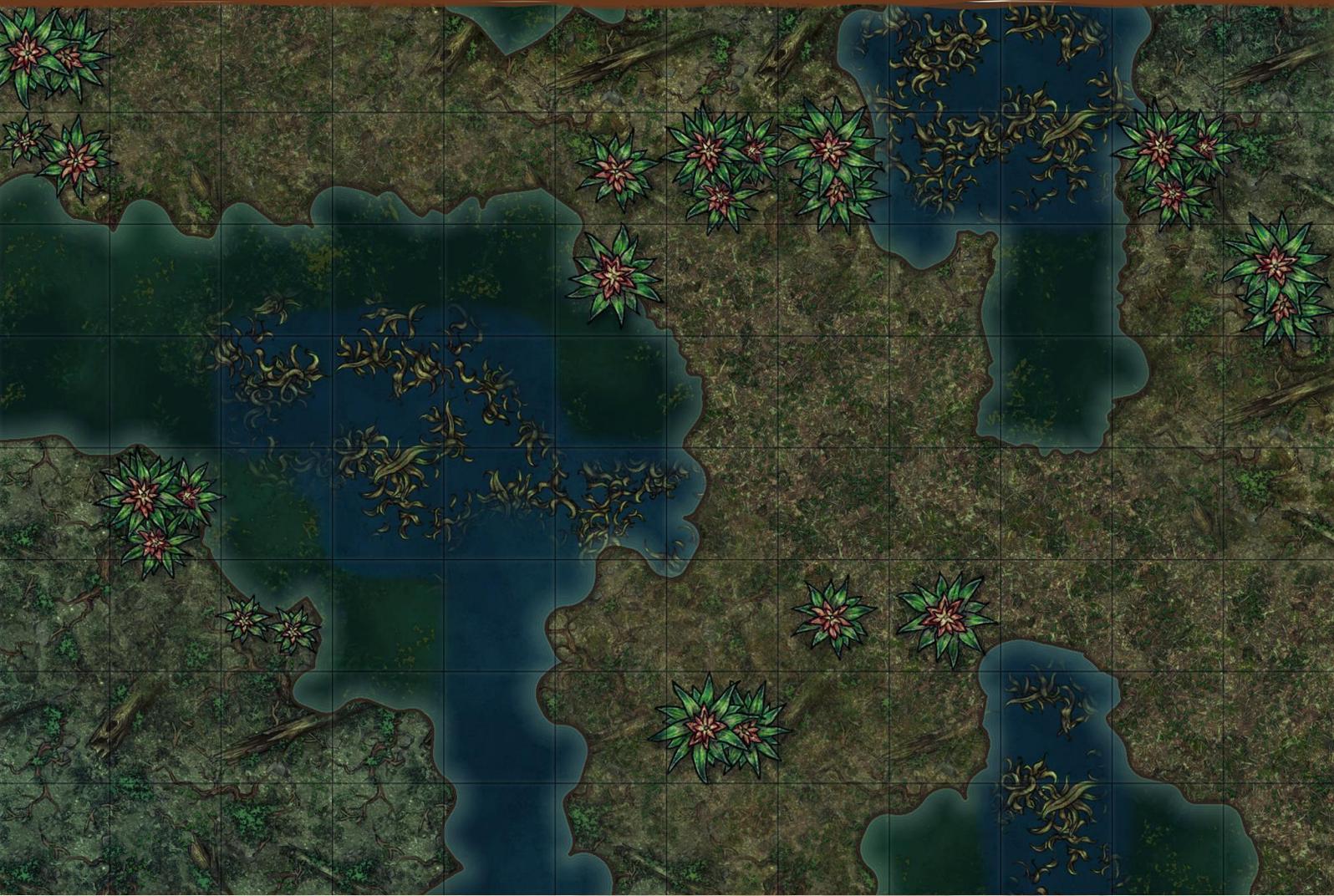
Trou d'eau

Cette zone d'eau profonde est remplie d'algues et de vase. Un **jet de Natation normal (2R)** est nécessaire pour la traverser.



Ajoncs épineux

Ces buissons possèdent des feuilles aussi acérées que des lances. Tout personnage qui les traverse subit **(1D-1)* perforant par mètre parcouru**. En revanche, il est commode de se camoufler derrière.





La Larvaze

Description. Un insecte de très petite taille surgit de la vase du marais pour bondir sur vous, faisant frétiller ses barbillons tandis que ses nombreuses pattes agrippées tentent de s'accrocher à vous.

Connaissance Nature (normal). Cette petite créature répugnante est une Larvaze, bien connue des explorateurs des zones marécageuses pour sa capacité à se fixer à une plaie et sucer le sang de ses victimes. Inoffensive seule, la Larvaze devient un problème lorsqu'elle attaque en groupe.

Tactique. Les Larvazes tentent toujours d'attaquer EN TRAITRE en se cachant sous la vase, puis se jettent sur la première créature qui passe à leur portée. Si une Larvaze touche mais ne fait pas assez de dégâts pour blesser, elle préférera fuir.

Instinct. Opportuniste (page 17).

Environnement. Marais.

Organisation sociale. Groupe (6-8) ou colonie (10-15) accompagné d'un Ancien.

Larvaze

ANIMAL DE TRÈS PETITE TAILLE

10♥ 0⚡ 2☸ 0♣ 3♣

Caractéristiques

FOR	1	PSY	0	AGI	3
CON	2	VOL	1	VIV	2
CHA	0	INT	0	PER	2

Compétences

Natation 5 (9D/6+), Saut 5 (9D/6+).

Traits

Fixation. À chaque fois qu'un adversaire est blessé par une attaque de morsure de la Larvaze, celle-ci peut choisir de rester accrochée. Dans ce cas, elle ne peut plus attaquer normalement, mais elle peut consacrer une Action Complexe (☸) pour infliger automatiquement 5*[∞]♣. Il est possible d'arracher la Larvaze en y consacrant une Action de Combat (⚔) et en réussissant une confrontation de FOR.

Actions

⚔ **Morsure.** 4D/4+ · touché : (4+R)* + fixation

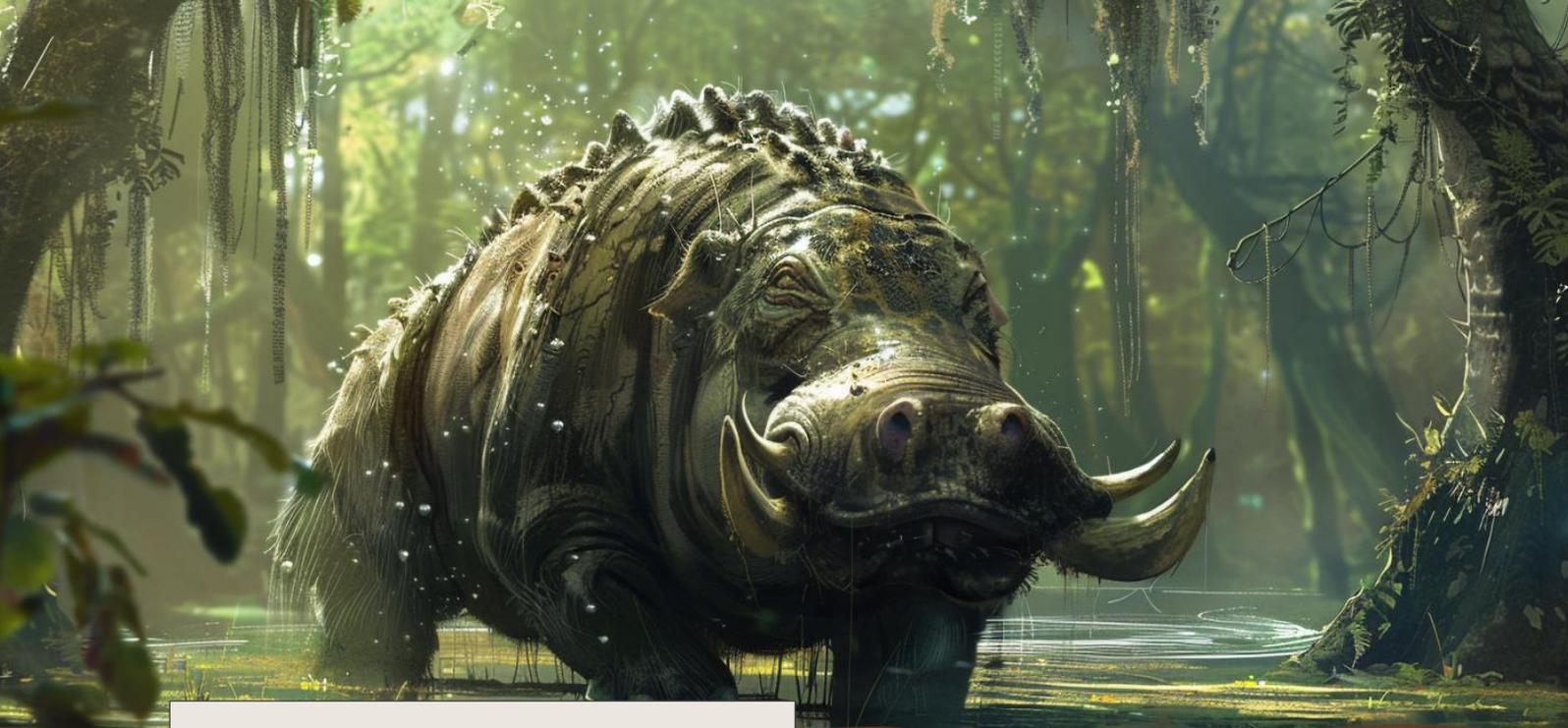
▣ **Défense.** 4D/5+

Butin

Aucun.

☸ 1 (facile)





Hippocrasse

ANIMAL DE TAILLE MOYENNE

22♥ 0♣ 2♠ 3♣ 6♣

Caractéristiques

FOR	3	PSY	0	AGI	2
CON	4	VOL	2	VIV	2
CHA	0	INT	0	PER	3

Compétences

Corps à corps 3 (7D/5+), Défense 3 (7D/5+), Discrétion 2 (6D/5+), Entendre 2 (6D/4+), Natation 4 (8D/4+).

Traits

Charge dévastatrice. Lorsque l'Hippocrasse Charge, si l'attaque touche et n'est pas défendue, l'adversaire est automatiquement jeté À TERRE s'il est d'une taille inférieure ou égale.

Vecteur de maladie. À chaque fois qu'un adversaire est blessé par une attaque, il doit réussir un jet de CON normal. Si le jet est raté, il contractera automatiquement la Fièvre dardique (LdR page 133) au bout de 30min au lieu du temps d'incubation habituel.

Actions

✘ **Défenses effilées.** 7D/5+ · touché : (7+R)* + maladie (CON normal)

▀ **Défense.** 7D/5+

Butin

Artisanat Tannerie (normal) ×1. Carré de cuir renforcé (peut servir de composant d'artisanat, valeur : 10 Kaars).

♣ 2 (normal)

L'Hippocrasse

Description. Cet animal tenant du cochon arbore une double paire de défenses effilées. Sa peau épaisse est surmontée sur son dos de petites excroissances rugueuses. Il est sale, puant et couvert de vase.

Connaissance Nature (normal). C'est un Hippocrasse, un animal des marais omnivore. Connu pour sa férocité, il n'hésite pas à attaquer les humains. Lorsqu'il charge, sa puissance et son profil trapu lui permet de jeter à terre ses adversaires.

Connaissance Nature (difficile). Comme bien d'autres habitants des marécages, l'Hippocrasse propage la fièvre dardique en cas de blessure.

Tactique. L'Hippocrasse attaque en groupe, camouflé juste à la surface de l'eau sombre. Il Charge alors sa proie la plus proche pour tenter de la renverser, puis s'acharne dessus les rounds suivants.

Instinct. Opportuniste (page 17).

Environnement. Marais et mangroves.

Organisation sociale. Groupe (4-5) ou meute (8-12).

Animal apprivoisable. Peut être APPRIVOISÉ en réussissant un jet de Dressage très difficile (4R) en 60 jours.

La Lueur d'Âme

Description. Une silhouette diaphane et immatérielle se dresse devant vous, inexpressive et morne. Ses traits semblent un écho lointain du cadavre à ses pieds.

Connaissance Magie et Mystères (très difficile). C'est une Lueur d'Âme, et on raconte que c'est le reliquat d'une âme humaine qui n'aurait pas trouvé le chemin vers les Champs de Nirhalla. Elle peut traverser les objets et les armures, et est très difficile à détruire. Il ne faut pas se fier à ses traits : cette aberration Magique n'a plus rien d'humain.

Connaissance Magie et Mystères (héroïque). Heureusement, elle disparaît aux premières lueurs de l'aube, ou bien si le Lys de Malaka qui l'a engendré est détruit.

Tactique. La Lueur d'Âme a soif de vie et attaque tout ce qu'elle peut blesser. Elle a une conscience innée que son sort est lié à celui du Lys qui l'a créée, et fera tout ce qu'elle peut pour le protéger.

Instinct. Territorial (page 17).

Environnement. Créé par un Lys de Malaka lors d'une Nuit d'Argent (pleines lunes).

Organisation sociale. Aucune.

Exemple d'aventure : les fleurs du mal

Une riche noble a fait importer de « jolies fleurs exotiques » pour décorer son jardin. Elle donne une réception où les PJs sont invités, et tout se passe bien jusqu'à la tombée de la nuit... d'argent ! Plusieurs invités s'effondrent à proximité de ces fameuses fleurs, et si au début cela est mis sur le compte de l'alcool, la panique commence à gagner l'assemblée lorsqu'ils se relèvent sous forme de silhouette diaphane !

Il y a 3 Lys de Malaka dans une petite marre, et déjà 3 Lueurs Âme lorsque les PJs réalisent ce qui se passe. À eux de faire en sorte de comprendre ce qui se passe, d'établir un périmètre de sécurité pour éviter que la situation s'aggrave, et de détruire les Lys au plus vite !



Lueur d'Âme

ABERRATION MAGIQUE DE TAILLE MOYENNE

20♥ 50♣ 5♣ 0♣ 8♣

Caractéristiques

FOR	-	PSY	5	AGI	4
CON	-	VOL	2	VIV	2
CHA	2	INT	0	PER	3

Compétences

Corps à corps 3 (7D/3+), Entendre 5 (9D/4+).

Traits

Immatériel. Immunisé à tous les effets préjudiciables et ne peut pas être affecté par les effets qui lui demandent de faire un jet de FOR ou de CON (faites comme si le jet était automatiquement réussi). De plus, elle divise par 4 les dégâts tranchants, perforants et contondants. Enfin, la Lueur d'Âme lévite et passe à travers les objets.

Éphémère. La Lueur d'Âme disparaît aux premières lueurs du jour, ou bien si le Lys de Malaka qui l'a créé est détruit.

Terrifiant. Au début de son round, tout adversaire situé à 10m ou moins et voyant la Lueur d'Âme doit réussir un jet VOL normal ou avoir le Désavantage à tous ses jets de Compétence jusqu'au début de son prochain round. Un adversaire qui réussit son jet de VOL est immunisé à l'effet Terrifiant des Lueurs d'Âme durant 1 heure.

Contact glacial. Les attaques de la Lueur d'Âme font des dégâts de froid et ont une Pénétration Totale (∞♣). De plus, lorsqu'un adversaire est blessé par une telle attaque, la Lueur d'âme gagne autant de ♥ (cela peut l'amener jusqu'au double de son nombre initial).

Actions

✘ **Contact glacial.** 7D/3+ · touché : (5+R)*/∞♣ de froid, puis se soigne du même montant de ♥.

▣ **Défense.** 4D/5+

Butin

Aucun.

♣ 2 (normal)

Lys de Malaka

PIÈGE

Fouille : très difficile

Mécanisme : aucun, il suffit de détruire la plante

Résistance : VOL difficile

Les nuits de pleines lunes (aussi appelées Nuits d'Argent), le Lys de Malaka s'active, libérant une sphère dorée irisée qui flotte au-dessus de la plante.

Au début de chaque round, tout personnage à 10m ou moins doit faire un jet de VOL difficile. En cas d'échec, il est ÉTOURDI pour un round et subit 2D*/∞♣ mentaux. Un personnage qui réussit le jet de VOL est immunisé au pouvoir du Lys de Malaka pour le restant de la nuit.

Si un humain est tué par le pouvoir du Lys, au round suivant une Lueur d'Âme apparaît et attaque les survivants. La Lueur d'Âme protégera en priorité le Lys.



Le Globuleux

Description. Une créature humanoïde à la peau bleutée surgit de l'eau sale du marais. Elle possède de petits yeux jaunes globuleux sur toute la surface de son corps. Elle se tient courbée et de la fourrure pousse sur son dos arqué comme une parodie de chevelure.

Connaissance Nature (difficile). C'est un Globuleux, connu pour le puissant poison qu'il sécrète. Les globes jaunes qu'il possède sur tout le corps, et qui lui valent son nom, lui permettent de repérer ses proies même les plus discrètes.

Tactique. Les Globuleux chassent en groupe. Ils essayeront d'empoisonner les plus faibles et les moins protégés en priorité. Ils ne sont pas patients, et fonceront sur leurs cibles plutôt que tendre une embuscade durant des heures et des heures.

Instinct. Prédateur (page 17).

Environnement. Marais inondés.

Organisation sociale. Groupe (4-8).

Globuleux

ANIMAL DE TAILLE MOYENNE

30♥ 0⚡ 2☸ 3♣ 6♣

Caractéristiques

FOR	3	PSY	0	AGI	3
CON	3	VOL	2	VIV	2
CHA	1	INT	0	PER	4

Compétences

Corps à corps 2 (6D/4+), Défense 2 (6D/5+), Discrétion 2 (6D/4+), Entendre 2 (6D/3+), Natation 4 (8D/4+), Voir 5 (9D/3+).

Traits

Attaques multiples. Le Globuleux peut attaquer 2 fois avec ses griffes pour ☒.

Blessure empoisonnée. À chaque fois qu'un adversaire est blessé par une attaque de griffes, il doit réussir un jet de CON normal ou recevoir 3 dés poison. Il est alors EMPOISONNÉ (LdR page 131).

Actions

☒ Griffes ×2.

6D/4+ · touché : (4+R)★ + poison 3 (CON normal)

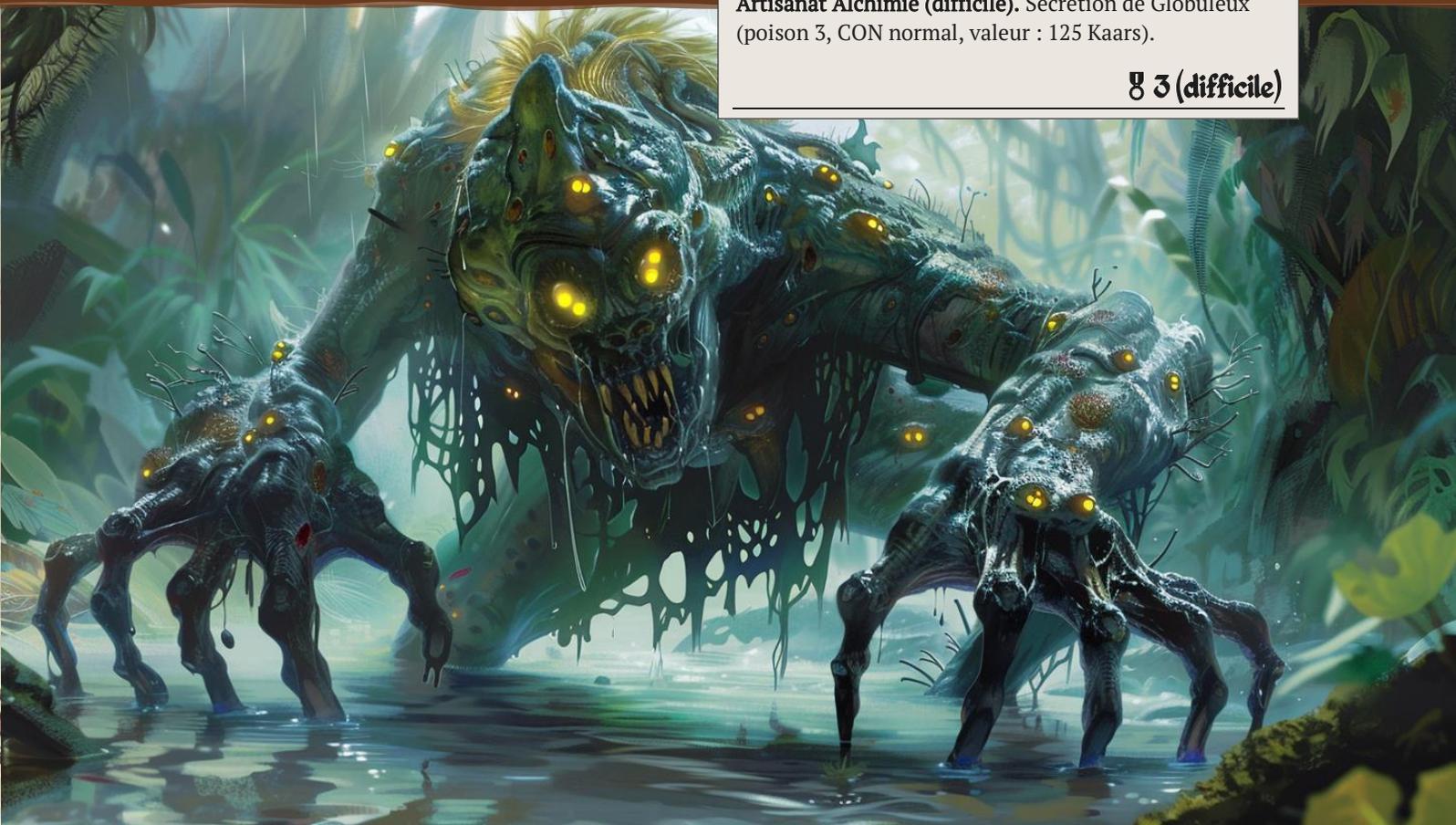
6D/4+ · touché : (4+R)★ + poison 3 (CON normal)

▣ Défense. 6D/5+

Butin

Artisanat Alchimie (difficile). Sécrétion de Globuleux (poison 3, CON normal, valeur : 125 Kaars).

☸ 3 (difficile)





Glatrix des marais

ANIMAL DE GRANDE TAILLE

40♥ 0⚡ 2☸ 1♠ 7♣

Caractéristiques

FOR	3	PSY	0	AGI	2
CON	3	VOL	2	VIV	4
CHA	1	INT	0	PER	3

Compétences

Corps à corps 2 (6D/5+), Course 4 (8D/3+), Défense 2 (6D/3+), Saut 4 (8D/4+), Voir 2 (6D/4+).

Traits

Attaques multiples. Le Glatrix peut porter 1 attaque de bec, 1 de patte et 1 de langue à chaque Action de Combat (✖).

Bec perceur. L'attaque de bec du Glatrix a 4♠.

Langue agrippouse. L'attaque de langue du Glatrix a une allonge de 4m et se fait avec +3D en Corps à corps. Tout adversaire touché doit réussir un jet de FOR difficile ou être immédiatement tracté au contact du Glatrix. S'il n'a pas encore été attaqué à ce round avec ses autres attaques, le Glatrix peut ensuite le faire contre cet adversaire avec l'Avantage.

Actions

✖ Attaques multiples

Langue. 9D/5+, allonge 4m · touché : (1+R)* +traction

Bec. 6D/5+ · touché : (3+R)*/4♠

Patte. 6D/5+ · touché : (5+R)*

▣ Défense. 6D/3+

Butin

Artisanat Tannerie (difficile) ×2. Pointe de bec perceur (composant principal pour les flèches perforantes, LdR page 154, valeur : 13 Kaars).

8 3 (difficile)

Le Glatrix des marais

Description. Des échassiers aux plumes sales et couvertes de vase tournent leur tête dans votre direction. Leur longue langue se rétracte dans leur bec pointu : il semble qu'ils aient trouvé plus intéressant comme menu que les poissons du marais...

Connaissance Nature (difficile). Ces animaux sociaux sont des Glatrix, des oiseaux hauts sur pattes extrêmement agressifs. Ils sont insectivores et piscivores, mais ils n'hésiteront pas à s'en prendre aux humains qui s'aventurent sur leur territoire. Bien qu'incapables de voler, ils peuvent sauter sur des distances impressionnantes. Ils se servent de leur langue râpeuse pour agripper leurs proies et les transpercer de leur bec.

Connaissance Nature (très difficile). Le bout dudit bec est tellement solide qu'il est possible d'en faire des têtes de flèches capables de transpercer les armures légères.

Instinct. Opportuniste (page 17).

Environnement. Marais.

Organisation sociale. Groupe (3-6).

Exemple d'aventure : le disparut

Les PJs sont mandatés pour retrouver un aventurier qui s'est égaré dans les marais. Ils le retrouvent au milieu d'un groupe de Glatrix occupés à picorer les vers de son cadavre gonflé par l'humidité. Il est possible de voir les reflets de son épée ornée d'une pierre précieuse... ce qui pourrait motiver les PJs à affronter les volatiles.

Le Limax ocre

Description. Des masses informes d'un orange criard glissent sur le sol en laissant une large trainée de bave gluante derrière elles. Leurs multiples yeux noirs se figent sur vous, vulgaires morceaux de viande à absorber.

Connaissance Nature (difficile). Chacune de ces créatures est un Limax ocre, une créature invertébrée qui utilise sa bave extrêmement collante pour immobiliser ses proies avant de les dissoudre.

Connaissance Nature (très difficile). Les dégâts contondants sont particulièrement inefficaces, et le feu n'aide pas vraiment. En revanche, l'acide provoque une surcharge létale de son métabolisme.

Tactique. Les Limax attaquent en groupe en formant une spirale autour de leurs proies, les empêchant de fuir en laissant des trainées de bave tout autour. Dès que l'une d'entre elles a le malheur de se faire immobiliser, tous les Limax convergent vers elle afin de profiter de l'Avantage au corps à corps.

Instinct. Décérébré (page 17).

Environnement. Marais.

Organisation sociale. Colonie (4-8).

Limax ocre

ANIMAL DE GRANDE TAILLE

40♥ 0⚡ 2☸ 0♣ 4👤

Caractéristiques

FOR	2	PSY	0	AGI	2
CON	4	VOL	1	VIV	1
CHA	0	INT	0	PER	3

Compétences

Corps à corps 3 (6D/5+), Voir 5 (9D/4+).

Traits

Résistances. Les Dégâts contondants sont divisés par 4 (arrondis au supérieur).

Vulnérabilités. Les Dégâts d'acide sont doublés.

Attaques multiples. Le Limax peut porter 2 attaques de tentacules à chaque Action de Combat (⚔) qui infligent des dégâts d'acide. De plus, il a l'Avantage lorsqu'il attaque un adversaire IMMOBILISÉ.

Trainée de bave poisseuse. Lorsqu'il se déplace, le Limax laisse derrière lui une trainée de bave de 2m de large qui perdure pendant 1 minute (10 rounds). Lorsqu'une créature autre qu'un Limax marche sur la trainée de bave, elle est IMMOBILISÉE pendant 10 rounds. Elle peut se libérer prématurément en y consacrant une Action de Combat (⚔) et en réussissant un jet de FOR difficile.

Actions

⚔ Tentacules ×2.

6D/5+ · touché : (7+R) * d'acide

6D/5+ · touché : (7+R) * d'acide

▣ Défense. 4D/6+

Butin

Artisanat Alchimie (normal) ×1. Flasque de bave de Limax (voir ci-dessous).

☸ 3 (difficile)

Flasque de bave de Limax

OBJET ALCHIMIQUE

Valeur : 60 Kaars

Arme de jet Légère. Portée nominale : 3m. Se brise à l'impact et toutes les créatures en contact avec le sol dans un rayon de 2m sont IMMOBILISÉES (LdR page 134) jusqu'au début du prochain round du personnage. Un jet de FOR difficile annule l'effet.



Alligateur

ANIMAL DE GRANDE TAILLE

50♥ 0⚡ 3☸ 5♣ 4(10)♣

Caractéristiques

FOR	4	PSY	0	AGI	3
CON	3	VOL	1	VIV	2
CHA	1	INT	0	PER	2

Compétences

Corps à corps 4 (8D/4+), Défense 4 (8D/5+), Discrétion 3 (7D/4+), Natation 5 (9D/3+), Voir 1 (5D/5+).

Traits

Attaques multiples. L'Alligateur peut attaquer avec sa morsure et donner un coup de queue (avec -2D) pour ✘. Il ne peut pas attaquer le même adversaire avec sa morsure et sa queue durant un même round.

Amphibie. Survit et se déplace aussi bien sous l'eau que sur la terre ferme. Au lieu de faire un jet de Natation, il peut se déplacer automatiquement à 10♣ dans l'eau.

Étreinte. À chaque fois que l'Alligateur touche un adversaire avec une attaque de morsure, ce dernier est IMMOBILISÉ. Pour se libérer, l'adversaire doit y consacrer une Action de Combat (✘) et réussir une confrontation de FOR. Tant que l'Alligateur maintient un adversaire ainsi IMMOBILISÉ, il ne peut utiliser son attaque de morsure que contre lui.

Vecteur de maladie. À chaque fois qu'un adversaire est blessé par une attaque de morsure, il doit réussir un jet de CON normal. Si le jet est raté, il contractera automatiquement la Fièvre dardique (page 134) au bout de 1h au lieu du temps d'incubation habituel.

Actions

✘ **Attaques multiples.**

Morsure. 8D/4+ · touché : (10+R)* + maladie (CON normal).

Coup de queue. 6D/4+, sur un adversaire différent · touché : (4+R)*

▣ **Défense.** 8D/5+

Butin

Artisanat Tannerie (très difficile) ×1. Rectangle de peau écailleuse épaisse (composant principal pour armure d'écailles – intermédiaire, valeur : 125 Kaars).

♣ 4 (très difficile)



L'Alligateur

Description. Un monstrueux animal crocodylien surgit de la surface, la gueule grande ouverte et garnie de crocs. Tout le long de son dos est constellé d'écailles orange saillantes. Le bout de sa queue fouette l'air, près à frapper.

Connaissance Nature (difficile). C'est un Alligateur, capable d'attaquer avec sa terrifiante morsure, qui risque de transmettre la fièvre dardique, et sa queue. On raconte qu'une fois qu'il arrive à refermer sa mâchoire sur une proie, il est difficile de lui faire lâcher prise.

Tactique. L'Alligateur attaque toujours par surprise, de préférence lorsque ses proies sont dans l'eau. Une fois qu'il arrive à se saisir d'une proie, de préférence celle qui a l'air la plus faible, à l'aide de son Étreinte, il l'éloigne de ses compagnons afin de la dévorer.

Instinct. Prédateur (page 17).

Environnement. Marais, Côte de Malaka.

Organisation sociale. Solitaire ou groupe (2-3).

Le Murbac et ses bourdonnants

Description. Un énorme crapaud jaune et noir au dos couvert de bubons verdâtres vous fait face. Il paraît bouffi, mais ses dents affûtées n'augurent rien de bon. Un nuage de gros moustiques semble le suivre partout.

Connaissance Nature (difficile). Cette chose dégoûtante est un Murbac, dont le poison volatile qu'il sécrète dans les bubons de son dos est réputé pour être très dangereux... et très onéreux sur le marché noir.

Connaissance Nature (très difficile). Son corps flasque et huileux rend les massues et le feu bien futiles, et attire des Bourdonnants qui pullulent autour de lui avec leur dard effilé telle une lance empaleuse. Gare à leur pique, elle accélère terriblement la vitesse de propagation du poison dans le corps !

Tactique. Le Murbac s'embusque pour prendre en traître ses adversaires, même s'ils sont plus nombreux. Au premier round, il commence par sauter au milieu du groupe et utiliser son explosion bubonique. Si ses adversaires restent groupés, il continue aux rounds suivants, puis va chasser les éventuels fuyards en leur sautant dessus. Il jouera sur sa grande endurance pour temporiser en attendant que le poison fasse effet. À partir du second round, les Bourdonnants attaquent en priorité les adversaires empoisonnés.

Instinct. Prédateur (page 17).

Environnement. Marais et Côte de Malaka.

Organisation sociale. Solitaire ou couple, accompagné de 8 à 16 Bourdonnants.





Murbac

ANIMAL DE TRÈS GRANDE TAILLE

150♥ 30♣ 3♣ 4♣ 5♣

Caractéristiques

FOR	4	PSY	3	AGI	2
CON	6	VOL	1	VIV	2
CHA	0	INT	0	PER	3

Compétences

Corps à corps 4 (8D/5+), Défense 4 (8D/5+), Discrétion 4 (8D/5+), Natation 3 (7D/3+), Saut 5 (9D/3+), Voir 3 (7D/4+).

Traits

Corps flasque. Le Murbac divise par 2 les dégâts contondants et les dégâts de feu qu'il subit.

Masse écrasante. Lorsque le Murbac réussit un jet de Saut au moins très difficile (4R), toutes les créatures à 1m ou moins de l'endroit où il atterrit doivent réussir un jet de VIV normal ou être jetées À TERRE.

Pouvoirs

✘ **Explosion bubonique** · 10♣. Chaque créature à 3m ou moins du Murbac doit réussir un jet de CON difficile ou recevoir 4 dés poison. Elle est alors EMPOISONNÉE (LdR page 131).

Actions

✘ **Crocs.** 8D/5+ · touché : (7+R)*

■ **Défense.** 8D/5+

Butin

Artisanat Alchimie (très difficile) ×1. Dose de venin de Murbac (LdR page 113, valeur : 350 Kaars).

♣ 4 (très difficile)

Bourdonnant

ANIMAL DE TRÈS PETITE TAILLE

6♥ 0♣ 2♣ 0♣ 1(8)

Caractéristiques

FOR	1	PSY	0	AGI	3
CON	1	VOL	1	VIV	3
CHA	1	INT	0	PER	3

Compétences

Voir 1 (5D/4+).

Traits

Vol. Le Bourdonnant peut voler à une vitesse de 8♣, mais ne se déplace au sol qu'à 1♣.

Immunités. Immunisé au poison des Murbacs.

Piqre toxicocinétique. Lorsque le Bourdonnant blesse un adversaire EMPOISONNÉ avec son dard, cet adversaire enlève immédiatement jusqu'à 2 dés poison et perd 1D♥ par dé ainsi enlevé.

Actions

✘ **Dard.** 4D/4+ · touché : (1+R)*/4♣

■ **Défense.** 4D/4+

Butin

Aucun.

♣ 1 (facile)

Les montagnes

Dans l'Empire, les principales montagnes sont la Cordillère des Pics Blancs et les Chaînes Énériques. Hautes et inaccessibles, leurs sommets sont couverts de neiges souvent éternelles — et dans tous les cas durant la saison de la Guivre.

S'y aventurer, c'est se frayer un chemin à travers les falaises et les monts, se faufiler à travers les vallées encaissées et négocier avec les températures glaciales... sans compter les dangereuses créatures qui y résident, loin de la civilisation.

Fort heureusement, les Chaînes Énériques peuvent compter sur la présence de pèlerins et des factions de la Garde Impériale pour garantir la sécurité des routes — dans une certaine mesure.

Environnement en combat

En combat tactique, certaines zones et obstacles peuvent ralentir les personnages. Les créatures des montagnes ne sont en général pas affectées par leur environnement naturel. Ces obstacles ne sont que des exemples et la liste n'est pas exhaustive :

Falaises

Le terrain montagneux accidenté forme des falaises de 6m de haut en moyenne, ce qui oblige à les contourner, ou les escalader avec un jet d'🎲 **Escalade difficile** (3R). Pour descendre, un jet de 🎲 **Saut très difficile** (4R) permet de se réceptionner sans dommage.



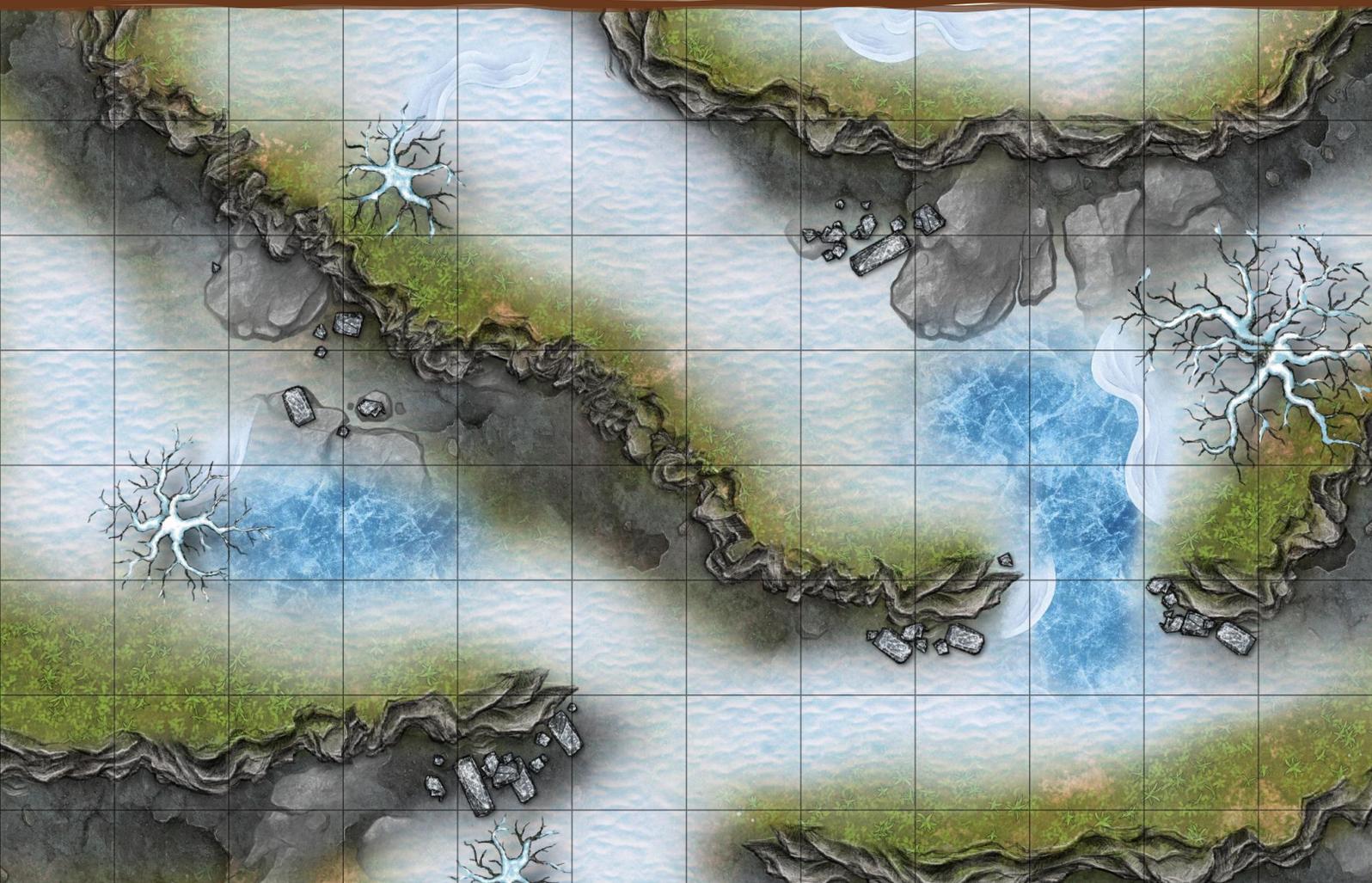
Neige / congères

Les zones enneigées ralentissent les personnages qui s'y déplacent. **Chaque mètre parcouru compte pour deux.**



Glace

Les plaques de glace ou de neige gelées sont traîtresses. Quiconque se déplace dessus doit réussir un jet d'🎲 **Acrobaties difficile** (3R) ou tomber À TERRE. Charger ou courir sur de la glace impose le Désavantage à ce jet.







Le Douflon

Description. Cet animal placide possède une fourrure blanche et épaisse qui tombe jusqu'à ses pieds. Ces derniers sont larges et munis de sabots sur l'avant, lui permettant de se déplacer aussi bien dans la neige sans s'enfoncer, que dans les chaos rocheux avec une aisance naturelle.

Connaissance Nature (normal). Il s'agit d'un Douflon, un animal des montagnes qui peut être domestiqué pour servir de monture. Il n'est presque jamais hostile, préférant se mettre hors de portée du danger en profitant du relief ; toutefois une mère peut attaquer avec ses cornes recourbées pour protéger ses petits.

Instinct. Paisible (page 17).

Environnement. Moyenne et haute montagne (Cordelière des Pics Blancs et Fonrinet essentiellement).

Organisation sociale. Troupeau (5-15).

Animal apprivoisable. Peut être APPRIVOISÉ en réussissant un jet de Dressage difficile (3R) en 30 jours.

Douflon

ANIMAL DE GRANDE TAILLE ET MONTURE

22♥ 0⚡ 2☸ 0♣ 6♣

Caractéristiques

FOR	4	PSY	0	AGI	2
CON	3	VOL	1	VIV	2
CHA	2	INT	0	PER	2

Compétences

Escalade 4 (8D/3+).

Traits

Pied montagnard. Le Douflon (ou son cavalier le cas échéant) n'a jamais de malus de déplacement en montagne, que ce soit sur des pentes escarpées ou sur la neige et la glace.

Actions

☒ **Cornes recourbées.** 4D/5+ · touché : (6+R)★

■ **Défense.** 4D/5+

Butin

Artisanat Tannerie (normal) ×1. Fourrure dense (composant principal d'un couverture polaire, valeur : 8 Kaars).

8 1 (facile)

Monture

Coût : 250 Kaars

Vitesse de voyage : 40dL/jour

Marche forcée : 60dL/jour

Peng des pentes

ANIMAL DE PETITE TAILLE

15♥ 0♣ 2♠ 0♣ 3(10)♣

Caractéristiques

FOR	3	PSY	0	AGI	3
CON	2	VOL	1	VIV	3
CHA	1	INT	0	PER	3

Compétences

Corps à corps 2 (6D/4+), Discrétion 0 (4D/4+ ou 8D/4+ sous la neige).

Traits

À l'affut. Le Peng a +4D en Discrétion lorsqu'il est caché sous la neige.

Glissade meurtrière. Lorsque le Peng se déplace dans le sens d'une pente enneigée, il glisse sur le ventre, a +7♣ et peut attaquer durant un déplacement (sans se rendre EXPOSÉ). De plus, lorsqu'il effectue une Charge de la sorte, ses Dégâts sont augmentés de 1D+2* au lieu de +2*.

Actions

✘ **Morsure et griffes.** 6D/4+ · touché : (4+R)*

⚡ **Morsure et griffes (charge).** 6D/4+ · touché : (6+1D+R)*

▣ **Défense.** 4D/4+

Butin

Aucun.

♣ 2 (normal)

Le Peng des pentes

Description. Une petite créature aux bras plats surdimensionnés, terminés par des griffes longues de plusieurs dizaines de centimètres, surgit de sous la neige et se met à glisser sur son ventre en amont de vous. Sa tête surmontée d'une double crête osseuse découvre une gueule garnie de crocs acérés.

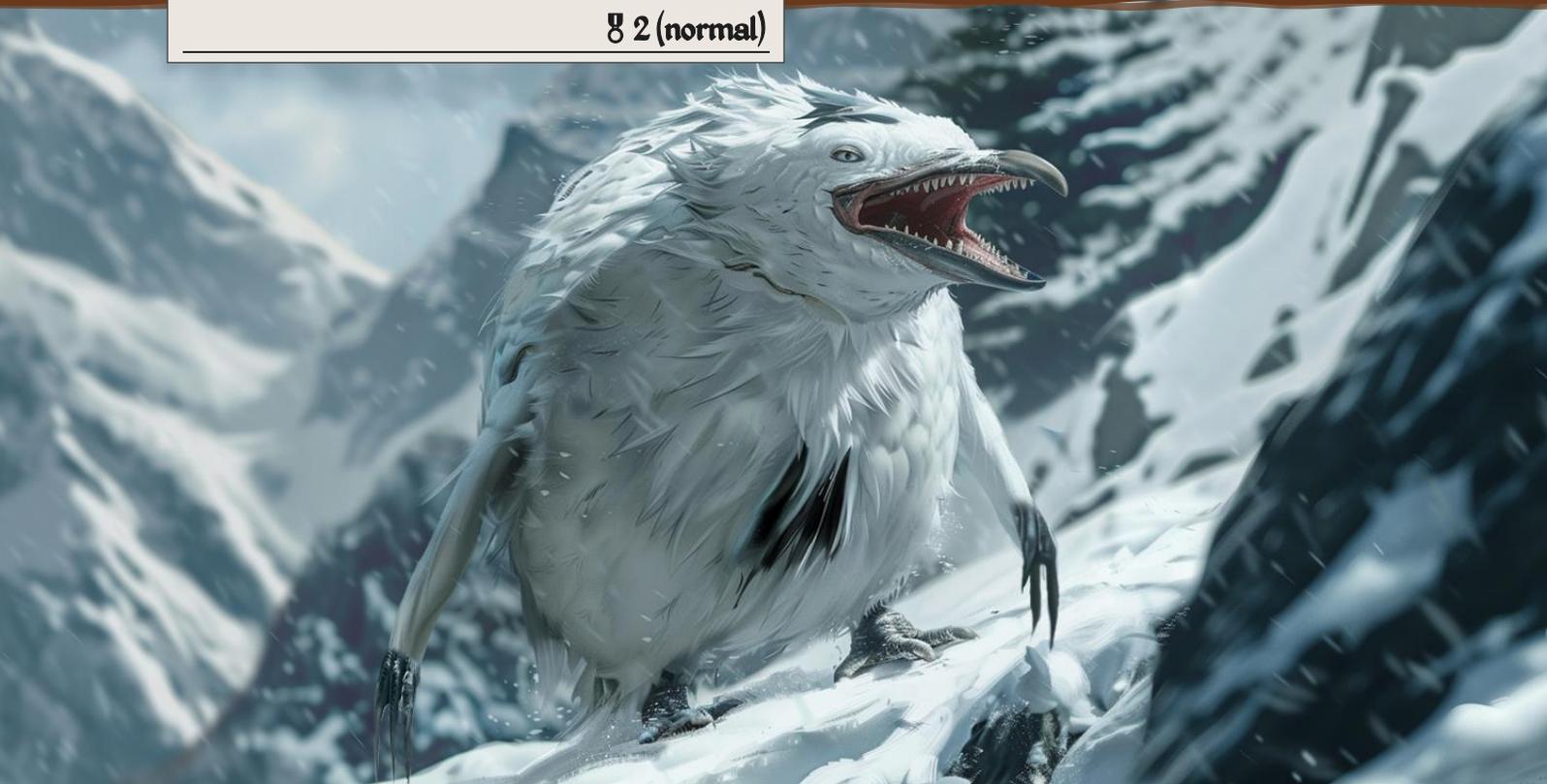
Connaissances Nature (normal). C'est un Peng des pentes, aussi appelé « rorqual des neiges ». Il attend patiemment en haut des pentes enneigées, tapis sous un manteau de poudreuse. Lorsqu'un voyageur imprudent passe en contrebas, il se laisse glisser sur la neige et le lacère de ses griffes et de ses crocs au passage.

Connaissances Nature (difficile). Ses pieds palmés lui servent de gouvernail pendant sa glissade, mais le gênent pour remonter les pentes. Il lui faut plusieurs heures pour préparer une nouvelle embuscade.

Instinct. Prédateur (page 17).

Environnement. Haute montagne enneigée.

Organisation sociale. Groupe (3–6) ou colonie (10–20).





Le chien de la Chapelle des Glaces

Description. C'est un gros chien ressemblant à un Terre-neuve, au pelage bordeaux et qui semble porter un collier de flammes vivantes. Un sentiment de chaleur agréable vous envahit lorsque vous vous approchez de lui.

Connaissances Magie et mystères (difficile). Cet animal apprivoisé est issu de la lignée du grand Belgris, lié au Feu par le Mage Torim l'Étourdi qu'il a sauvé d'une avalanche. Il n'est pas agressif et essaiera de protéger et de réchauffer les voyageurs égarés ou en difficulté. Il est le protecteur de la Chapelle des Glaces.

Gardien de la Chapelle. Bien qu'il ne soit pas hostile, quiconque tire l'épée dans un des refuges dont il a la garde ou s'en prend aux pèlerins le fera immédiatement passer à l'attaque.

Environnement. Montagnes de Fonrinet.

Organisation sociale. 1–2 par Chapelle des Glaces, secondés par 1–4 pèlerins guérisseurs (page 50) de la Chapelle.

Animal apprivoisé. Le chien de la Chapelle des Glaces est déjà APPRIVOISÉ.

Exemple d'aventure : l'avalanche

Les PJs sont dans les montagnes enneigées de Fonrinet. Le terrain est traître, et un jet de Survalisme très difficile permet de déceler une plaque instable.

En cas d'échec, les PJs perdront les $\frac{3}{4}$ de leurs ♥ et seront secourus par un pèlerin de la Chapelle des Glaces et son Chien.

En cas de réussite, vous pouvez mettre en scène le sauvetage d'un pèlerin imprudent, dont le Chien lové contre lui tente de le maintenir en vie avec sa chaleur Magique.

Chien de la Chapelle des Glaces

ANIMAL MAGIQUE DE TAILLE MOYENNE

20♥ 20♣ 2♠ 0♠ 7♣

Caractéristiques

FOR	2	PSY	2	AGI	3
CON	3	VOL	3	VIV	2
CHA	3	INT	0	PER	3

Compétences

Entendre 2 (6D/4+), Pistage 4 (8D/4+), Voir 2 (6D/4+).

Traits

Immunités. Immunisé au feu et au froid.

Cœur ardent. Tous les effets liés au froid sur les personnages se dissipent à 2m ou moins du Chien, et tant qu'ils restent dans ce rayon, les personnages sont immunisés aux Dégâts de froid.

Pouvoirs

► **Bouffée de chaleur** · 5♣. Tous les adversaires situés à 2m ou moins subissent 1D* de feu. Utilisable une fois par round maximum.

Actions

✘ **Morsure.** 4D/4+ · touché : (4+R)*

■ **Défense.** 4D/5+

Butin

Aucun.

8 2 (normal)

Fonrinet a toujours été une terre montagnaise et au climat hostile — certes moins que Norgac — mais les étendues gelées de l'une valaient bien les pics mortels de l'autre. Nombreux sont les voyageurs à avoir été surpris par des chutes de neige aussi rapides qu'abondantes, et ensevelis sous plusieurs mètres de fraîche.

Pour les plus fervents adorateurs des Jumeaux, une telle mort, dans le froid et loin de la lumière des Dieux, était la plus terrible des fins, car l'âme du défunt ne pouvait rejoindre le Nirhalla. Des jeunes hommes et femmes vigoureux de Fonrinet se réunirent dans des chapelles situées sur des éminences rocheuses, surveillant les nombreuses passes de la région. Leur labeur était dur, et s'ils emmenaient les rescapés se mettre au chaud dans leurs chapelles, force était de constater qu'ils arrivaient bien souvent trop tard. Il fallait attendre l'apogée de la saison du dragon pour retrouver les corps dégelés et brisés par la force des glaces. Petit à petit, ces pèlerins qui dédiaient leur vie à sauver celle de leur prochain furent vus d'un mauvais œil, leur présence étant devenue symbole de malheur plutôt que de réconfort. On commença par ne plus leur apporter de nourriture. Puis on détournait le regard lorsqu'on les croisait. Et finalement, ces pèlerins de la Chapelle des Glaces furent même chassés des villes et peinaient à survivre dans la plus extrême précarité.

L'histoire aurait pu s'arrêter là, les chapelles tomber en ruines et la vocation se perdre au fur et à mesure, si un Mage du nom de Torim l'Étourdi ne s'était pas rendu en Fonrinet pour une affaire urgente au beau milieu de la saison de la guivre. N'usurpant point son surnom, Torim se laissa surprendre par une avalanche, et son escorte n'y survécut pas. Usant de sa Magie, il survécut miraculeusement, bien que grandement affaibli. Les pèlerins de la Chapelle des Glaces furent sur place rapidement, et leur chien creusa l'épaisse couche de neige pour trouver le Mage gisant en hypothermie. Ils le sauvèrent de la morsure fatale du froid en l'amenant dans leur refuge.

Lorsque Torim sortit de sa léthargie, l'énorme chien roux, Belgris¹, s'était lové au creux de ses reins et lui faisait profiter de sa chaleur corporelle. Souhaitant remercier ses sauveurs, l'Étourdi partagea sa flamme intérieure avec Belgris, le liant par un puissant enchantement héréditaire. Depuis lors, la progéniture du gros chien roux exhale une puissante chaleur capable de faire fondre la neige aux alentours et réchauffer les voyageurs imprudents. Chaque chapelle de Fonrinet se vit offrir un de ces énormes canidés aux poils longs, devenus symbole d'espoir et de puissance.

À partir de cette époque, on ne persécuta plus les pèlerins de la Chapelle des Glaces.

— Anonyme

Le Scolopince des roches

Description. Un énorme insecte caparaçonné aux innombrables pattes surgit des rochers. Il fait claquer ses deux mandibules, qui forment de véritables pinces, dans votre direction.

Connaissances nature (difficile). C'est un Scolopince des roches, une créature insectoïde géante dont la morsure est puissante et empoisonnée. Il vit dans les montagnes et est capable de grimper sur presque toutes les surfaces.

Connaissances nature (très difficile). Il se réfugie dans les cavernes le jour et préfère attaquer de nuit, en se basant sur son excellente ouïe pour traquer ses proies. Instinctivement, les Scolopinces ont tendance à se regrouper près des précipices pour chasser.

Tactique. Le Scolopince adore attaquer ses proies proches d'une falaise où d'un précipice, là où il pourra se réfugier facilement. Il fond sur la proie la plus faible du groupe et la capture, lui inoculant par la même occasion du poison. Il la tracte ensuite en direction de la falaise, hors d'atteinte de ses compagnons, en continuant de l'empoisonner. Il la dévore ensuite une fois en sécurité.

Instinct. Prédateur (page 17).

Environnement. Montagnes escarpées et cavernes.

Organisation sociale. Solitaire ou groupe (2-5).

Scolopince des roches

ANIMAL DE TAILLE MOYENNE

25♥ 0⚡ 2☸ 5♠ 5♣

Caractéristiques

FOR	4	PSY	0	AGI	3
CON	3	VOL	1	VIV	3
CHA	1	INT	0	PER	2

Compétences

Corps à corps 2 (6D/4+), Défense 2 (6D/4+), Entendre 4 (8D/5+).

Traits

Rampant. Le Scolopince réussit automatiquement ses jets d'Escalade et se déplace à sa vitesse normale, quelle que soit la surface.

Blessure empoisonnée. À chaque fois qu'un adversaire est blessé par une mandibule, il doit réussir un jet de CON normal ou recevoir 3 dés poison. Il est alors EMPOISONNÉ (LdR page 131).

Capture. À chaque fois que le Scolopince porte une attaque de mandibule qui n'est pas défendue, il peut faire une confrontation de FOR avec son adversaire. S'il la remporte, cet adversaire est CAPTURÉ. Un adversaire CAPTURÉ ne peut rien faire à son tour et se déplace en même temps que le Scolopince ; il peut tenter de se libérer en réussissant une confrontation de FOR ou un jet d'Acrobaties très difficile. De plus, au début de chaque round, le Scolopince applique automatiquement une Blessure empoisonnée à un adversaire CAPTURÉ. Un Scolopince ne peut garder CAPTURÉ qu'un seul adversaire à la fois et ne peut pas attaquer en même temps. Il est possible de libérer un autre personnage CAPTURÉ en infligeant un total de 4* au Scolopince avec la manœuvre VISER UNE PARTIE DU CORPS (LdR page 126) en désignant une des mandibules, qui a aussi 5♣.

Actions

✘ **Mandibules.** 6D/4+ · touché : (8+R)* + poison 3 (CON normal) + capture

■ **Défense.** 6D/4+

Butin

Artisanat Alchimie (difficile) ×1. Dose de sécrétion de Scolopince (Poison 3, CON normal, valeur : 125 Kaars).

8 3 (difficile)



Wyverne

ANIMAL DE TRÈS GRANDE TAILLE

70♥ 0♣ 3♠ 5♣ 4(16)♣

Caractéristiques

FOR	5	PSY	0	AGI	3
CON	3	VOL	1	VIV	3
CHA	3	INT	0	PER	3

Compétences

Bluff 3 (7D/4+), Corps à corps 4 (8D/4+), Défense 4 (8D/4+), Voir 3 (7D/4+).

Traits

Vol. La Wyverne peut voler à une vitesse de 16♣, mais ne se déplace au sol qu'à 4♣. Il lui faut consacrer une Action de Mouvement (▶) pour décoller.

Attaques multiples. La Wyverne peut porter 1 attaque de morsure, 1 de griffes et 1 de queue à chaque Action de Combat (⊗).

Coup de queue. La Wyverne ne peut attaquer avec sa queue qu'un adversaire qu'elle n'a pas attaqué avec sa morsure ou ses griffes à ce round. Elle a de l'allonge avec cette attaque.

Piquée. Tant qu'elle vole, la Wyverne peut attaquer durant son mouvement, uniquement avec sa morsure, sans se rendre EXPOSÉ. Elle a alors l'Avantage pour cette attaque.

Actions

⊗ Attaques multiples

Morsure. 8D/4+ · touché : (12+R)*

Griffes. 8D/4+ · touché : (8+R)*

Queue. 8D/4+, allonge · touché : (8+R)*

▣ Défense. 8D/4+

Butin

Artisanat Tannerie (très difficile) ×1. Cuir noir de Wyverne (composant principal pour les armures de cuir clouté de qualité supérieure – légère, valeur : 175 Kaars).

♣ 4 (très difficile)

La Wyverne

Description. Vous entendez déjà des battements d'ailes membraneuses, puis son ombre noire et menaçante vous survole. Entre la chauve-souris et le reptile, ce monstre de très grande taille est prêt à fondre sur vous !

Connaissance Nature (difficile). C'est une Wyverne, une créature dont la mentalité est aussi éloignée qu'il est possible de l'être de celle des Griffons : fourbe, vile et égocentrique. Elle est capable de fondre depuis les airs sur sa victime et la broyer de ses crocs.

Connaissance Nature (très difficile). Pour espérer l'apprivoiser, il faut récupérer un de ses œufs et la plier par la force dès son plus jeune âge. Les plus courageux des guerriers de Norgac en ont fait leur monture, mais il n'est pas rare qu'ils finissent en casse-croute s'ils font montre de faiblesse devant ces cruels animaux.

Instinct. Meurtrier (page 17).

Environnement. Montagnes et collines du nord de l'Empire, en particulier dans le Lorden de Norgac.

Organisation sociale. Solitaire, couple ou nichée (3-5).

Animal apprivoisable. Peut être APPRIVOISÉ en réussissant un jet de Dressage héroïque (5R) en 90 jours.

Monture

Coût : 5000 Kaars (adulte) ou 3000 Kaars (œuf)

Vitesse de voyage : 90dL/jour

Marche forcée : 135dL/jour

Les mers et océans

Ce biome est dual, et comprend à la fois des créatures et des lieux côtiers et de haute mer. En général, les affrontements côtiers se déroulent sur des plages ou en eaux peu profondes, contre des adversaires amphibies ou a minima capables d'agir et survivre hors de l'eau pendant un moment.

Les combats en haute mer peuvent se dérouler sur le pont d'un bateau ou encore sous l'eau, par exemple si des aventuriers veulent explorer l'épave d'un navire. Dans ce second cas, il leur faudra trouver un moyen de survivre dans cet environnement pour le moins hostile, que ce soit à l'aide de Magie, ou d'une cloche de plongée par exemple.

Environnement en combat

Combattre sur une plage s'apparente beaucoup à ce qui peut se trouver sur une plaine en termes d'obstacles et le terrain y est relativement dégagé. Le pont d'un navire est un endroit relativement exigu et encombré de cordages, tonneaux, etc., ce qui peut s'apparenter à un combat en intérieur. Combattre sous l'eau est une autre paire de manches (voir la section correspondante page 15), et possède ses propres obstacles.

Algues

Sous l'eau, ces longues plantes forment une zone dense dans laquelle il est possible de faire un **jet de Discrétion pour se cacher**.



Épave instable

Sous l'eau, traverser ce genre d'épave exige de réussir un **jet de Natation normal** (2R) au risque de la voir s'effondrer et encaisser **3D*** contondants.



Débris

Sur le rivage, ces vestiges de bateaux fracassés par les eaux sont glissants et se déplacer dessus nécessite de réussir un **jet d'Acrobaties normal** (2R) sous peine de se retrouver À TERRE (LdR page 131).





Le Crabalétrier

Description. Un énorme crabe avec une pince démesurée se rue vers vous en zigzag en faisant claquer ses mandibules. Il vous semble pendant un instant que vos cheveux se hérissent tandis que des arcs brillants se forment autour de la plus petite de ses pinces.

Connaissances Nature (difficile). C'est un Crabalétrier, un crustacé hostile et territorial qui est capable de faire jaillir un éclair d'une de ses pinces. Cette faculté est redoutable, et crainte à juste titre par les navigateurs lorsqu'ils accostent sur une plage à priori déserte.

Connaissances Nature (très difficile). Porter une armure en métal aggrave encore les choses, de même qu'être en contact avec l'eau. Toutefois, un Crabalétrier a besoin de se reposer après avoir tiré ses deux éclairs.

Tactique. Les Crabalétriers attaquent en groupe, et commencent par se rapprocher pour utiliser leur Pince éclair à l'unisson. Puis la moitié du groupe se rue au corps à corps tandis que l'autre moitié fait un mouvement d'encercllement, utilisant si besoin leur Pince éclair pour foudroyer les fuyards.

Instinct. Opportuniste (page 17).

Environnement. Plages et eaux peu profondes du Golfe Opalescent.

Organisation sociale. Colonie (4-15).

Crabalétrier

ANIMAL DE TAILLE MOYENNE

20♥ 20♣ 2♠ 6♣ 4(8)♣

Caractéristiques

FOR	4	PSY	2	AGI	2
CON	3	VOL	1	VIV	2
CHA	1	INT	0	PER	2

Compétences

Corps à corps 2 (6D/5+), Défense 2 (6D/5+), Natation 3 (7D/3+).

Traits

Amphibie. Survit et se déplace aussi bien sous l'eau que sur la terre ferme. Au lieu de faire un jet de Natation, il peut se déplacer automatiquement à 8♣ dans l'eau.

Immunités. Immunisé à l'électricité.

Pouvoirs

✘ **Pince éclair** · 10♣. Le Crabalétrier désigne un point situé dans un rayon de 10m devant lui. Toutes les créatures situées entre lui et ce point subissent 1D* / ∞♣ d'électricité, sans tenir compte de leurs Points d'Armure (♣). Les Dégâts sont augmentés de +1D* contre les créatures portant une armure métallique, ou qui ont les pieds dans l'eau. Un jet de VIV normal permet de ne subir que la moitié des Dégâts.

Actions

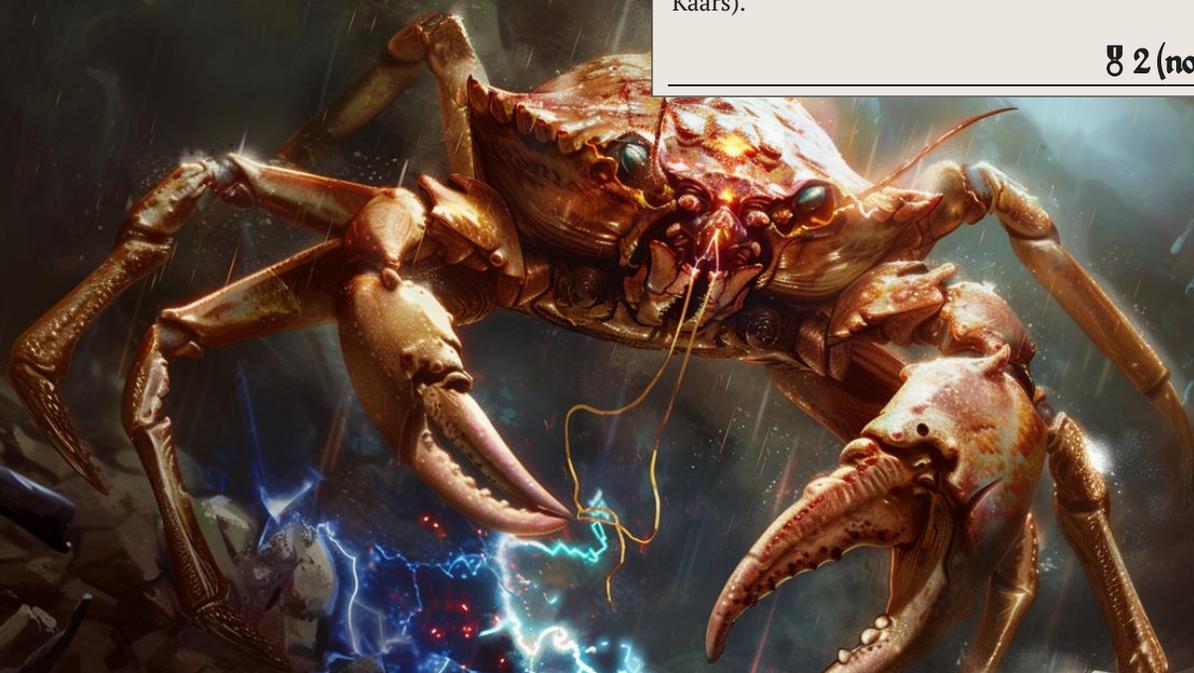
✘ **Pince broyeuse.** 6D/5+ · touché : (6+R)* / 2♣.

■ **Défense.** 6D/5+

Butin

Artisanat Tannerie (normal) ×1. Plaque de chitine légère (composant principal d'une armure légère, valeur : 50 Kaars).

♣ 2 (normal)





Zeurg

ANIMAL DE TAILLE MOYENNE

15♥ 0⚡ 2☷ 3♣ 4(7)♠

Caractéristiques

FOR	2	PSY	0	AGI	2
CON	2	VOL	1	VIV	1
CHA	0	INT	0	PER	3

Compétences

Corps à corps 2 (6D/5+), Défense 2 (6D/6+), Natation 5 (9D/5+), Tir 2 (6D/4+).

Traits

Amphibie. Survit et se déplace aussi bien sous l'eau que sur la terre ferme. Au lieu de faire un jet de Natation, il peut se déplacer automatiquement à 7 ♠ dans l'eau.

Pointes défensives. Toute créature attaquant le Zeurg au corps à corps et sans allonge subit (1D+2)*.

Crachat acide. Le Zeurg peut faire une attaque à distance de type Trait et Jet avec une portée nominale de 10m. Elle inflige (5+R)*/2♣ d'acide. Il ne se rend pas EXPOSÉ lorsqu'il l'utilise au Corps à corps, mais a le Désavantage à son jet de Tir.

Actions

☒ **Crocs.** 6D/5+ · touché : (7+R)*

☒ **Crachat acide.** 6D/4+ à 10m · touché : (5+R)*/2♣ d'acide

▣ **Défense.** 6D/6+

Butin

Artisanat Alchimie (normal) ×1. Flasque d'acide (LdR page 112, valeur : 25 Kaars).

♠ 2 (normal)

Le Zeurg

Description. Des pics orangés dépassent du sable et de l'eau peu profonde, ressemblant à du corail. La créature se rue sur la grève, empestant l'odeur rance du poisson pourri. Ses yeux de merlu vous observent avec un intérêt... alimentaire.

Connaissances Nature (normal). Cette créature répugnante est un Zeurg, bien nommée par les bruits que produisent son estomac. Ce dernier fait fermenter les restes de son précédent repas en un acide puissant que la créature peut cracher à une distance impressionnante. Cet acide peut être prélevé avec précaution dans les entrailles du cadavre du Zeurg et stocké dans une fiole en verre.

Tactique. Les Zeurgs nagent plutôt bien, et préfèrent se déplacer dans les eaux peu profondes pour chasser. Si une proie est sur le rivage, ils se rapprochent à une dizaine de mètres et lui crachent dessus. Les Zeurgs n'agissent pas vraiment en meute, mais le surnombre d'un troupeau leur permet de s'attaquer à plusieurs humains en même temps plutôt que se contenter d'une proie isolée.

Instinct. Opportuniste (page 17).

Environnement. Plages et eaux chaudes du Golfe Opalescent.

Organisation sociale. Groupe (3-4) ou troupeau (6-10).

Le Murdrake

Description. Un serpent de mer se dresse hors de l'eau, et avec une détente impressionnante passe par-dessus la balustrade de bois pour aller croquer un marin.

Connaissance Nature (normal). C'est un Murdrake, fléau des navires dans les eaux peu profondes. Il n'hésite pas à sortir la tête de la surface et attaquer en groupe, se révélant extrêmement dangereux pour les équipages.

Connaissance Nature (difficile). En particulier, les crocs des Murdrakes délivrent un poison qui embrouille les sens et ralentit les mouvements, augmentant les risques de noyade.

Tactique. Les Murdrakes tournent autour du navire en cherchant une proie facile, puis attaquent de concert en se rapprochant le plus possible de la coque afin de menacer tous les adversaires à 3m ou moins du bord. Ils s'acharnent le plus possible sur la même cible, afin de la paralyser le plus possible. Lorsqu'elle ne peut plus du tout se défendre, ils utilisent la manœuvre Faire trébucher pour l'emporter dans les flots et la dévorer alors qu'elle se noie, impuissante.

Instinct. Prédateur (page 17).

Environnement. Eaux peu profondes du Golfe Opalescent.

Organisation sociale. Groupe (4-8).

Murdrake

ANIMAL AQUATIQUE DE GRANDE TAILLE

26♥ 0⚡ 2☸ 2♣ 8♣

Caractéristiques

FOR	3	PSY	0	AGI	4
CON	2	VOL	1	VIV	4
CHA	1	INT	0	PER	3

Compétences

Corps à corps 1 (5D/3+), Défense 1 (5D/3+), Entendre 2 (6D/4+).

Traits

Aquatique. Ne peut se déplacer que dans l'eau et ne fait jamais de jet de Natation (le cas échéant, il les réussit automatiquement). Il peut retenir sa respiration hors de l'eau pendant 1 minute (10 rounds).

Attaque à la surface. Lorsque le Murdrake se dresse sur lui-même hors de l'eau, il ne peut plus se déplacer, n'occupe qu'un espace de taille moyenne (1m²), et gagne une allonge supérieure de 3m.

Blessure paralysante. À chaque fois qu'un adversaire est blessé par une attaque de crocs, il doit réussir un jet de VOL normal ou recevoir 1 dé paralysie. Il est alors PARALYSÉ (LdR page 134).

Actions

✘ **Crocs.** 5D/3+, allonge (3m) · touché : (5+R)★ + paralysie 1 (VOL normal)

■ **Défense.** 5D/3+

Butin

Artisanat Alchimie (difficile) ×1. Dose de venin de Murdrake (Paralysie 1, VOL normal, valeur : 75 Kaars).

☸ 3 (difficile)



Krak armuré

ANIMAL AQUATIQUE DE TRÈS GRANDE TAILLE

40♥ 0♣ 2♠ 12(4)♣ 7♣

Caractéristiques

FOR	5	PSY	2	AGI	3
CON	4	VOL	2	VIV	2
CHA	1	INT	1	PER	2

Compétences

Corps à corps 2 (6D/4+), Défense 2 (6D/5+), Voir 4 (8D/5+).

Traits

Aquatique. Ne peut se déplacer que dans l'eau et ne fait jamais de jet de Natation (le cas échéant, il les réussit automatiquement). Il peut retenir sa respiration hors de l'eau pendant 2 minutes (20 rounds).

Attaques multiples. Le Krak peut attaquer 2 adversaires différents avec ses tentacules pour ✘. Ces attaques ont de l'allonge.

Point faible. Les yeux du Krak armuré n'ont que 4♣. De plus, s'il a été blessé à au moins 3 de ses 4 yeux, le Krak armuré fuira.

Capture. À chaque fois que le Krak porte une attaque de tentacule qui n'est pas défendue, il peut faire une confrontation de FOR avec son adversaire. S'il la remporte, cet adversaire est CAPTURÉ. Un adversaire CAPTURÉ ne peut rien faire à son tour et se déplace en même temps que le Krak ; il peut tenter de se libérer en réussissant une confrontation de FOR ou un jet d'Acrobaties très difficile. De plus, au début de chaque round, le Krak inflige automatiquement 8★ contondants et de noyade à un adversaire CAPTURÉ. Un Krak armuré ne peut garder CAPTURÉ qu'un seul adversaire à la fois et ne peut pas attaquer avec le même tentacule en même temps. Il est possible de libérer un autre personnage CAPTURÉ en infligeant un total de 5★ au Krak armuré avec la manœuvre Viser une partie du corps (LdR page 126) en désignant le tentacule, qui a aussi 12♣.

Actions

Chaque attaque Tentacule doit cibler un adversaire différent.

✘ Tentacules ×2.

6D/4+, allonge · touché : (8+R)★ + capture

6D/4+, allonge · touché : (8+R)★ + capture

■ Défense. 4D/5+

Butin

Artisanat Tannerie (très difficile) ×1. Plaque de chitine épaisse (composant principal d'une armure lourde, valeur : 250 Kaars).

♣ 4 (très difficile)



Le Krak armuré

Description. Des tentacules émergent de la surface de l'eau, recouverts de plaques chitineuses flexibles. Bientôt en sort une tête de poulpe monstrueuse affublée de quatre yeux orange et carnassiers.

Connaissances Nature (normal). Cette créature tentaculaire est un Krak armuré. Ses plaques chitineuses sont deux fois plus épaisses qu'une armure lourde, ce qui en fait un ennemi terriblement difficile à abattre. Il s'en prend à l'équipage des navires en les capturant dans ses appendices pour les noyer.

Connaissances Nature (difficile). Son point faible est ses quatre yeux globuleux dont la membrane, certes rigide, est bien moins dure que le restant de son caparaçon.

Instinct. Prédateur (page 17).

Environnement. Côtes et au large du Golfe Opalescent.

Organisation sociale. Solitaire ou couple.

Le Gardien du Récif

Description. Un énorme carnassier fend les vagues depuis le récif dans votre direction. Il possède un nombre impressionnant de nageoires, des yeux à la conjonctive rouge vif et une gueule tout aussi menaçante. A vue de nez, il doit faire huit mètres de long au bas mot. Il vous semble que dans son sillage, tous les habitants du récif se joignent à l'unisson à son assaut.

Connaissance Nature (très difficile). Ce terrifiant barracuda aux proportions gargantuesques ne se trouve que dans les eaux chaudes des Ykornates. On en trouve un par récif qui s'est formé autour de Pierres de magma, connues pour leurs propriétés catalytiques singulières... et leur valeur sur le marché alchimique. Le lien qui uni ce Gardien à son Récif est très fort, et il donnera sa vie sans sourciller pour le protéger.

Connaissance Nature (héroïque). Lorsque le récif est menacé, tous ses habitants se sentent concernés et suivent instinctivement leur Gardien. Ils sont capables de le soigner, de blesser ses adversaires, de les gêner ou encore de les

aveugler. La menace qu'ils représentent n'est pas à prendre à la légère.

Tactique. Le Gardien du Récif souhaite préserver ce dernier, si possible sans devoir combattre. Il est suffisamment intelligent pour faire la différence entre de simples plongeurs de passage et des aventuriers désireux de piller le lieu. En cas d'incertitude, il tentera dans un premier temps l'intimidation, avant de passer à l'attaque. S'il a besoin de se battre, il commencera par attaquer ceux qui s'en prennent directement au récif. Si possible, il se place pour pouvoir attaquer également un autre adversaire avec sa queue.

Instinct. Territorial (page 17).

Environnement. Récifs dans les eaux de l'archipel des Ykornates, principalement sur l'île de Primosterne.

Organisation sociale. Solitaire (1 par récif).

Piller le récif. Il faut 5 rounds en apnée et réussir un jet de FOR normal pour extraire une Pierre de magma du récif. Chaque récif contient aléatoirement 2D Pierres de magma récupérables.



1D Soutien du récif

- 1 **Crevettes régénératrices.** Tous les Gardiens du Récif en combat récupèrent 15 ♥.
- 2 **Vagues de poissons-canifs.** Tous les adversaires subissent 2D* tranchants (jet de VIV normal pour demi-dégâts).
- 3 **Crachats de poissons-balistes.** Tous les adversaires subissent 1D*/∞ ▢ de feu.
- 4 **Scintillements de carangues chromées.** Tous les adversaires ont le Désavantage à tous les jets de Compétence jusqu'au début du prochain round du Gardien du Récif.
- 5 **Jets de sable de poissons-bicorbeau.** Tous les adversaires sont AVEUGLÉS jusqu'au début du prochain round du Gardien du Récif.
- 6 **Assaut combiné.** Relancer 2D sur ce tableau et appliquez les 2 effets. Si c'est à nouveau un « 6 », ignorez-le.



Pierre de magma

CATALYSEUR ALCHIMIQUE

Valeur : 200 Kaars

Cette pierre volcanique est toujours chaude au toucher. Lorsqu'elle est utilisée en alchimie, il permet de réduire le temps de fabrication, transformant les jours en heures. À chaque utilisation, lancer 1D. Sur un 1, la Pierre de magma devient froide et perd définitivement ses capacités.

Œil de Gardien

CATALYSEUR ALCHIMIQUE

Valeur : 250 Kaars

Usage unique. Un œil frais de Gardien de Récif est encore imbibé des effluves des Pierres de magma du récif, comme le signale sa couleur rouge vif. Lorsqu'il est utilisé en alchimie, il permet de grandement réduire le temps de fabrication, l'abaissant à 1 min (quel que soit le temps initial).

Gardien du Récif

ANIMAL AQUATIQUE DE TRÈS GRANDE TAILLE

100 ♥ 0 ⚡ 3 ⚔ 6 ▢ 10 🐟

Caractéristiques

FOR	5	PSY	0	AGI	3
CON	5	VOL	1	VIV	3
CHA	2	INT	1	PER	3

Compétences

Corps à corps 5 (9D/4+), Défense 5 (9D/4+), Voir 4 (8D/4+).

Traits & Talents

Second souffle, Troisième souffle. (déjà comptés)

Aquatique. Ne peut se déplacer que dans l'eau et ne fait jamais de jet de Natation (le cas échéant, il les réussit automatiquement).

Attaques multiples. Le Gardien du Récif peut porter 1 attaque de morsure, 2 de nageoires (avec -3D) et 1 de queue à chaque Action de Combat (✳).

Coup de queue. Le Gardien du Récif ne peut attaquer avec sa queue qu'un adversaire qu'il n'a pas attaqué avec sa morsure ou ses griffes à ce round. Il a de l'allonge avec cette attaque.

Terrifiant. Au début de son round, tout adversaire situé à 10m ou moins et voyant le Gardien du Récif doit réussir un jet VOL normal ou avoir le Désavantage à tous ses jets de Compétence jusqu'au début de son prochain round. Un adversaire qui réussit son jet de VOL est **immunisé** à l'effet Terrifiant des Gardiens du Récif durant 1 heure.

Soutien du récif. Au début de chaque round d'un ou plusieurs Gardien(s) du Récif, lancer 1D sur la table du Soutien du récif ci-contre et appliquer l'effet correspondant à tous les adversaires à 15m ou moins.

Actions

✳ Attaques multiples

Morsure. 9D/4+ · touché : (15+R)*

Nageoires. 6D/4+ · touché : (5+R)*

Nageoires. 6D/4+ · touché : (5+R)*

Queue. 9D/4+, allonge · touché : (10+R)*

■ **Défense.** 9D/4+, trois réactions par round

Butin

Artisanat Tannerie (héroïque) × 2. Œil de Gardien (voir ci-contre).

8 5 (héroïque)

Les étendues désertiques

En Ilburia, il existe deux grands déserts chauds : le Désert Pourpre, habitat des terribles Guivres et territoire du peuple Al-Massudien, et le Désert Jaune, encore plus inhospitalier. Les Terres Brunes et le sud d'Abrazaz peuvent également être considérées comme désertiques dans le sens où l'eau s'y fait rare et le soleil souvent agressif.

Et en effet, la soif est le premier adversaire de tout aventurier arpentant ces terres. Il faut bien compter deux litres d'eau par jour et par personne, et au strict minimum un seul pour ne pas se dessécher sur place. La flore est éparse et la faune souvent opportuniste, prête à tout pour se nourrir dans ces conditions extrêmes. Les animaux qui ne sont pas pleinement adaptés à cet environnement ne font pas long feu, en particulier dans le Désert Pourpre où toute effusion de sang signe l'arrêt de mort de tout ce qui se trouve à plusieurs centaines de mètres aux alentours.

Environnement en combat

En combat tactique, les zones désertiques offrent bien peu de cachettes. La végétation se fait rare et le sol irrégulier, entrecoupé de crevasses et de dunes. Ces obstacles ne sont que des exemples et la liste n'est pas exhaustive :

Dunes

Les dunes de sable cassent les lignes de vue et réduisent la distance à laquelle les adversaires peuvent être aperçus, même en terrain découvert.



Cactus

Ces plantes peuvent faire de quelques centimètres à plusieurs mètres de diamètre. Quiconque est poussé contre subit (2D)* perforant.



Crevasses

De temps à autre, de grandes failles déchirent la surface des étendues désertiques, éventrant le sol par manque d'eau. Ce genre de crevasse fait jusqu'à 6m de profondeur (12* de chute au maximum).







Le Gekk sang-de-feu

Ce lézard est particulièrement adapté au Désert Pourpre, buvant peu et réchauffant son sang, froid, sous le soleil brûlant. En effet, nonobstant les apparences, son nom lui vient du fait que son sang brûle au contact de l'air, rendant toute attaque très dangereuse pour ses prédateurs, tout en lui garantissant de ne pas risquer d'attirer les terribles Guivres du désert.

Pour toutes ces raisons, les Al-Massudiens en ont fait des montures pour leurs Collecteurs et autres voyageurs, troquant la vitesse du cheval pour la sécurité et la pugnacité du Gekk.

Instinct. Territorial (page 17).

Environnement. Désert Pourpre.

Organisation sociale. Solitaire.

Animal apprivoisable. Peut être APPRIVOISÉ en réussissant un jet de Dressage très difficile (4R) en 30 jours. Peut servir de monture.

Monture

Coût : 220 Kaars

Vitesse de voyage : 40dL/jour

Marche forcée : 60dL/jour

Gekk sang-de-feu

ANIMAL DE GRANDE TAILLE ET MONTURE

22♥ 0♣ 2♠ 2♣ 7♣

Caractéristiques

FOR	3	PSY	0	AGI	3
CON	3	VOL	1	VIV	1
CHA	1	INT	0	PER	3

Compétences

Corps à corps 1 (5D/4+), Escalade 3 (7D/4+),
Survivalisme 2 (6D/4+).

Traits

Sang-de-feu. À chaque fois que le Gekk est blessé par des Dégâts (*) tranchants ou perforants, une gerbe de sang brûlant inflige 2D* de feu à toutes les créatures adjacentes (mais pas à son éventuel cavalier). Le sang brûlant instantanément au contact de l'air, il ne risque pas d'attirer les Guivres.

Actions

✘ **Mâchoire.** 5D/4+ · touché : (4+R)* contondants

■ **Défense.** 4D/6+

Butin

Aucun.

♣ 2 (normal)

Évorace

ANIMAL DE GRANDE TAILLE

50♥ 0♣ 2♠ 0* 4♣

Caractéristiques

FOR	3	PSY	0	AGI	3
CON	5	VOL	5	VIV	3
CHA	1	INT	0	PER	3

Compétences

Corps à corps 2 (6D/4+), Défense 2 (6D/4+), Survivalisme 5 (9D/4+).

Traits

Immunités. Poison, paralysie, maladies, sommeil.

***Armure évolutive.** À chaque fois que l'Évorace est blessé par un ou plusieurs types de dégâts, il gagne +25♣ contre ce ou ces type(s) de dégâts jusqu'au début du prochain round de ses adversaires. Cet effet est cumulatif.

****Griffes adaptatives.** Si l'Évorace attaque un adversaire qu'il a déjà attaqué au round précédent, il applique automatiquement un de ces effets à son attaque, en choisissant le plus efficace contre cet adversaire :

- **Puissance.** +5*
- **Pénétration.** +10□
- **Célérité.** +4D en Corps à corps

Actions

✘ **Griffes adaptatives**.**

Normal. 6D/4+ · touché : (5+R)*

Puissance. 6D/4+ · touché : (10+R)*

Pénétration. 6D/4+ · touché : (5+R)*/10□

Célérité. 10D/4+ · touché : (5+R)*

■ **Défense.** 6D/4+

Butin

Artisanat Tannerie (difficile) × 1. Écailles d'Évorace (voir ci-contre).

♣ 3 (difficile)

L'Évorace

Description. Une grande et étrange créature vous fait face, ressemblant à un tatou doté de longues griffes, et se déplaçant sur ses deux pattes arrière.

Connaissance Nature (difficile). C'est un Évorace, un mammifère particulièrement résilient et très adapté aux environnements hostiles. Immunisé à la plupart des poisons, on dit qu'il n'a ni besoin de boire, ni de dormir, et s'adapte à une vitesse ahurissante.

Connaissance Nature (très difficile). Les écailles de cette créature se solidifient différemment pour la protéger au mieux contre les dégâts qu'elle vient de subir. S'acharner n'est donc pas une solution. À l'inverse, les coups répétés de ses griffes s'adaptent pour passer les défenses de ses proies et adversaires.

Tactique. L'Évorace est omnivore et opportuniste, c'est pourquoi il attendra une occasion pour attaquer (par exemple à la faveur de la nuit. Il a un goût prononcé pour la nouveauté, et essaiera toute expérience culinaire inédite.

Instinct. Opportuniste (page 17).

Environnement. Déserts, Terres Brunes et endroits inhospitaliers en général.

Organisation sociale. Solitaire ou couple.

Écailles d'Évorace

OBJET D'ARTISANAT

Valeur : 200 Kaars

Cet objet peut être utilisé lors de la création d'une armure d'écailles (intermédiaire). Choisissez un type de dégâts à la création de l'armure : cette armure confère +2♣ contre ce type de dégâts.



Le Barbauth des sables

Description. Une sorte de grande tique quadrupède abritée sous une épaisse carapace de chitine surgit de derrière une dune. Elle possède ce qui semble être une barbe ou un collier de petits crochets.

Connaissance Étranger (difficile). Le Barbauth des sables est très bien adapté au Désert Pourpre, et possède des barbillons paralysants sous son cou, qu'il utilise pour éviter soigneusement de faire saigner ses proies. Il se nourrit ensuite en aspirant leur sang à l'aide de sa petite bouche garnie de dents triangulaires, se gardant bien d'en faire tomber la moindre goutte.

Tactique. Les Barbauths attaquent en groupe, usant de leur barbe à crochets pour affaiblir leurs adversaires tandis qu'ils les plaquent au sol. Ils comptent sur leur épaisse armure pour faire trainer le combat dans la durée, à leur avantage.

Instinct. Prédateur (page 17).

Environnement. Abracaz et Désert Pourpre.

Organisation sociale. Groupe (3-6), avec éventuellement un Barbauth Alpha.

Barbauth des sables

ANIMAL INSECTE DE GRANDE TAILLE

20♥ 0⚡ 2☸ 10♣ 6♣

Caractéristiques

FOR	4	PSY	0	AGI	2
CON	4	VOL	1	VIV	2
CHA	1	INT	0	PER	3

Compétences

Corps à corps 4 (8D/5+), Défense 2 (6D/5+), Entendre 2 (6D/4+), Saut 2 (6D/3+).

Traits

Attaques multiples. Le Barbauth peut attaquer avec son plaquage et sa barbe à crochets pour ☸. De plus, lorsqu'il attaque avec sa barbe à crochets, elle est toujours résolue avec 4D/2+ et ne fait pas couler de sang.

Touché paralysant. À chaque fois qu'un adversaire est touché par une attaque de barbe à crochets, il doit réussir un jet de VOL difficile ou recevoir 1 dé paralysie. Il est alors PARALYSÉ (LdR page 134).

Actions

☸ Attaques multiples

Plaquage. 8D/5+ · touché : (10+R)*

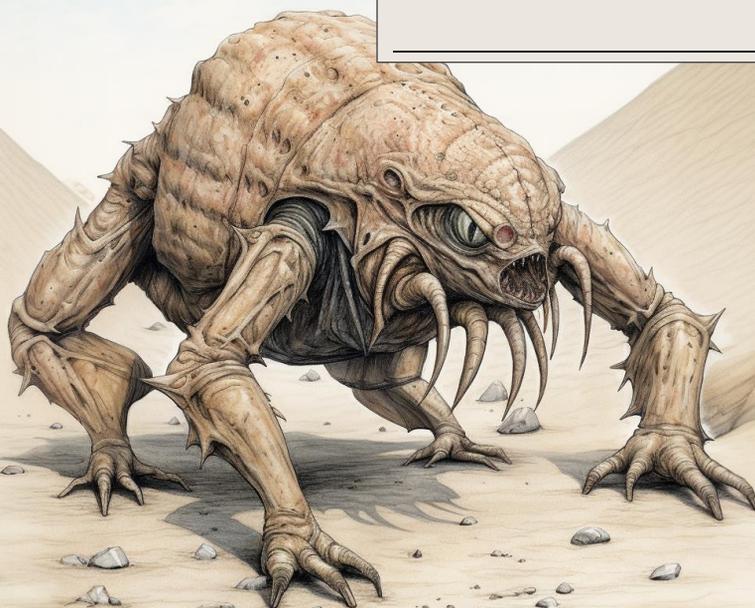
Barbe à crochets. 4D/2+ · touché : (1+R)* + Paralysie 1 (VOL difficile)

▣ Défense. 6D/5+

Butin

Artisanat Alchimie (difficile) ×2. Dose de sécrétion de Barbauth (Paralysie 1, VOL difficile, contact, valeur : 100 Kaars).

☸ 3 (difficile)





Une terrible et gargantuesque Guivre du Désert Pourpre, capable d'engloutir une caravane entière dès qu'une goutte de sang est versée. Les statistiques pour ce monstre affreux ne sont pas données à dessein : un tel affrontement devrait prendre vraisemblablement la forme d'une course-poursuite pour lui échapper.

Les cavernes et ruines

L'Empire est millénaire, et bien des événements s'y sont déroulés : des villes entières ont été détruites, des mines creusées puis abandonnées, etc. Les ruines et lieux déchus sont monnaie courante, mais cela ne veut pas dire pour autant qu'ils sont inhabités. En effet, toute une faune, souvent hostile, a conquis ces endroits éloignés de la lumière bienfaitrice des Dieux Jumeaux.

Si les ruines extérieures sont le plus souvent l'habitat de serpents, rats et araignées (sans oublier les brigands), c'est sans nul doute dans les ténèbres les plus totales que sont tapies les créatures les plus dangereuses...

Environnement en combat

En combat tactique, certaines zones peuvent être dangereuses pour les personnages. Les créatures des cavernes et des ruines ne sont en général pas affectées par leur environnement naturel (sauf par l'obscurité totale). Ces obstacles ne sont que des exemples et la liste n'est pas exhaustive :

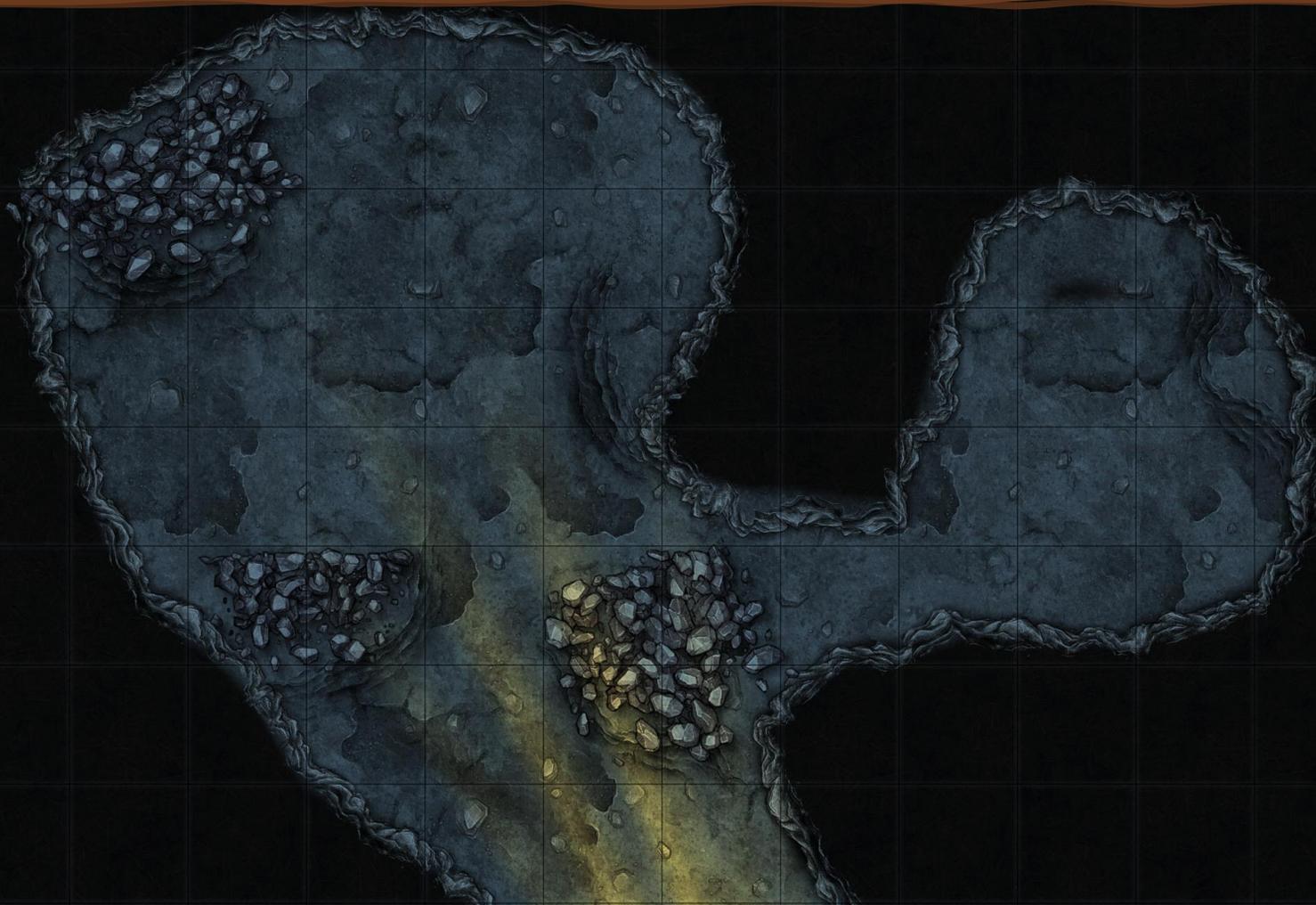
Obscurité

Les cavernes sont baignées dans une **obscurité totale**. Sans source de lumière, les personnages sont complètement **AVEUGLÉS** (LdR page 131) et doivent utiliser leurs autres sens (comme l'ouïe) pour repérer leurs adversaires. Même dans ce cas, les personnages ont le Désavantage à leurs jets de Compétence. Certaines créatures peuvent voir dans le noir total, mais pas toutes.



Gravats instables

Se déplacer sur des blocs en ruine instables est dangereux, et nécessite de réussir un **jet d'Acrobaties normal** (2R) sous peine de se retrouver **À TERRE** (LdR page 131). Si le personnage court ou charge à travers une telle zone, la difficulté **augmente de deux crans pour devenir très difficile** (4R).





La Vipère Noire

Description. Ce serpent aux écailles noires comme l'ébène a un corps particulièrement large en comparaison avec sa longueur. Il fait la taille d'un petit chien et est particulièrement agressif, je jetant à corps perdu dans la mêlée.

Connaissances nature (normal). Les taches plus claires et irrégulières sur ses écailles sous son corps attestent qu'il s'agit d'une Vipère Noire, un reptile qui pullule dans les vieilles ruines et dont il faut se méfier de sa morsure empoisonnée.

Connaissances nature (très difficile). La capacité de mue instantanée peut surprendre et permet à cet animal de tromper la mort. L'acide l'empêche cependant de muer.

Tactique. La Vipère Noire attend cachée entre des pierres pour prendre en traître ses proies et leur inoculer son poison, se basant principalement sur son ouïe surdéveloppée pour les localiser. Tant qu'elle n'a pas mué, une Vipère Noire attaquera jusqu'à la « mort ». Une fois qu'elle a mué, en revanche, elle s'enfuira si elle est en sous-nombre.

Instinct. Prédateur (page 17).

Environnement. Empierrements rocheux et vieilles ruines.

Organisation sociale. Groupe (1–15) non organisé.

Animal apprivoisable. Peut être APPRIVOISÉ en réussissant un jet de Dressage très difficile (4R) en 60 jours.

Vipère Noire

ANIMAL DE PETITE TAILLE

12♥ 0⚡ 2☸ 0♣ 4♠

Caractéristiques

FOR	1	PSY	0	AGI	3
CON	1	VOL	1	VIV	4
CHA	1	INT	0	PER	3

Compétences

Discrétion 3 (7D/4+), Entendre 4 (8D/4+).

Traits

Mue salvatrice. Une fois par jour, la première fois que la Vipère Noire tombe à 0♥ ou moins, elle laisse derrière elle sa peau meurtrie et revient à 1♥. ♦Mue salvatrice ne se déclenche pas contre des dégâts d'acide.

Blessure empoisonnée. À chaque fois qu'un adversaire est blessé par les crochets, il doit réussir un jet de CON normal ou recevoir 1 dé poison. Il est alors EMPOISONNÉ (LdR page 131).

Actions

✘ **Crochets.** 4D/4+ · touché : (3+R)* + poison 1 (CON normal)

■ **Défense.** 4D/3+

Butin

Artisanat Alchimie (normal) ×1. Dose de venin de vipère noire (LdR page 113, valeur : 25 Kaars).

8 1 (facile)





*Les ruines de l'antique Dratch, ville thermale
victime de son propre orgueil et engloutie par les
eaux de la Jarre de la Fontaine*



Les rats

Les rats pullulent dans les vieilles ruines qui parsèment l'Empire, mais ce sont dans les égouts des grandes villes qu'ils deviennent un véritable fléau.

Connaissances nature (normal). On raconte que pour chaque humain de la surface il y a deux rats qui grattent dans le noir sous ses pieds. Certains spécimens ont les poils drus du dos tellement longs qu'on dirait qu'ils arborent une crinière désincarnée ; d'une taille similaire à celui d'un humain, ils ne doivent pas être pris à la légère.

Connaissances nature (difficile). Les rats sont vecteurs de maladies, en particulier la Fièvre dardique bien connue des explorateurs des marais. De plus, les rats à crinière sécrètent une sueur empoisonnée qui suinte le long des poils de son dos, menaçant toute blessure d'empirer sévèrement.

Tactique. Les rats se jettent sur leurs proies en profitant de leur avantage sur le terrain. Leur but est la prédation, c'est pourquoi ils fuient s'ils subissent trop de pertes sans avoir le dessus.

Instinct. Opportuniste (page 17).

Environnement. Ruines et égouts.

Organisation sociale. Groupe (2-3 rats géants à crinière) ou colonie (1-4 rats géants à crinière et 2-4 nuées de rats).

Exemple d'aventure : les voleurs de grain

Dans la ville céréalière de Moison, chaque soir des voleurs viennent piller les greniers. Des miliciens ont été retrouvés étripés. Les PJs sont engagés pour arrêter les voleurs. En montant la garde, ils s'aperçoivent que ce sont des nuées de rats, dirigés par des rats géants à crinière, qui s'infiltrèrent depuis les égouts et dévorent les provisions.

En les suivant jusqu'à leur tanière, les PJs s'aperçoivent qu'ils régurgitent leur nourriture pour leur matriarche : une énorme ratte obèse couchée sur le flanc qui passe ses journées à enfanter sa vile progéniture, et qui a l'air bien plus maligne que ses rejetons.

Vous pouvez appliquer l'altération Animal Ancien au rat géant à crinière pour représenter la matriarche.

Nuée de rats

NUÉE DE PLUSIEURS DIZAINES D'ANIMAUX DE TRÈS PETITE TAILLE, OCCUPANT UN ESPACE DE GRANDE TAILLE

30♥ 0♣ 2♠ 0♣ 4♣

Caractéristiques

FOR	1	PSY	0	AGI	4
CON	1	VOL	1	VIV	4
CHA	1	INT	0	PER	4

Compétences

Corps à corps 2 (6D/3+), Escalade 5 (9D/6+), Nage 4 (8D/6+).

Traits

Nuée. Cette entité est en fait constituée de plein de très petits animaux. On considère que tous les effets ciblant un nombre déterminé d'adversaires sont ignorés. La nuée peut passer dans un interstice de la taille d'une créature la composant. La nuée occupe un espace au sol de 4 carrés contigus de 1m de côté, et peut occuper le même espace qu'un adversaire (cela ne la rend pas EXPOSÉ). Le seul moyen pour une nuée d'attaquer est d'occuper le même espace qu'un adversaire, et dans ce cas elle peut attaquer une fois chaque adversaire ainsi positionné.

Immunités. Immunisé à la fatigue et aux maladies. Ne peut tomber À TERRE, ne peut être PRIS EN TENAILLE ou PRIS EN TRAITRE et n'est jamais EXPOSÉ.

Résistances. Les dégâts tranchants et contondants sont divisés par 2 ; les dégâts perforants sont divisés par 4 (arrondi au supérieur).

Vulnérabilités. Les dégâts dus aux effets de zone sont doublés.

Vecteur de maladie. À chaque fois qu'un adversaire est blessé par une attaque de morsure, il doit réussir un jet de CON normal. Si le jet est raté, il contractera automatiquement la Fièvre dardique (LdR page 133) au bout de 30min au lieu du temps d'incubation habituel.

Actions

✘ **Morsures.** 6D/3+ sur tous les adversaires occupant le même espace · touché : (1D+R)* + maladie (CON normal)

■ **Défense.** 4D/3+

Butin

Aucun.

8 3 (difficile)



Rat géant à crinière

ANIMAL DE TAILLE MOYENNE

25♥ 0♣ 2♠ 3♣ 5♣

Caractéristiques

FOR	2	PSY	0	AGI	4
CON	2	VOL	1	VIV	4
CHA	1	INT	0	PER	4

Compétences

Corps à corps 1 (5D/3+), Escalade 5 (9D/6+), Nage 4 (8D/6+).

Traits

Blessure empoisonnée. À chaque fois qu'un adversaire est blessé par une morsure, il doit réussir un jet de CON normal ou recevoir 2 dés poison. Il est alors EMPOISONNÉ (LdR page 113).

Actions

✘ **Morsure.** 5D/3+ · touché : (6+R)* + poison 2 (CON normal)

■ **Défense.** 4D/3+

Butin

Artisanat Alchimie (difficile). Dose de sueur de Rat géant à crinière (Poison 2, CON normal, valeur : 75 Kaars).

8 3 (difficile)

La nuée de Scarabs de Sinople

Description. Une nuée de scarabées verts et dorés se jette sur vous comme une marée galopante. Ils sont tellement nombreux que les claquements de leurs mandibules sont assourdissants, prêts à déchiqueter la chair. Et ils ont l'air affamés !

Connaissances Nature (difficile). Ce sont des Scarabs de Sinople, originaires de la Côte de Malaka. Pour en venir à bout, le plus facile est d'utiliser du feu ou des attaques de zone.

Connaissances Nature (très difficile). Ces saloperies sont vectrices d'une souche de Fièvre dardique particulièrement virulente, dont le temps d'incubation est très rapide.

Instinct. Décérébré (page 17).

Environnement. Ruines et interstices rocheux de la Côte de Malaka.

Organisation sociale. 1-5 nuées.

Nuée de Scarabs de Sinople

NUÉE DE PLUSIEURS CENTAINES D'ANIMAUX DE TAILLE INFIME, OCCUPANT UN ESPACE DE GRANDE TAILLE

25♥ 0♣ 2♠ 2♣ 4♣

Caractéristiques

FOR	1	PSY	0	AGI	5
CON	1	VOL	1	VIV	4
CHA	1	INT	0	PER	4

Compétences

Aucune.

Traits

Nuée. Cette entité est en fait constituée de plein de très petits animaux. On considère que tous les effets ciblant un nombre déterminé d'adversaires sont ignorés. La nuée peut passer dans un interstice de la taille d'une créature la composant. La nuée occupe un espace au sol de 4 carrés contigus de 1m de côté, et peut occuper le même espace qu'un adversaire (cela ne la rend pas EXPOSÉ). Le seul moyen pour une nuée d'attaquer est d'occuper le même espace qu'un adversaire, et dans ce cas elle peut attaquer une fois chaque adversaire ainsi positionné.

Immunités. Immunisé au poison, terreur, sommeil, étourdissement, aveuglement, assommement, fatigue et maladies. Ne peut tomber À TERRE, ne peut être PRIS EN TENAILLE ou PRIS EN TRAITRE et n'est jamais EXPOSÉ.

Résistances. Les Dégâts perforants, tranchants et contondants sont divisés par 4 (arrondi au supérieur), après avoir appliqué les ♣.

Vulnérabilités. Les Dégâts dus aux effets de zone sont doublés, après avoir appliqué les ♣.

Escalade. La nuée de Scarabs se déplace aux murs et au plafond de la même manière qu'au sol.

Vecteur de maladie. À chaque fois qu'un adversaire est blessé par une attaque de morsure, il doit réussir un jet de CON normal. Si le jet est raté, il contractera automatiquement la Fièvre dardique (LdR page 133) au bout de 1h au lieu du temps d'incubation habituel.

Actions

✂ **Morsures.** 4D/2+, sur tous les adversaires occupant le même espace · touché : (2D+R)* + maladie (CON normal)

▣ **Défense.** 4D/3+

Butin

Aucun.

8 3 (difficile)



Chasseuse des Caves

ANIMAL DE TAILLE MOYENNE

30♥ 10♣ 2♠ 3♣ 6♠

Caractéristiques

FOR	2	PSY	1	AGI	3
CON	2	VOL	1	VIV	3
CHA	1	INT	0	PER	4

Compétences

Acrobaties 2 (6D/4+), Corps à corps 2 (6D/4+), Défense 2 (6D/4+), Saut 5 (9D/5+), Voir 2 (6D/3+).

Traits

Vision dans le noir. La Chasseuse voit parfaitement même dans le noir le plus complet.

Escalade. La Chasseuse se déplace aux murs et au plafond de la même manière qu'au sol.

Blessure paralysante. À chaque fois qu'un adversaire est blessé par une attaque de crochets, il doit réussir un jet de VOL normal ou recevoir 1 dé paralysie. Il est alors PARALYSÉ (LdR page 134).

Pouvoirs

♣ **Aspersion de soie** · 5♣. La Chasseuse fait une attaque à distance contre un adversaire en envoyant une sécrétion poisseuse, considérée comme une arme de Jet (jet de Tir 6D/3+, portée nominale 5m). Si l'attaque touche, l'adversaire est IMMOBILISÉ durant 1D rounds. Il peut utiliser une Action de Combat (♣) et réussir un jet de FOR difficile pour se libérer plus rapidement.

Actions

♣ **Crochets.** 6D/4+ · touché : (5+R)* + paralysie 1 (VOL normal)

■ **Défense.** 6D/4+

Butin

Artisanat Alchimie (difficile) ×1. Dose de venin de Chasseuse des Caves (Paralysie 1, VOL normal, valeur : 75 Kaars).

Artisanat Tannerie (difficile) ×1. Rouleau de soie (composant principal pour vêtements de noble, valeur : 19 Kaars).

♣ 3 (difficile)

La Chasseuse des Caves

Description. Dans l'air moite de la caverne, des reliquats de toile vous avaient mis sur vos gardes. Un jet de soie collante et poisseuse vient vous coller au sol tandis qu'une araignée géante aux longues pattes cliquetantes court sur les murs en faisant claquer ses crochets.

Connaissances nature (difficile). C'est une Chasseuse des Caves, un prédateur des lieux obscurs qui traque ses proies dans le noir et les immobilise en les aspergeant de toile. Elle n'a alors plus qu'à leur inoculer une toxine paralysante pour les achever. Il arrive qu'elle garde des proies en vie emmaillotées dans de la toile pour se constituer un garde-manger.

Tactique. Les Chasseuses des Caves commencent par utiliser leur aspersion de soie pour immobiliser les adversaires les plus dangereux, puis se jettent sur les plus faibles pour les paralyser. Si la situation est sous contrôle, elles évitent de tuer leurs proies, préférant les garder en vie pour les manger plus tard.

Instinct. Prédateur (page 17).

Environnement. Cavernes et ruines souterraines.

Organisation sociale. Colonie (3-8).



Le Ptérokir

Description. Vous sentez un courant d'air tandis qu'une ombre se jette sur vous depuis les hauteurs. Votre tête commence à bourdonner et vous vous sentez vaseux lorsque l'énorme chauve-souris vous lacère de ses griffes et de ses crocs.

Connaissance Nature (normal). Cette créature est un Ptérokir, une chauve-souris de la taille d'un Humain qui aime les cavernes sombres et chasse la nuit en quête de chair fraîche. Presque aveugle, elle capte uniquement les changements de luminosité importants et se repère grâce à la réverbération des sons, inaudibles pour un Humain, qu'elle produit.

Connaissance Nature (très difficile). Un Ptérokir peut générer des sons particuliers capables d'étourdir un Humain, et de se jeter sur lui dans la foulée lorsqu'il est sans défense. Il ne peut cependant le faire guère plus d'une à deux fois par jour.

Tactique. Un Ptérokir en chasse essaye autant que possible de prendre son adversaire en traître en misant sur sa Discrétion et en profitant de l'obscurité.

Au premier round, il charge depuis les airs puis utilise sa Rafale d'infrasons sur l'adversaire le plus dangereux pour se prémunir de toute riposte.

Au second round, il utilise une seconde fois sa Rafale d'infrasons directement sur sa proie pour tenter de la priver de sa Défense.

Au troisième round, si ses adversaires sont suffisamment blessés, le Ptérokir insiste, sinon il tentera de fuir par la voie des airs.

Si un Ptérokir est réveillé durant la journée, par exemple si des personnages pénètrent dans sa caverne à l'aide de torches, il combattra jusqu'à la mort pour défendre son territoire.

Instinct. Prédateur (page 17).

Environnement. Cavernes et forêts profondes.

Organisation sociale. Couple ou nichée (3-6).

Ptérokir

ANIMAL DE TAILLE MOYENNE

22♥ 10♣ 2♠ 2♣ 3/8♣

Caractéristiques

FOR	3	PSY	1	AGI	3
CON	2	VOL	1	VIV	2
CHA	1	INT	0	PER	2

Compétences

Corps à corps 2 (5D/4+), Défense 2 (6D/5+), Discrétion 2 (6D/4+), Entendre 5 (9D/5+).

Traits

Vol. Le Ptérokir peut voler à une vitesse de 8♣, mais ne se déplace au sol qu'à 3♣.

Attaques multiples. Le Ptérokir peut porter 1 attaque de morsure et 1 de griffes (avec -2D) à chaque Action de Combat (♣).

Écholocation. Le Ptérokir se base essentiellement sur les sons pour repérer ses proies et peut « voir » et combattre dans le noir complet. Il ne peut pas être AVEUGLÉ, sauf par des effets qui l'assouriraient.

Pouvoirs

► **Rafale d'infrasons · 5♣.** Le Ptérokir désigne un adversaire situé à 5m ou moins. Ce dernier doit réussir un jet CON normal ou être ÉTOURDI jusqu'au début du prochain round du Ptérokir.

Actions

♣ Attaques multiples

Morsure. 6D/4+ · touché : (5+R)*

Griffes. 4D/4+ · touché : (3+R)*

■ **Défense.** 6D/5+

Butin

Artisanat Tannerie (difficile) ×2. Aile membraneuse (composant principal pour les sacs et sacoches, valeur : 4 Kaars).

♣ 3 (difficile)

Effroizard

ANIMAL DE TAILLE MOYENNE

30♥ 10♣ 2♠ 3♣ 7♣

Caractéristiques

FOR	3	PSY	1	AGI	3
CON	3	VOL	3	VIV	3
CHA	1	INT	2	PER	4

Compétences

Corps à corps 2 (6D/4+), Défense 2 (6D/4+), Discrétion 4 (8D/4+), Natation 4 (8D/4+), Voir 2 (6D/3+).

Traits

Vision dans le noir. L'Effroizard voit parfaitement même dans le noir le plus complet.

Chasseur dans les ténèbres. Tant qu'il se trouve dans l'obscurité, l'Effroizard a l'Avantage à ses jets de Corps et de Défense.

Terreur dans les ténèbres. Au début de son round, tout adversaire situé à 5m ou moins à la fois d'un Effroizard et d'une zone d'obscurité (suffisamment grande pour qu'il puisse s'y cacher) doit réussir un jet VOL normal ou avoir le Désavantage à tous ses jets de Compétence jusqu'au début de son prochain round. Un adversaire qui réussit son jet de VOL est immunisé à l'effet Terreur dans les ténèbres durant 1 heure.

Pouvoirs

✘ **Souffle asphyxiant · 10♣.** L'Effroizard souffle le gaz asphyxiant qu'il stocke dans son ventre dans un cône de 6m. Toutes les flammes et feux sont soufflés et s'éteignent. Les personnages qui ne sont pas des Effroizards doivent réussir un jet de CON difficile ou subir 1D*/∞♣ d'asphyxie.

Actions

✘ **Crocs.** 6D/4+ · touché : (10+R)*

▣ **Défense.** 6D/4+

Butin

Artisanat Tannerie (difficile) ×1. Morceau de peau écaillée (composant principal pour armure de peau – légère, valeur : 25 Kaars).

8 3 (difficile)



L'Effroizard

Description. Une paire d'yeux rouges s'allument dans le noir. Puis une autre, et une autre encore. Vous êtes cernés par des créatures inconnues. Un rire carnassier retenti. Vous sentez une goutte de sueur gelée couler le long de votre tempe. Vos mains tremblent en se cramponnant à la poignée de vos armes. Un frisson vous parcourt l'échine.

Connaissance Nature (difficile). Vous faites face à des Effroizards, des créatures des ténèbres qui profitent de l'obscurité pour s'en prendre à ses proies effrayées. La simple présence d'une zone sombre où *pourrait* se trouver un Effroizard suffit à faire tomber les couards dans la paranoïa.

Connaissance Nature (très difficile). Ils sont capables d'exalter un gaz asphyxiant assez puissant pour souffler la flamme d'une torche et plonger une caverne dans une obscurité terrifiante.

Tactique. Les Effroizards attaquent en groupe, dans les endroits sombres. À chaque round, l'un d'entre eux s'attèle systématiquement à éteindre torches et flammes non-protégées avec son souffle. Si ses adversaires ont une source de lumière qui n'est pas possible de souffler, ils vont essayer de s'en emparer et la couvrir, et si cela échoue ils préféreront fuir. Rappelez-vous que si un personnage ne voit pas dans le noir, il attaque une zone à l'aveugle sans savoir si un adversaire s'y trouve, et systématiquement avec le Désavantage.

Instinct. Meurtrier (page 17).

Environnement. Cavernes sombres et parfois égouts de vastes cités.

Organisation sociale. Groupe (3-8).



La Rocaille des Ténèbres

Description. Vous voyez une statue à moitié humanoïde avec une tête de cerf. Il vous semble apercevoir une lueur maligne dans ses yeux, mais ce n'est sans doute rien... jusqu'à ce qu'elle s'anime et vous attaque !

Connaissance Magie et Mystères (difficile). La Rocaille des Ténèbres se nourrit de deux choses : de calcaire et de sang. Elle est capable de rester immobile pendant des années entières qu'un malheureux s'aventure dans des ruines oubliées, puis de se repaître de son sang, et enfin retourner en hibernation.

Connaissance Magie et Mystères (très difficile). Cette créature n'est pas naturelle, et a été altérée par la Magie de la Terre. Ayant manifestement échappé au contrôle de ses maîtres, elle pullule désormais dans les anciennes ruines Ilburiennes.

Tactique. La Rocaille des Ténèbres attend dans les ombres jusqu'à être repérée (par exemple dans la lumière d'une torche) ou si un adversaire passe à sa portée. À ce moment-là elle passe à l'attaque avec l'Avantage (et éventuellement en prenant sa cible EN TRAITRE). Tant qu'elle le peut, elle évitera de bouger pour se nourrir et se soigner, profitant de ses coups étourdissants pour éviter que sa proie ne prenne la fuite. Les Rocailles des Ténèbres tendent des embuscades en groupe, en général dans une même grande pièce.

Instinct. Meurtrier (page 17).

Environnement. Ruines obscures.

Organisation sociale. Groupe (2-6).

Rocaille des Ténèbres

ABERRATION MAGIQUE DE TAILLE MOYENNE

30♥ 0⚡ 2☸ 6♣ 4♠

Caractéristiques

FOR	3	PSY	0	AGI	3
CON	4	VOL	2	VIV	2
CHA	2	INT	1	PER	2

Compétences

Corps à corps 2 (6D/4+), Défense 2 (6D/5+), Discrétion 2 (6D/4+).

Traits

Posture d'attente. Tant que la Rocaille des Ténèbres est dans l'obscurité et immobile, elle bénéficie de +6♣ et ne peut pas être différenciée d'une statue. Elle peut rester des années dans cette posture. Le round où elle quitte sa posture, elle a l'Avantage à ses jets de Corps à corps.

Coups étourdissants. Lorsque la Rocaille des Ténèbres touche un adversaire, ce dernier doit réussir un jet de CON normal ou être ÉTOURDI jusqu'au début du prochain round de la Rocaille.

Festin attendu. Lorsque la Rocaille des Ténèbres blesse un adversaire, elle peut durant le même round consacrer une Action de Déplacement (▶) pour se repaître de sa chair et son sang. Dans ce cas, elle est soignée de 2D♥.

Actions

✘ **Griffes et bois.** 6D/4+ · touché : (8+R)* + étourdissement

▶ **Festin attendu.** Soins de 2D♥.

■ **Défense.** 6D/5+

Butin

Aucun.

83 (difficile)

Exemple d'aventure : la bibliothèque enfouie

Les PJ's sont envoyés dans des ruines pour y trouver d'anciens ouvrages contenant des connaissances recherchées. L'endroit à l'architecture impressionnante comporte de nombreuses statues, mais dans une pièce intermédiaire, il s'agit en réalité de Rocailles des Ténèbres qui se réveillent et attaquent en traître.

Alluvile

COLONIE DE BACTÉRIES DE TRÈS GRANDE TAILLE

100♥ 0⚡ 2⚡ 0🛡 4👤

Caractéristiques

FOR	1	PSY	0	AGI	4
CON	5	VOL	0	VIV	2
CHA	0	INT	0	PER	4

Compétences

Corps à corps 2 (6D/3+), Entendre 3 (7D/3+), Discrétion 2 (6D/3+).

Traits

Immunités. Immunisé au sommeil, terreur, aveuglement, étourdissement, assommement, mise à terre, fatigue, maladies, prise en traître, prise en tenaille, effets mentaux et dégâts d'acide.

Résistances. Les dégâts perforants sont divisés par 4 (arrondi au supérieur).

Suintant. L'Alluvile réussit automatiquement ses jets d'Escalade et de Natation et se déplace à sa vitesse normale, quelle que soit la surface. Il peut passer dans n'importe quel petit interstice en se déformant.

Division. Lorsque l'Alluvile devrait être blessé par des dégâts tranchants, il ne l'est pas. À la place, il se divise en 2 Alluviles d'une catégorie de taille de moins et ayant chacun la moitié de ses ♥ actuels. Un Alluvile ayant 10♥ ou moins ne peut plus se diviser et est blessé normalement. Si une arme inflige plusieurs types de dégâts dont des dégâts tranchants, on applique déjà les autres types de dégâts, puis la division.

Corrosion. À chaque fois qu'un adversaire touche l'Alluvile, il doit réussir un jet de VIV normal. S'il est raté, et que l'adversaire attaquait avec une arme, elle voit ses dégâts réduits définitivement de 1* (si ses dégâts tombent à 0, elle est détruite). Les artefacts et les armes enchantées ne sont pas affectés. Si l'adversaire attaquait à mains nues, il subit à la place 5*/∞🛡.

Actions

⚡ **Solidification de pointes acides.**

6D/3+ · touché : (5+R)*/4🛡

■ **Défense.** 4D/5+

Butin

Artisanat Alchimie (très difficile) ×3. Dose d'acide d'Alluvile (composant principal pour flasque d'acide concentré, valeur : 38 Kaars).

⚡ 4 (très difficile)

L'Alluvile

Description. Une masse informe et suintante surgit lentement devant vous. Des pointes se solidifient sur sa surface, luisantes et effilées, tandis que la créature avance inexorablement dans votre direction.

Connaissance Nature (difficile). Il s'agit d'un Alluvile, formé de microscopiques créatures agglomérées ensemble, capables de se scinder en plusieurs autres créatures si on essaye de les trancher. Il est alors facile d'être mis en difficulté par leur nombre.

Connaissance Nature (très difficile). L'Alluvile sécrète un puissant acide capable de traverser même les armures intermédiaires, et détériore les armes utilisées pour le frapper. Cette substance, une fois distillée, est un ingrédient de choix en alchimie.

Instinct. Décérébré (page 17).

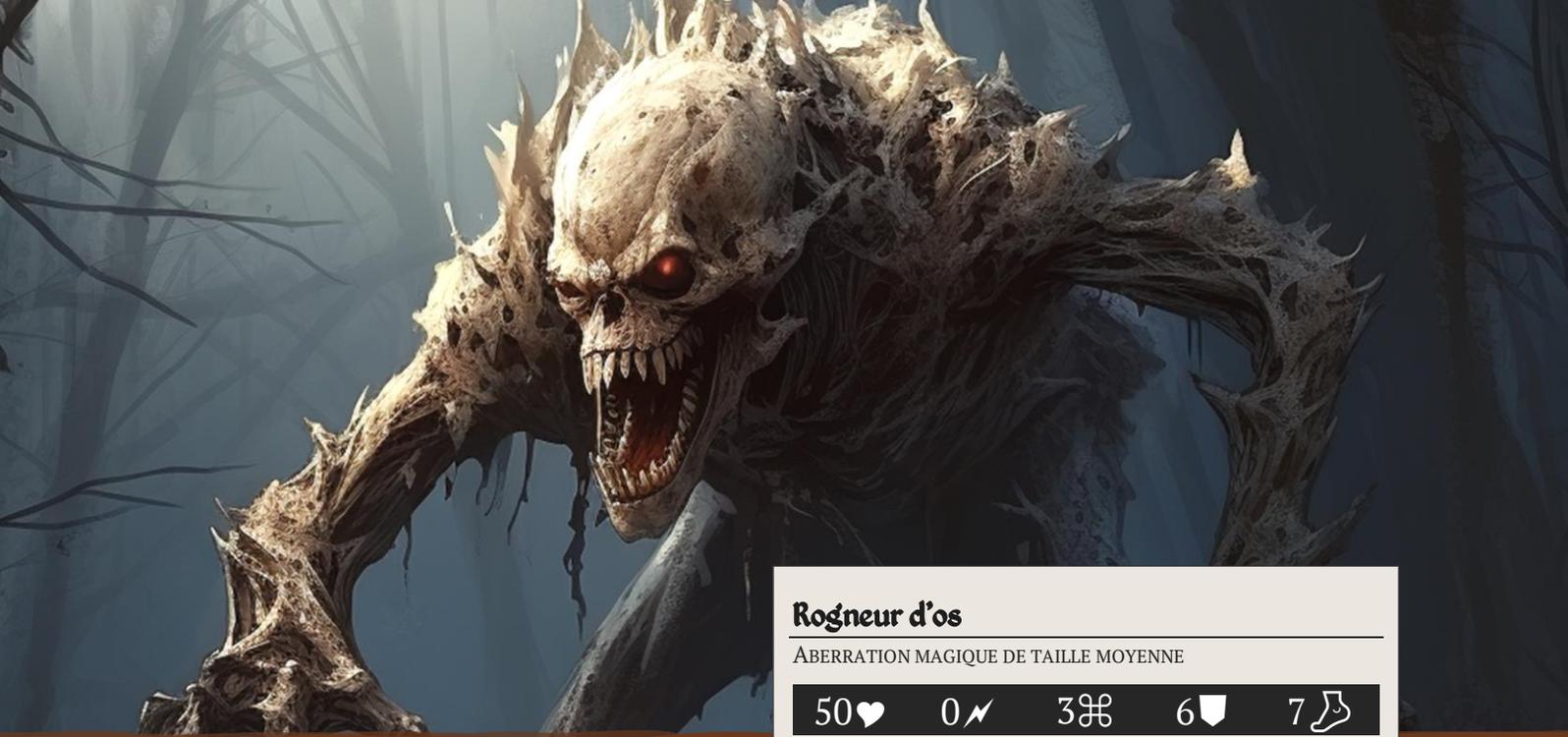
Environnement. Égouts et ruines de villes.

Organisation sociale. Solitaire.

Si l'Alluvile subit à chaque fois uniquement des dégâts tranchants, il se divise de la façon suivante :

→ 13♥
 → 25♥ → 13♥
 → 13♥
 100♥ → 50♥ → 25♥ → 13♥
 → 50♥ → 25♥ → 13♥
 → 13♥
 → 25♥ → 13♥
 → 13♥





Le Rogneur d'os

Description. Une créature rapide et mortelle sort des ombres dans lesquelles elle était tapie, toutes griffes dehors. Elle semble constituée d'os calcifiés qui recouvrent tout son corps, lui donnant une couleur blanc cassé où se démarquent deux petits yeux rouges qui transcendent l'obscurité.

Connaissance Magie et Mystères (très difficile). Il s'agit d'un Rogneur d'os, une aberration impie heureusement très rare qui se nourrit du calcium des squelettes. Si une telle créature peut survivre des siècles au fond d'un ossuaire abandonné, elle ne passera pas à côté d'os tout frais qu'elle considère comme le met le plus fin.

Connaissance Magie et Mystères (héroïque). Son corps calcifié extrêmement solide et son métabolisme minimal la rendent particulièrement coriace, mais elle craint toutefois particulièrement l'acide. La dernière erreur d'un combattant est de rester à proximité lorsqu'elle trépassé, car elle explose en une myriade de fragments d'os.

Tactique. Un Rogneur d'os peut attendre des jours entiers à se dissimuler en rongant de vieux os. Il attaque ensuite la première créature qui passe à proximité. S'il arrive à la tuer, il s'enfuit avec son cadavre sans demander son reste. Si un adversaire s'expose, il n'hésitera pas à saisir cette opportunité pour le frapper dans le dos. En groupe, les Rogneurs d'os peuvent combattre de concert, par exemple en faisant choir un adversaire coriace.

Instinct. Meurtrier (page 17).

Environnement. Ossuaires, catacombes, cimetières abandonnés.

Organisation sociale. Solitaire ou groupe (2-5).

Rogneur d'os

ABERRATION MAGIQUE DE TAILLE MOYENNE

50♥ 0⚡ 3☸ 6♣ 7♣

Caractéristiques

FOR	4	PSY	0	AGI	3
CON	5	VOL	2	VIV	3
CHA	0	INT	1	PER	3

Compétences

Corps à corps 4 (8D/4+), Course 3 (7D/4+), Défense 4 (8D/4+), Discrétion 2 (6D/4+), Escalade 5 (9D/3+).

Traits & Talents

Opportuniste. (déjà compté)

Vision dans le noir. Le Rogneur d'os voit parfaitement même dans le noir le plus complet.

Corps calcifié. Immunisé à la fatigue, au poison, à la paralysie et aux maladies. Vulnérabilité à l'acide (dégâts doublés).

Attaques multiples. Le Rogneur d'os peut porter 2 attaques de griffes à chaque Action de Combat (☠).

Shrapnel d'os. Lorsque le Rogneur d'os tombe à 0♥ et meurt, toutes les créatures adjacentes subissent 2D*.

Actions

☠ **Griffes x2.**

8D/4+ · touché : (10+R)*

8D/4+ · touché : (10+R)*

■ **Défense.** 8D/4+

■ **Opportuniste.** Une réaction gratuite pour attaquer un adversaire EXPOSÉ.

Butin

Aucun (réduit en morceaux lorsqu'il meurt).

☠ 4 (très difficile)

Hurleur blême

ANIMAL DE TRÈS GRANDE TAILLE

100♥ 10♣ 3☞ 4♠ 5♣

Caractéristiques

FOR	5	PSY	1	AGI	3
CON	4	VOL	2	VIV	2
CHA	0	INT	0	PER	3

Compétences

Corps à corps 4 (8D/4+), Défense 4 (8D/5+), Entendre 5 (9D/4+).

◆◆ Traits & Talents

Second souffle. (déjà compté)

Attaques multiples. Le Hurleur peut porter 1 attaque de morsure et 2 attaques de pseudopodes à chaque Action de Combat (☒). Les pseudopodes ont de l'allonge.

Aveugle mais pas sourd. Le Hurleur n'a pas d'œil et se repère exclusivement au son, si bien qu'il ne souffre aucunement de l'obscurité. L'assourdir équivaut à l'AVEUGLER.

Terrifiant. Au début de son round, tout adversaire situé à 10m ou moins et voyant le Hurleur doit réussir un jet VOL normal ou avoir le Désavantage à tous ses jets de Compétence jusqu'au début de son prochain round. Un adversaire qui réussit son jet de VOL est immunisé à l'effet Terrifiant des Hurlleurs durant 1 heure.

◆ Pouvoirs

☒ **Hurlement déchirant** · 5♣. Chaque créature dans un cône de 10m devant le Hurleur subit 1D*/∞☐ et doit réussir un jet de VOL normal ou recevoir 2 dés paralysie. Elle est alors PARALYSÉE (LdR page 134).

Actions

☒ **Attaques multiples.**

Morsure. 8D/4+ · touché : (15+R)*

Pseudopode. 8D/4+, allonge · touché : (5+R)*

Pseudopode. 8D/4+, allonge · touché : (5+R)*

▣ **Défense.** 8D/5+, deux réactions par round

Butin

Aucun.

☞ 5 (héroïque)

Le Hurleur blême

Description. Un ver de très grande taille et d'une teinte blanchâtre, presque cadavérique, sort d'un tunnel obscur pour vous faire face. Il possède deux pseudopodes lui donnant une certaine préhension et un aspect presque anthropomorphe. Hélas, lorsqu'il retroussa son unique lèvre pour dévoiler une gueule béante garnie de crocs, son aspect bestial et meurtrier ne fit plus aucun doute.

Connaissance Nature (très difficile). Le Hurleur blême est une créature terrifiante pour qui veut arpenter le plus profond des mines et des cavernes Ilburiennes. Aveugle mais doté d'une ouïe aussi aiguë que ses crocs, il est capable de pousser un hurlement déchirant les ténèbres, vrillant les tympans et glaçant le sang du plus aguerri des combattants.

Tactique. Le Hurleur blême n'est pas un chasseur, et ne fera pas d'effort pour prendre par surprise ses adversaires. Au premier round, il commencera par pousser son ◆Hurlement déchirant, laissant ses adversaires venir au contact et prêt à utiliser ses deux réactions pour porter des attaques de pseudopode (qui possèdent de l'allonge). N'oubliez pas qu'il est ◇Terrifiant. Il enchaîne ensuite les attaques multiples, concentrant ses attaques sur le même adversaire dans un premier temps. Si un adversaire plus faible vient à portée de ses pseudopodes, il changera de cible pour s'en prendre à lui. Lorsqu'il a perdu au moins la moitié de ses ♥, il utilise à nouveau son ◆Hurlement déchirant.

Instinct. Prédateur (page 17).

Environnement. Cavernes sombres et profondes.

Organisation sociale. Solitaire.





Le Sambre

Description. Dans les ténèbres glacées, vous semblez distinguer une forme floue, composée d'ombre solide. Vous ne sauriez dire si elle est bipède ou non, tant sa silhouette agile se déplace avec aisance dans les ruines encombrées. Ses deux queues fouettent l'air et ses yeux brillent d'un rouge terrifiant – mais c'est vraisemblablement avec ses griffes d'ombre rétractiles longues comme le bras que ce cauchemar vivant va vous éventrer.

Connaissance Magie et Mystères (difficile)

C'est un Sambre, un monstre légendaire de l'ombre et du froid. Vous avez toujours cru que les histoires à son propos n'avaient pour but que d'effrayer – efficacement – les enfants. Cette créature est vraiment très dangereuse. Semi-

réelle, une épée peut passer au travers comme de la fumée, tandis qu'elle enfoncera ses griffes dans la plus profonde armure comme dans du beurre.

Connaissance Magie et Mystères (très difficile)

Ces créatures sont immunisées à la plupart des choses qui pourraient blesser une créature de chair et de sang, mais sont gênées par la lumière du soleil.

Connaissance Magie et Mystères (héroïque)

Les Sambres sont nimbés de mystères, et associés à un nom singulier : la mythique cité de Brënzivar. Les plus fous racontent que c'est là que ces créatures maudites auraient été enfermées.

Instinct. Meurtrier (page 17).

Organisation sociale. Solitaire ou groupe (2-3).

Sambre

CRÉATURE MAGIQUE DE GRANDE TAILLE

80♥ 20♣ 3♣ 0♣ 8♣

Caractéristiques

FOR	3	PSY	2	AGI	5
CON	1	VOL	3	VIV	5
CHA	3	INT	2	PER	4

Compétences

Corps à corps 3 (7D/2+), Défense 3 (7D/2+)

Traits

Second souffle, Esquive de projectile. Déjà comptés.

Vision dans le noir. Le Sambre voit parfaitement même dans le noir le plus complet.

Immunités. Froid, sommeil, étourdissement, assommement, poison et maladies.

Vulnérabilité à la lumière. Lorsqu'il est exposé une forte lumière, le Sambre a le Désavantage à tous ses jets de Compétence.

Chair ombrable. Lorsque le Sambre est touché par une attaque non défendue, lancer 1D. Sur 4+, cette attaque n'a aucun effet.

Attaques multiples. Le Sambre peut porter 2 attaques de griffes ombrables à chaque Action de Combat (⚔). De plus, elles infligent des dégâts tranchants et de froid qui ont une Pénétration totale (∞☐).

Horifique. Tout adversaire situé à 10m ou moins et voyant le Sambre doit réussir immédiatement un jet VOL difficile ou avoir le Désavantage à tous ses jets de Compétence. Cet effet perdure jusqu'à ce que l'adversaire ait réussi à blesser le Sambre, qu'il soit tué ou que le combat prenne fin. Une seule fois par combat.

Actions

⚔ **Griffes ombrables x2.**

7D/2+ · touché : (10+R)*/∞☐

7D/2+ · touché : (10+R)*/∞☐

▣ **Défense.** 7D/2+, deux réactions par round et peut les utiliser pour se défendre contre n'importe quelle attaque à distance.

Butin

Artisanat Alchimie (héroïque) ×2. Dose d'ombre liquide (voir ci-dessous).

8 5 (héroïque)

Ombre liquide

OBJET ALCHIMIQUE

Valeur : 500 Kaars

Huile à appliquer sur une arme. Permet d'obtenir une Pénétration totale (∞☐) et de ne pas tenir compte des capacités qui permettent d'ignorer une attaque sur un jet de dé, tel que ◇Chair ombrable, durant 1 heure.

Les Lucrovrirs et la Ragesang



Le Lucrovrir

Description. Cette créature poilue et canine se déplace sur ses pattes arrière, tandis que ses bras sont terminés par des mains griffues. De ses cheveux hirsutes et sales dépassent deux cornes tombant vers l'arrière de son crâne allongé.

Connaissances Magie et Mystères (difficile). Le monde d'Ilburia subit un fléau depuis plusieurs siècles déjà : l'apparition des Lucrovrirs. Bien que personne ne sache d'où viennent exactement ces créatures dégénérées, assoiffées de sang et de destruction, elles ont été de redoutables adversaires durant la Guerre de Sang. Bien qu'aucune preuve irréfutable n'ait pu être apportée, il est de notoriété publique que ces rejetons impies sont issus du sang corrompu des Vampyres. À la fin de la Guerre de Sang, presque tous les Lucrovrirs ont été abattus, si bien que depuis, leur existence a été reléguée au rang de légende ou d'histoire de bonne femme.

Connaissances Magie et Mystères (très difficile). Toutefois, si les Lucrovrirs sont rares à se manifester à nouveau, leurs rejetons se terrent encore dans les bois reculés d'Ilburia : les créatures Ragesang. Lorsqu'un Lucrovrir contamine un animal, il le rend à moitié fou et provoque des mutations sur

son corps, telles que l'allongement de ses griffes, de sa dentition et l'apparition caractéristique de cornes sur l'arrière de sa tête. Les Ragesang n'agissent sans plus aucun discernement, s'attaquant au bétail et aux hommes avec violence, poussés par une faim perpétuelle et une soif de sang inextinguible. Enfin, un humain mordu par un Lucrovrir se transforme lui-même en Lucrovrir... définitivement. Pour en venir à bout, le feu reste la seule chose un tant soit peu efficace.

Connaissances Magie et Mystères (héroïque). Contrairement à ce que l'on pourrait penser, l'humain ainsi « transformé » ne l'est pas vraiment. En réalité, de la chair et des os ont poussés autour de son corps pour former une sorte d'armure vivante, et ont en partie fusionnés avec ses propres membres et viscères, rendant toute extraction impossible. La manière dont cette carapace arrive à se créer comme « à partir de rien » est encore obscure, et entretient sans aucun doute un lien étroit avec la Magie. Une chose est pourtant certaine : la Confrérie prend des mesures draconiennes pour décourager quiconque de s'intéresser d'un peu trop près au métabolisme de ces dangereuses créatures...

Instinct. Meurtrier (page 17).

Organisation sociale. Seul, meute grossissante (2-9) ou marée hors de contrôle (10-50).

Lucrovrir

CRÉATURE MAGIQUE DE GRANDE TAILLE

60♥ 0♣ 2♠ 5♣ 8♣

Caractéristiques

FOR	5	PSY	0	AGI	4
CON	5	VOL	3	VIV	4
CHA	1	INT	2	PER	4

Compétences

Corps à corps 4 (8D/3+), Course 4 (8D/3+), Discrétion 4 (8D/3+), Entendre 4 (8D/3+), Voir 2 (6D/3+).

Traits

Attaques multiples. Peut attaquer avec ses 2 griffes ou bien avec sa morsure pour ✘.

Contamination. À chaque fois qu'un humain est blessé par une attaque de morsure de Lucrovrir, il doit réussir un jet de CON normal. En cas d'échec, il est contaminé et se transforme définitivement en Lucrovrir assoiffé de carnages au bout de 1D jours. Les animaux (non-magiques) contaminés subissent des mutations et deviennent enrégés sous leur forme Ragesang au bout de 1D rounds (appliquez l'Altération ci-contre).

Immunités. Immunisé au poison, terreur et maladies.

Régénération inouïe. Récupère tous ses Points de Vie (♥) au début de chaque round, sauf ceux issus de Dégâts de feu ou d'acide qui se régénèrent au rythme de 5♥ par heure.

Terrifiant. Au début de son round, tout adversaire situé à 10m ou moins et voyant le Lucrovrir doit réussir un jet VOL normal ou avoir le Désavantage à tous ses jets de Compétence jusqu'au début de son prochain round. Un adversaire qui réussit son jet de VOL est immunisé à l'effet Terrifiant des Lucrovris durant 1 heure.

Transformation. Reprend une apparence humaine lorsqu'il est tué.

Actions

✘ **Morsure.** 8D/3+ · touché : (12+R)* + contamination

✘ **Griffes** ×2.

8D/3+ · touché : (8+R)*

8D/3+ · touché : (8+R)*

▣ **Défense.** 4D/3+

Butin

Aucun.

♣ 5 (héroïque)

Les animaux Ragesang

Lorsqu'un Lucrovrir attaque un animal, ce n'est pas nécessairement pour le dévorer mais parfois juste pour s'amuser. Si l'animal blessé survit à ses blessures, il subit rapidement des mutations qui déforment son squelette et détraquent son esprit, le transformant en une machine à tuer enrégée que les impériaux appellent « Ragesang ». Transformer des animaux en Ragesang n'a pas l'air d'apporter quoi que ce soit au Lucrovrir, et les Mages de la Confrérie les plus érudits pensent qu'il s'agit là plus d'un effet secondaire non voulu et hors de contrôle. Les animaux Ragesang attaquent à vue tout ce qui pourrait saigner, le réduisent en charpie et dévorent les morceaux restants. Ils sont dénués de toute raison et combattront jusqu'à la mort, avec d'autant plus d'acharnement s'ils sont sévèrement blessés. De plus, si leur salive n'est pas aussi dangereuse que celle d'un Lucrovrir, elle en reste un poison très dangereux.

Lorsque plusieurs animaux sont transformés plus ou moins au même moment, ils évitent curieusement de s'attaquer et forment même une bande enrégée.

Organisation sociale. Seul ou bande (3-5).

Animal Ragesang [Altération]

PEUT S'APPLIQUER À TOUT ANIMAL NON-MAGIQUE, QUI DEVIENT ALORS UN ANIMAL MAGIQUE RAGESANG

+10♥ - - +2♣ -

Caractéristiques

FOR	+2	-	-
CHA	-1	INT	0

Traits

Rage du sang. L'Animal Ragesang attaque sans réfléchir toute créature qui peut saigner (à l'exception des autres animaux Ragesang et des Lucrovris). De plus, tant qu'il est en combat et qu'il a strictement moins de la moitié de ses Points de vie (♥), l'Animal Ragesang peut attaquer une fois de plus avec une de ses attaques (morsure, griffe, bec, etc.) à chaque round.

Blessure empoisonnée. À chaque fois qu'un adversaire est blessé par une attaque de l'Animal Ragesang, il doit réussir un jet de CON normal ou recevoir autant de dés poison que la CON de l'Animal Ragesang. Il est alors EMPOISONNÉ (LdR page 131).

Butin

Artisanat Alchimie (variable). Salive de Ragesang.

♣ +1



Chien Ragesang

ANIMAL MAGIQUE RAGESANG DE PETITE TAILLE

26♥ 0♣ 2♠ 2♣ 7♣

Caractéristiques

FOR	4	PSY	0	AGI	3
CON	2	VOL	1	VIV	3
CHA	0	INT	0	PER	3

Compétences

Pistage 2 (6D/4+), Entendre 2 (6D/4+).

Traits

Flair. Le Chien Ragesang a l'Avantage à ses jets de Pistage lorsqu'il est en mesure de suivre une piste olfactive.

Rage du sang. Le Chien Ragesang attaque sans réfléchir toute créature qui peut saigner. De plus, tant qu'il est en combat et qu'il a strictement moins de la moitié de ses Points de vie (♥), le Chien Ragesang peut attaquer une fois de plus avec sa morsure à chaque round.

Blessure empoisonnée. À chaque fois qu'un adversaire est blessé par une attaque du Chien Ragesang, il doit réussir un jet de CON normal ou recevoir 2 dés poison. Il est alors EMPOISONNÉ (LdR page 131).

Actions

✘ **Morsure.** 4D/4+ · touché : (7+R)* + poison 2 (CON normal)

■ **Défense.** 4D/4+

Butin

Artisanat Alchimie (normal) ×1. Dose de salive de Ragesang (LdR page 113).

♣ 2 (normal)

Cheval Ragesang

ANIMAL MAGIQUE RAGESANG DE GRANDE TAILLE

30♥ 0♣ 2♠ 2♣ 10♣

Caractéristiques

FOR	6	PSY	0	AGI	2
CON	3	VOL	1	VIV	2
CHA	0	INT	0	PER	2

Compétences

Course 4 (8D/5+).

Traits

Galop sauvage. Le Cheval Ragesang peut relancer ses jets de Course.

Rage du sang. Le Cheval Ragesang attaque sans réfléchir toute créature qui peut saigner. De plus, tant qu'il est en combat et qu'il a strictement moins de la moitié de ses Points de vie (♥), le Cheval Ragesang peut attaquer une fois de plus avec ses sabots à chaque round.

Blessure empoisonnée. À chaque fois qu'un adversaire est blessé par une attaque du Cheval Ragesang, il doit réussir un jet de CON normal ou recevoir 3 dés poison. Il est alors EMPOISONNÉ (page 131).

Actions

✘ **Sabots.** 4D/5+ · touché : (6+R)* + poison 3 (CON normal)

■ **Défense.** 4D/5+

Butin

Artisanat Alchimie (normal) ×1. Dose de salive de Ragesang (LdR page 113).

♣ 2 (normal)



Warx Ragesang

ANIMAL MAGIQUE RAGESANG DE TAILLE MOYENNE

38♥ 0♣ 2♠ 3♣ 7♣

Caractéristiques

FOR	5	PSY	0	AGI	3
CON	2	VOL	2	VIV	3
CHA	0	INT	0	PER	3

Compétences

Corps à corps 1 (6D/4+), Défense 1 (5D/4+), Discrétion 2 (6D/4+), Pistage 2 (6D/4+).

Traits

Mise à terre. À chaque fois qu'un Warx Ragesang touche un adversaire avec une attaque de griffes, ce dernier doit réussir un jet de FOR facile où tomber À TERRE (page 131).

Rage du sang. Le Warx Ragesang attaque sans réfléchir toute créature qui peut saigner. De plus, tant qu'il est en combat et qu'il a strictement moins de la moitié de ses Points de vie (♥), le Warx Ragesang peut attaquer une fois de plus avec ses griffes à chaque round.

Blessure empoisonnée. À chaque fois qu'un adversaire est blessé par une attaque du Warx Ragesang, il doit réussir un jet de CON normal ou recevoir 2 dés poison. Il est alors EMPOISONNÉ (LdR page 131).

Actions

✂ **Griffes.** 6D/4+ · touché : (9+R)* + poison 2 (CON normal)

▣ **Défense.** 5D/4+

Butin

Artisanat Alchimie (très difficile) ×4. Dose de salive de Ragesang (LdR page 113).

♣ 4 (très difficile)



Lional Ragesang (profil simplifié)

ANIMAL MAGIQUE RAGESANG DE TRÈS GRANDE TAILLE

60♥ 0♣ 3♠ 7♣ 8♣

Talents

Second souffle. (déjà compté)

Traits

Rage du sang. Le Lional Ragesang attaque sans réfléchir toute créature qui peut saigner. De plus, tant qu'il est en combat et qu'il a strictement moins de la moitié de ses Points de vie (♥), le Lional Ragesang peut attaquer une fois de plus sa morsure à chaque round.

Blessure empoisonnée. À chaque fois qu'un adversaire est blessé par une attaque du Lional Ragesang, il doit réussir un jet de CON normal ou recevoir 4 dés poison. Il est alors EMPOISONNÉ (LdR page 131).

Actions

✂ **Morsure.** 8D/4+ · touché : (14+R)* + poison 4 (CON normal)

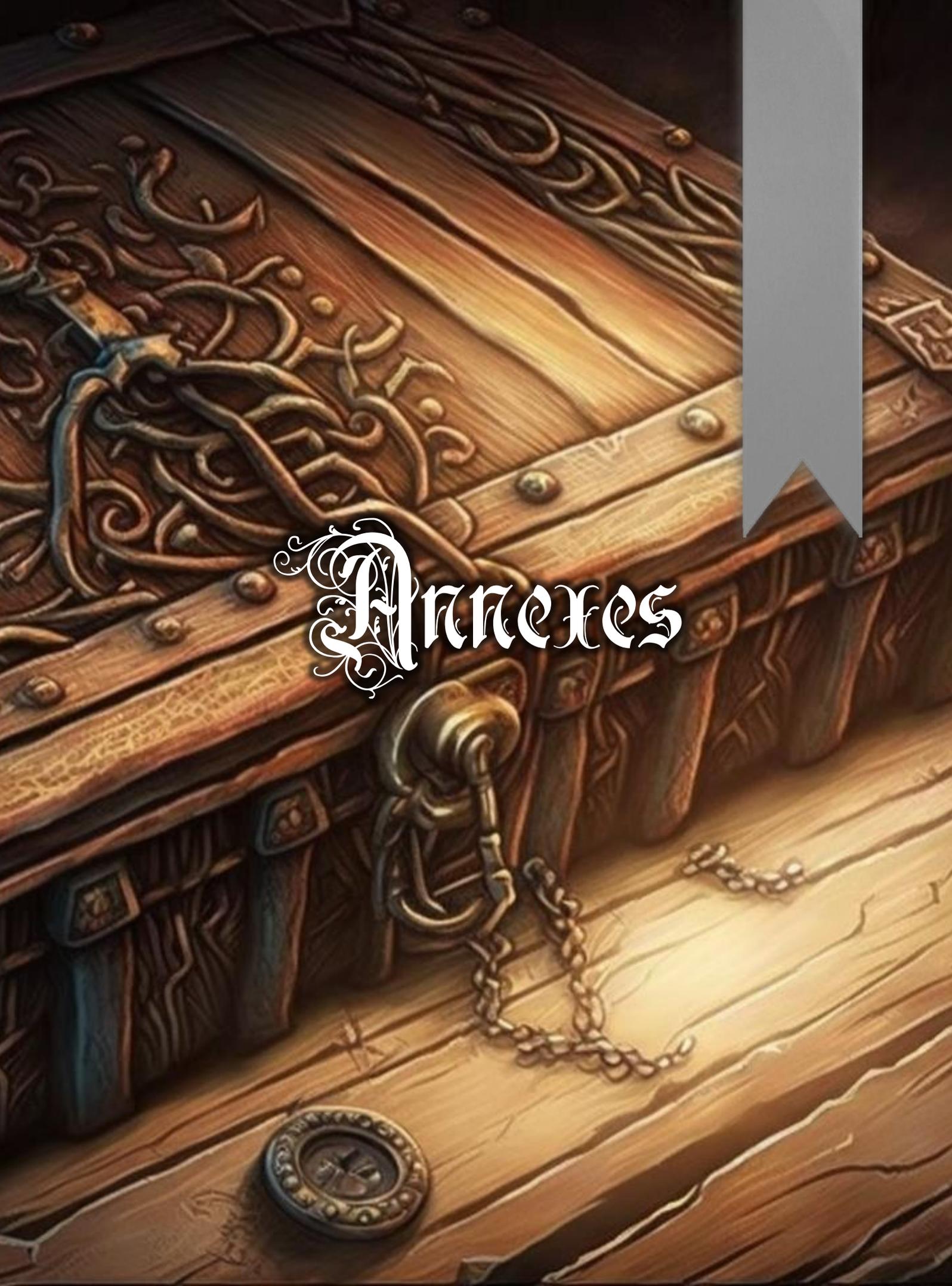
▣ **Défense.** 8D/4+, deux réactions par round

Butin

Artisanat Alchimie (héroïque) ×4. Dose de salive de Ragesang concentré (LdR page 113, avec Poison 4 au lieu de Poison 2).

♣ 5 (héroïque)





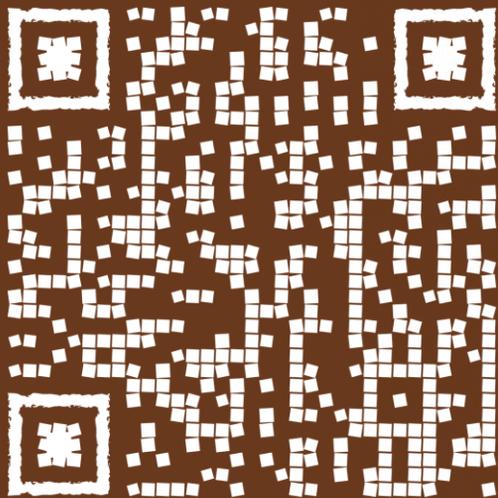
Annexes

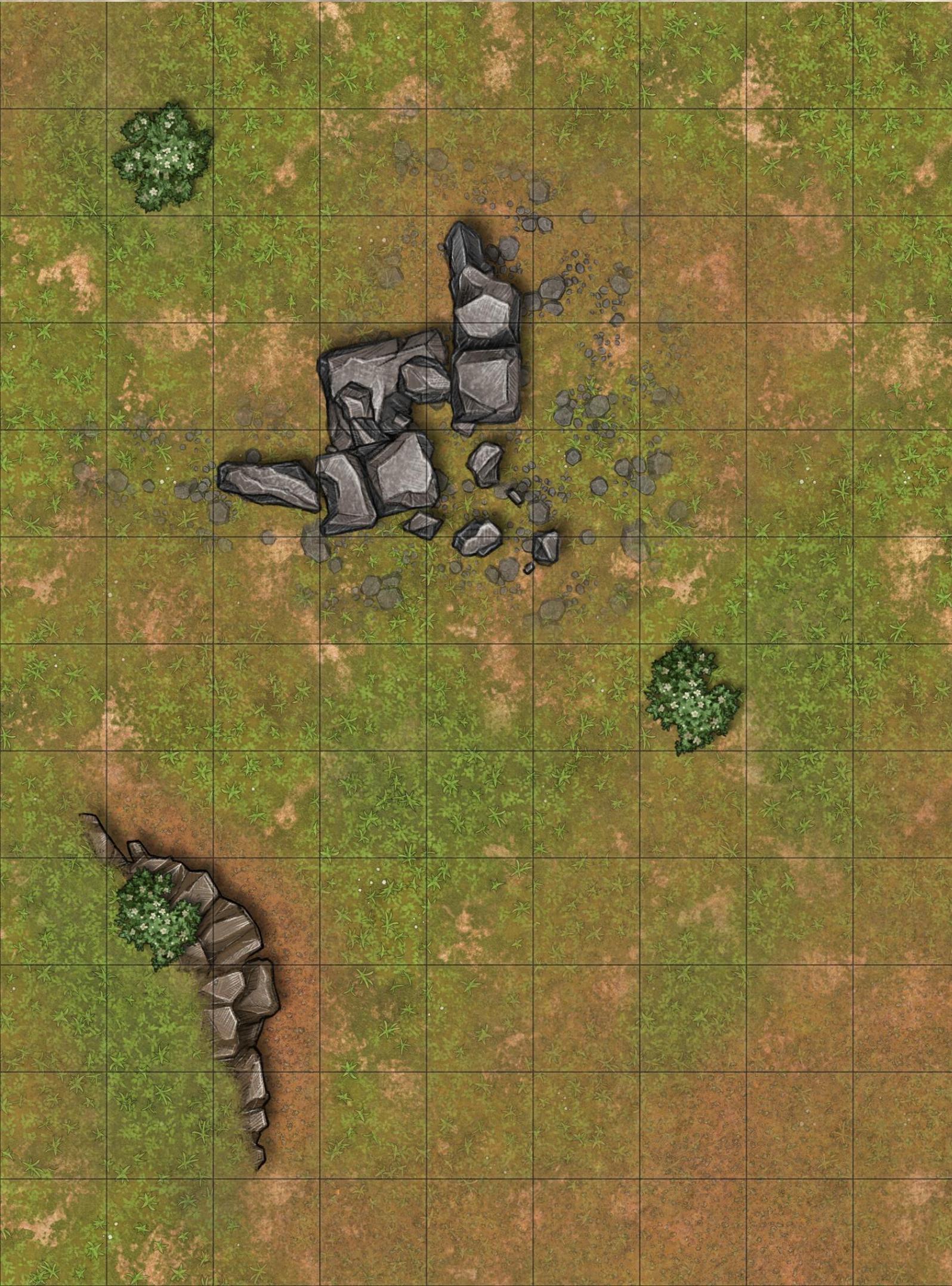
Cartes de combat

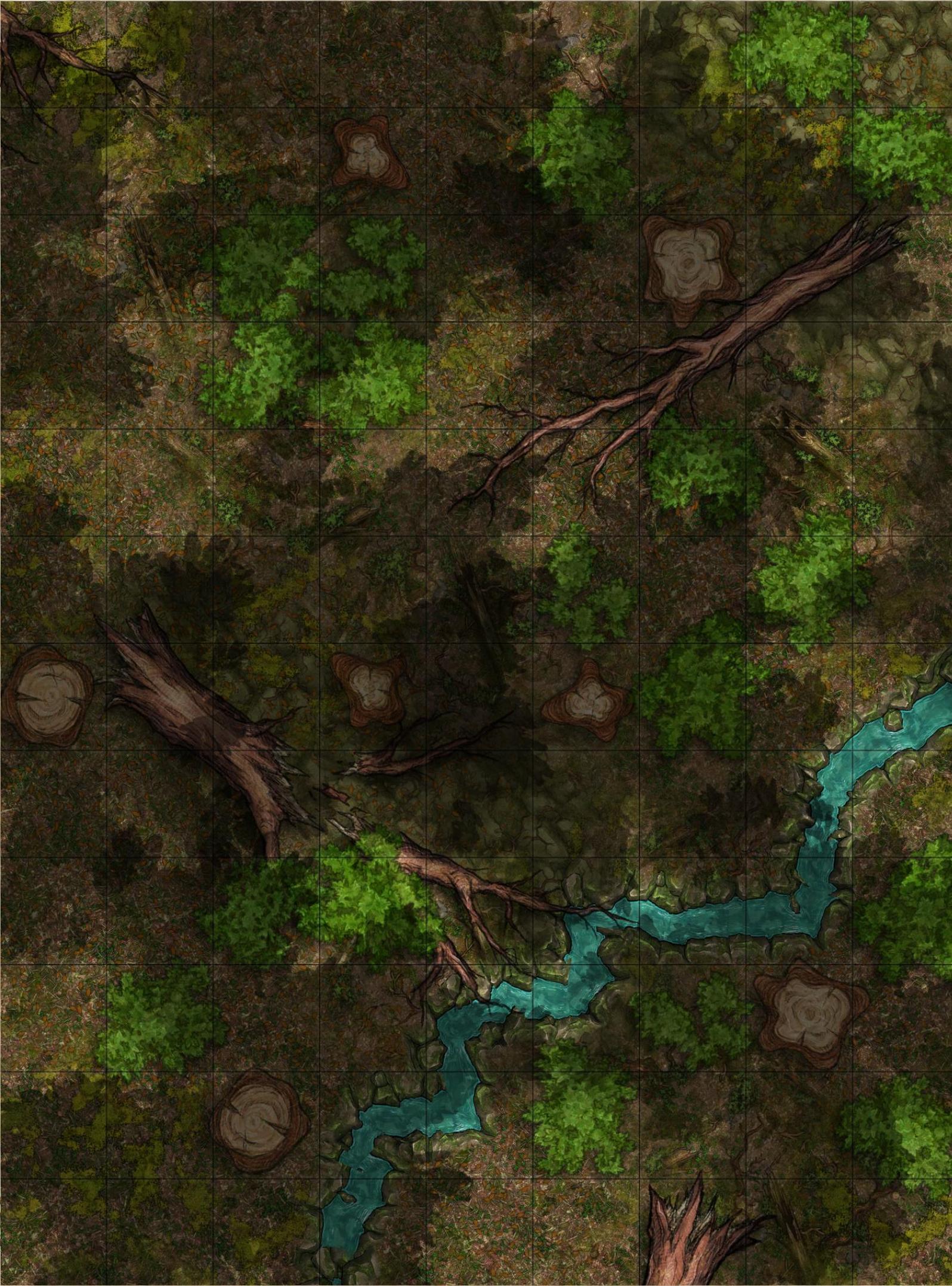
Dans cette ultime partie vous pouvez retrouver des cartes de combat génériques pour les différents biomes que vos PJ's seront amenés à visiter, ainsi qu'une carte pour les combats de rue, en ville. Il est conseillé de toujours les avoir sous la main de manière à pouvoir improviser un affrontement si nécessaire.

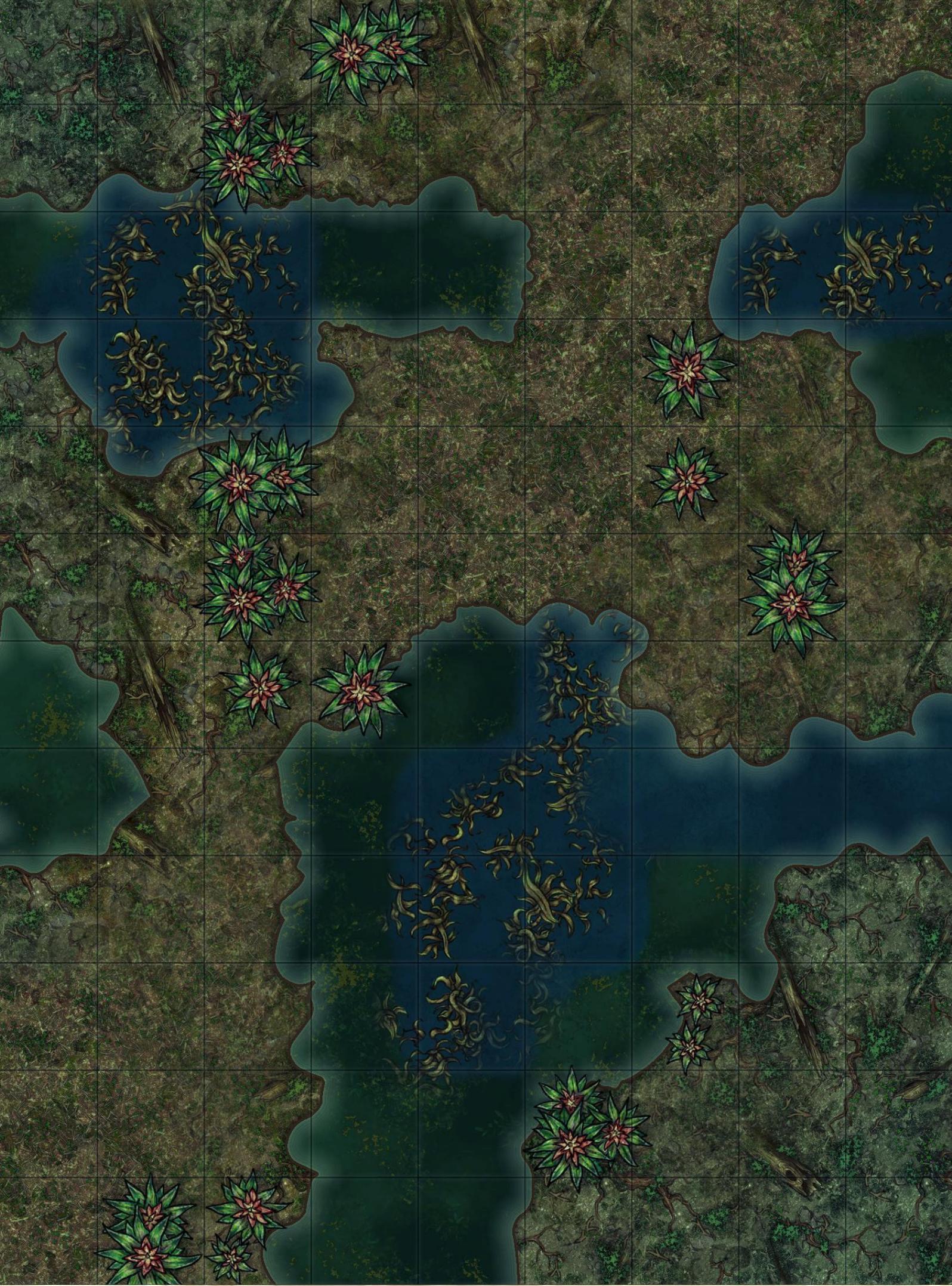
Si vous ne souhaitez pas abimer ce livre, téléchargez une version imprimable de ces pages gratuitement via ce lien :

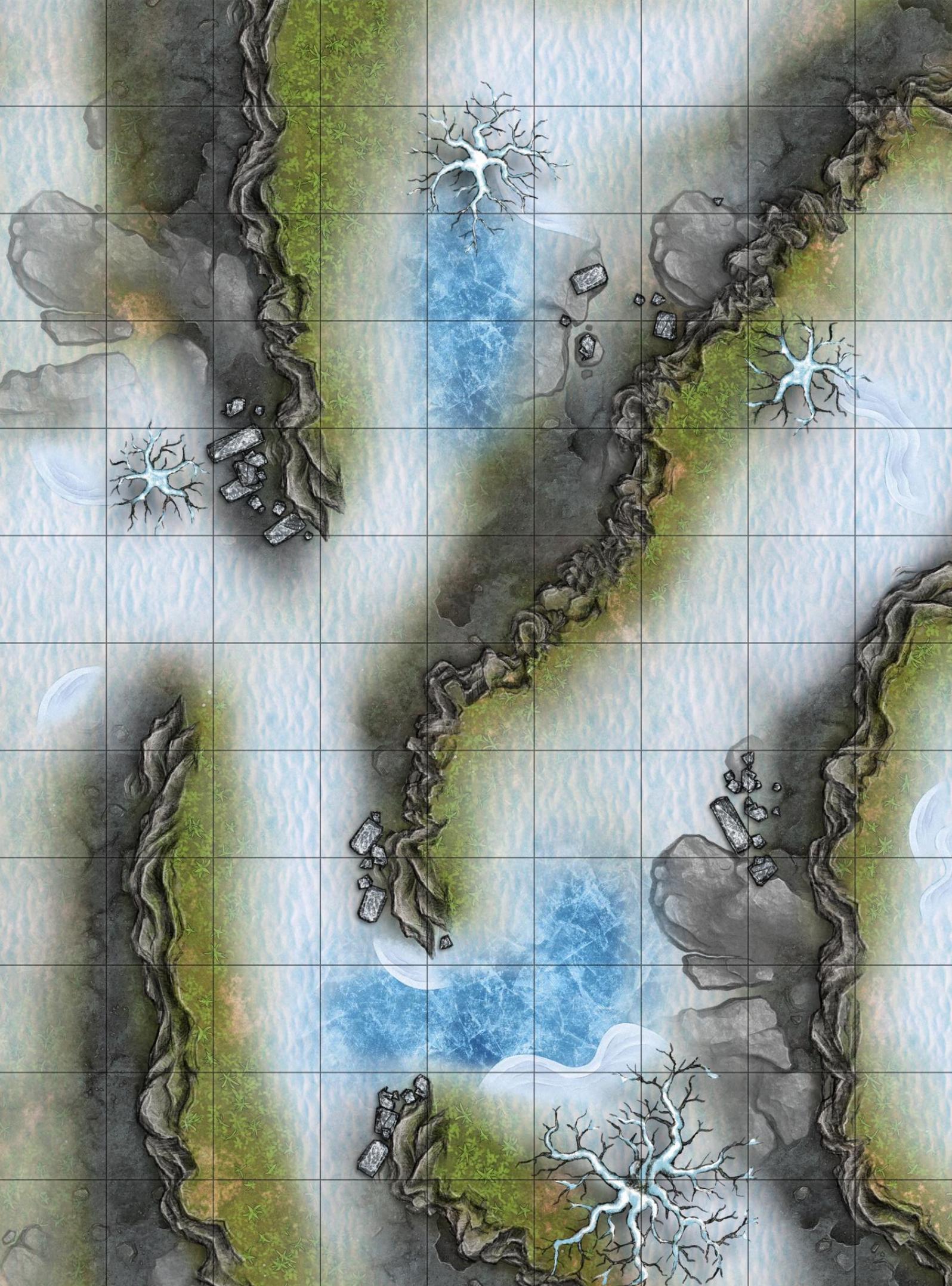
<https://ilburia.com/cartes-combat-livre-des-adversaires>





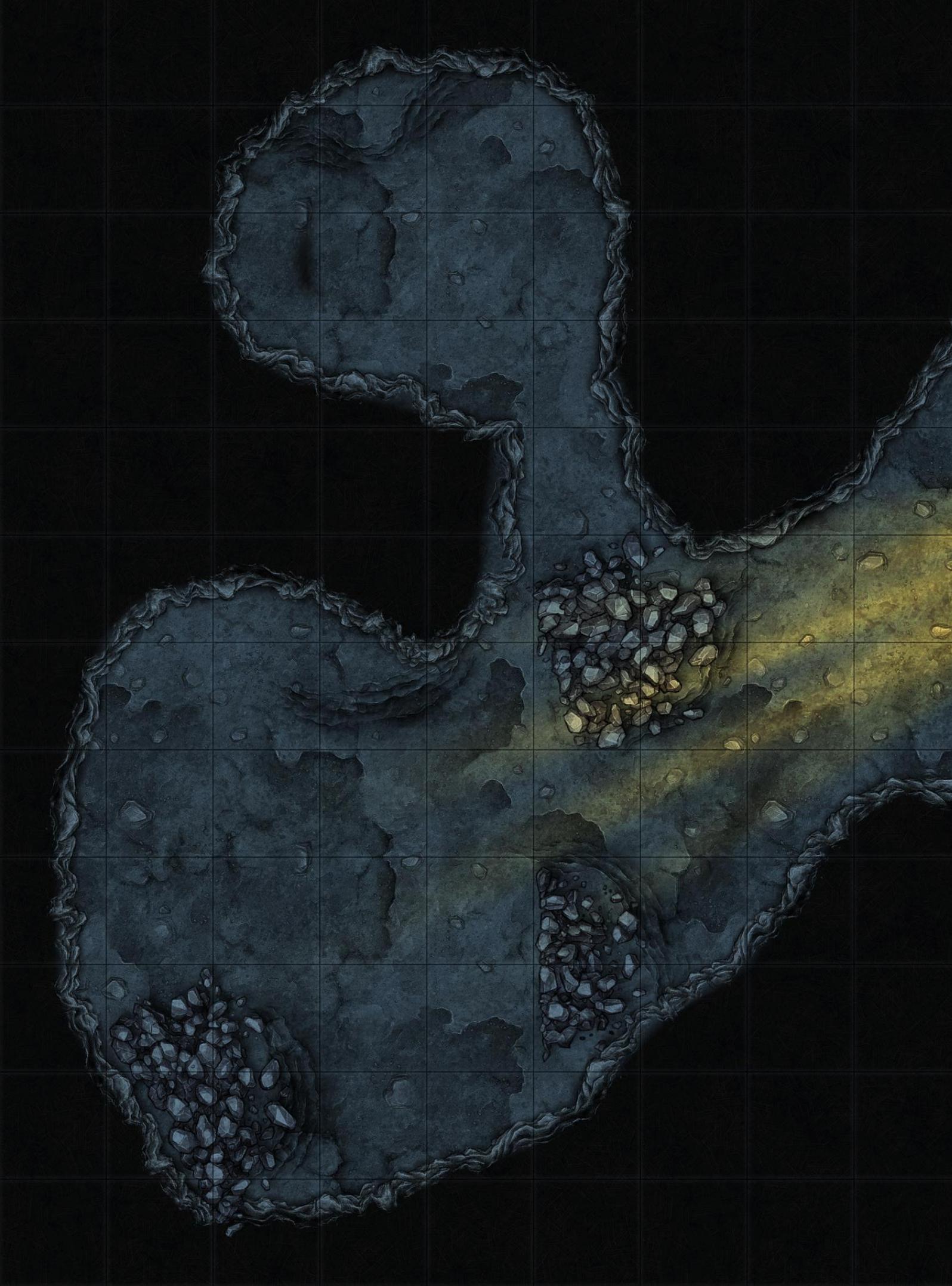












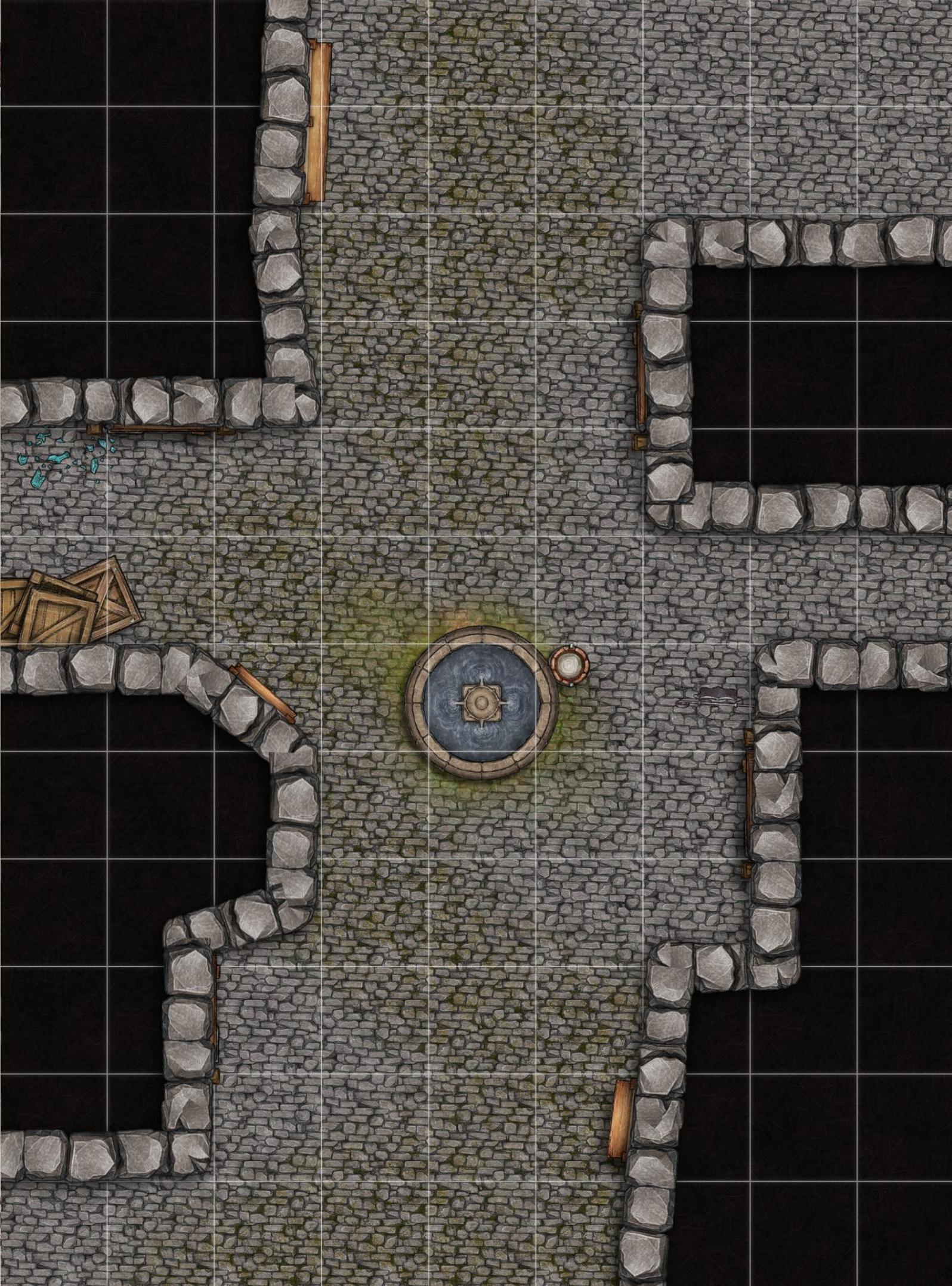


Table des adversaires par ordre alphabétique

Adversaire	Page	Adversaire	Page	Adversaire	Page
Adeptes de la Déesse Rouge	64	Équarisseur	54	Mouche vorace Alpha	116
Alligatueur	127	Évorace	149	Murbac	128
Alluvile	163	Faucon	61, 85	Murdrake	142
Alma Rein	72	Fouinette	85	Noble	49
Alonzo Reiz	74	Garde	44	Nuée de rats	156
Âne	84	Garde des milles-et-unes pointes	44	Nuée de Scarabs de Sinople	158
Aramos Hart	69	Garde monté	44	Nuée de serpents	105
Aspic tacheté	85	Gardien du Récif	144	Ours brun	106
Assassin professionnel	67	Gekk sang-de-feu	148	Ours brun Alpha	106
Barbauth des sables	150	Glatric des marais	125	Page du Rhombe	48
Bourdonnant	128	Globuleux	124	Paysan	42
Brigand	52	Goupil	85	Pèlerin guérisseur	50
Capitaine de navire	70	Grégory le Boucher	59	Pèlerin orateur	51
Capitaine Impérial	46	Griffon	96	Peng des pentes	133
Capucin	85	Guerrier ours	60	Pirate	73
Chasseuse des Caves	159	Hippocrasse	121	Prisonnier psychopathe	53
Chat	85	Hurlleur blême	165	Ptérokir	160
Chat de Shantlée	112	Jakariss le fûté	62	Rat géant à crinière	156
Chef brigand	52	Kaléidos	92	Rocaille des Ténèbres	162
Chef de la milice	43	Krak armuré	143	Rogneur d'os	164
Cheval	84	Lapin de Caebol	109	Rouquin	56
Cheval Ragesang	169	Larvaze	119	Saltimbanque virevoltant	68
Chevalier Impérial	46	Liane	114	Sambre	166
Chien	62, 85	Limax ocre	126	Samuel Pélor	58
Chien de la Chapelle des Glaces	134	Lional d'Émérée	95	Scolopince des roches	136
Chien Ragesang	169	Lional Ragesang	169	Second de navire	70
Cœur des ronces	114	Loup	103	Shandra (Sœur-)	76
Corneille à jabot blanc	85	Loutrine	85	Sombre Santal	116
Crabalétrier	140	Lucrovir	168	Thérébayade (Sœur-)	77
Croc de Reiz	74	Lueur d'Âme	122	Tortillusion	85
Cultiste de la Déesse Rouge	64	Madeleine Brass	58	Vampyre	78
Daedron	110	Maître de la Douleur	64	Vipère Noire	154
Dard de Reiz	74	Maître des Cartes (Le)	79	Vostro	94
Démon d'écorce	108	Maître fauconnier	61	Warx	104
Dérec Lycius	54	Maître-chien	62	Warx Ragesang	169
Diatruche à pointes	93	Marchand	42	Wyverne	137
Douflon	132	Marin	70	Xiaphem	107
Effroizard	161	Mercenaire du Rouquin	56	Ychat	102
		Milicien	43	Zeurg	141
		Morfex	98		
		Mouche vorace	116		

Table des adversaires par Challenge

Challenge 1 (facile)

Adversaire	Catégorie	Page
Âne	Créature	84
Aspic tacheté	Créature (familier)	85
Bourdonnant	Créature	128
Capucin	Créature (familier)	85
Chat	Créature (familier)	85
Cheval	Créature	84
Chien	Humain	62, 85
Corneille à jabot blanc	Créature (familier)	85
Douflon	Créature	132
Faucon	Humain	61, 85
Fouinette	Créature (familier)	85
Goupil	Créature (familier)	85
Larvaze	Créature	119
Liane	Créature	114
Loutrine	Créature (familier)	85
Marchand	Humain	42
Mouche vorace	Créature	116
Paysan	Humain	42
Pèlerin guérisseur	Humain	50
Pèlerin orateur	Humain	51
Tortillusion	Créature (familier)	85
Vipère Noire	Créature	154
Ychat	Créature	102

Challenge 2 (normal)

Adversaire	Catégorie	Page
Adeptes de la Déesse Rouge	Humain	64
Brigand	Humain	52
Cheval Ragesang	Créature	169
Chien de la Chapelle des Glaces	Créature	134
Chien Ragesang	Créature	169
Crabalétrier	Créature	140
Diatruche à pointes	Créature	93
Équarisseur	Humain	54
Gekk sang-de-feu	Créature	148
Hippocrasse	Créature	121
Kaléidos	Créature	92
Loup	Créature	103
Lueur d'Âme	Créature	122
Madeleine Brass	Humain (unique)	58
Maître-chien	Humain	62
Marin	Humain	70

Mercenaire du Rouquin	Humain	56
Milicien	Humain	43
Mouche vorace Alpha	Créature	116
Peng des pentes	Créature	133
Pirate	Humain	73
Rouquin	Humain (unique)	56
Vostro	Créature	94
Zeurg	Créature	141

Challenge 3 (difficile)

Adversaire	Catégorie	Page
Barbauth des sables	Créature	150
Chasseuse des Caves	Créature	159
Chef de la milice	Humain	43
Croc de Reiz	Humain	74
Cultiste de la Déesse Rouge	Humain	64
Dard de Reiz	Humain	74
Dérec Lycius	Humain (unique)	54
Effroizard	Créature	161
Évorace	Créature	149
Garde	Humain	44
Garde des milles-et-unes pointes	Humain	44
Garde monté	Humain	44
Glatric des marais	Créature	125
Globuleux	Créature	124
Grégory le Boucher	Humain (unique)	59
Guerrier ours	Humain	60
Jakaris le fûté	Humain (unique)	62
Limax ocre	Créature	126
Maître fauconnier	Humain	61
Murdrake	Créature	142
Noble	Humain	49
Nuée de rats	Créature	156
Nuée de Scarabs de Sinople	Créature	158
Nuée de serpents	Créature	105
Ours brun	Créature	106
Page du Rhombe	Humain	48
Prisonnier psychopathe	Humain	53
Ptérokir	Créature	160
Rat géant à crinière	Créature	156
Rocaille des Ténèbres	Créature	162
Scolopince des roches	Créature	136
Second de navire	Humain	70
Warx	Créature	104

Challenge 8 4 (très difficile)

Adversaire	Catégorie	Page
Alligateur	Créature	127
Alluvile	Créature	163
Alma Rein	Humain (unique)	72
Alonzo Reiz	Humain (unique)	74
Aramos Hart	Humain (unique)	69
Assassin professionnel	Humain	67
Capitaine de navire	Humain	70
Capitaine Impérial	Humain	46
Chef brigand	Humain	52
Chevalier Impérial	Humain	46
Daedron	Créature	110
Démon d'écorce	Créature	108
Griffon	Créature	96
Krak armuré	Créature	143
Lapin de Caebolg	Créature	109
Lional d'Émérée	Créature	95
Maître de la Douleur	Humain	64
Murbac	Créature	128
Ours brun Alpha	Créature	106
Rogneur d'os	Créature	164
Saltimbanque virevoltant	Humain	68
Samuel Pélor	Humain (unique)	58
Warx Ragesang	Créature	169
Wyverne	Créature	137
Xiaphem	Créature	107

Challenge 8 5 (héroïque)

Adversaire	Catégorie	Page
Chat de Shantlée	Créature	112
Cœur des ronces	Créature	114
Daedron	Créature	110
Gardien du Récif	Créature	144
Hurler blême	Créature	165
Lional Ragesang	Créature	169
Lucrovir	Créature	168
Sambre	Créature	166

Challenge 8 6 (légendaire)

Adversaire	Catégorie	Page
Morfex	Créature	98
Shandra (Sœur-)	Magicienne (unique)	76
Sombre Santal	Créature	116
Thérébayade (Sœur-)	Magicienne (unique)	77
Vampyre	Humanoïde	78

Challenge 8 7 (impossible)

Adversaire	Catégorie	Page
Maître des Cartes (Le)	Humanoïde (unique)	79

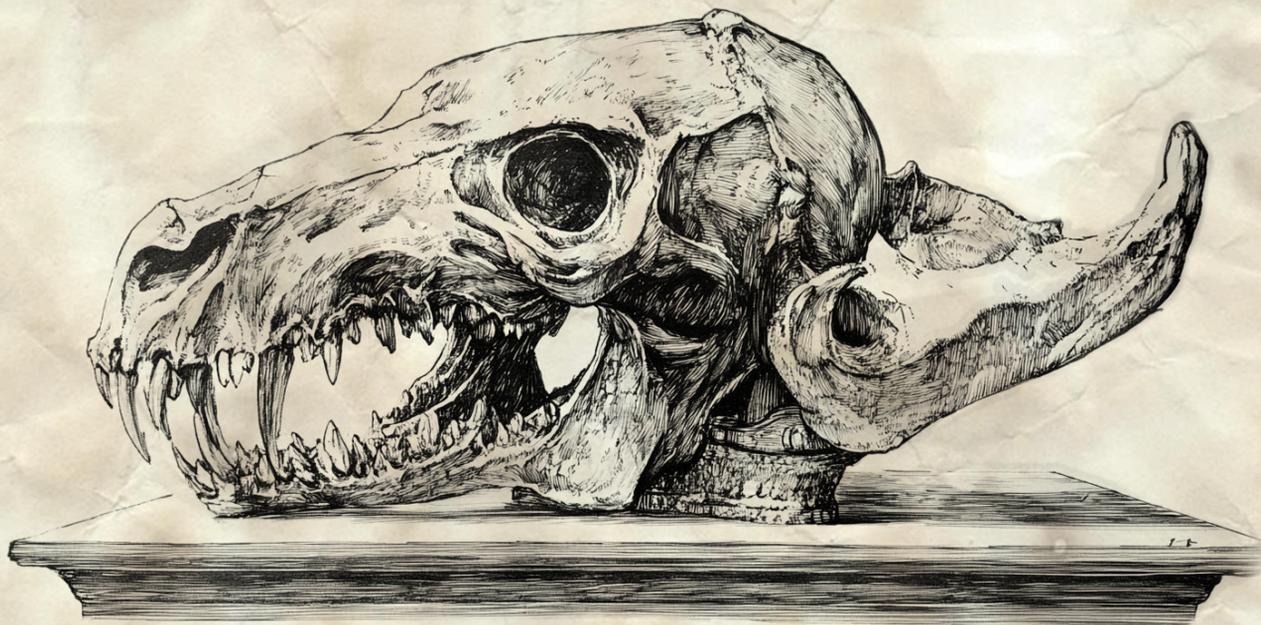


Table des ingrédients et collecte par biome

Ingrédient ou catalyseur	Description	Kaars
Achillée reine orange	Composant principal de la potion médicinale supérieure.	25
Bolet de nuit	Composant principal du somnifère.	25
Brassée d'herbes à plumes	Composant principal du nécessaire de premiers secours.	13
Feuilles de Sombrelune	Composant principal de l'anesthésiant.	7
Fruit de Feuxinelle	Composant principal du feu alchimique.	9
Herbe de Lançargent	Catalyseur alchimique. Permet de fabriquer 2 doses supplémentaires d'une préparation alchimique, sans prendre plus de temps. Usage unique.	100
Jeunes pousses de malherbe	Composant principal du sérum antivenin.	7
Liane de Striche	Composant principal du curare.	25
Lys orange de Nissel	Composant principal de la potion médicinale.	7
Mimosa cendré	Composant principal de la fumée liquide.	10
Noix de Braiséclat	Composant principal du souffle de dragon.	53
Pensée sépulcrale	Composant principal du collyre de la chouette.	30
Pierre de magma	Catalyseur alchimique. Accélère la vitesse de fabrication alchimique (les jours deviennent des heures). À chaque utilisation, lancer 1D. Sur un 1, la Pierre de magma devient froide et perd définitivement ses capacités.	200
Pistils de lanterne crépusculaire	Composant principal du vent d'agonie.	50
Racine d'Oxys	Composant principal de l'acide.	7
Rameau d'arbre lune couvert de lichen	Composant principal de la sève d'arbre lune.	18
Spores d'amanite des fumeroles	Composant principal du filtre de rage écarlate.	50
Tige de pavot blanc encore gelée	Composant principal du sirop de pavot blanc.	175

Biome	Zone de collecte	Nombre de réussites	Ingrédient trouvé	Nombre de doses trouvées
Forêt	Forêt de Nissel	2-3	Lys orange de Nissel	R
Forêt	Forêts	2-3	Jeunes pousses de malherbe	R
Forêt	Forêts tempérées	4 et plus	Achillée reine orange	1D
Forêt	Forêts froides	4 et plus	Bolet de nuit	1D
Forêt	Forêts profondes	4 et plus	Liane de Striche	1D
Marais	Marais	2-3	Racine d'Oxys	R
Marais	Marais	2-3	Feuilles de Sombrelune	R
Mer et océan	Régions volcaniques, dont les récifs de Primosterne	6 et plus	Pierre de magma	2
Montagne	Régions volcaniques	4-5	Spores d'amanite des fumeroles	1D
Montagne	Hautes montagnes	6 et plus	Tige de pavot blanc encore gelée	1
Plaines et collines	Plaines	3-5	Brassée d'herbes à plumes	R
Plaines et collines	Plaines	6 et plus	Herbe de Lançargent	1D
Plaines et collines	Savanes	3-5	Brassée d'herbes à plumes	R
Plaines et collines	Savanes	6 et plus	Herbe de Lançargent	1D
Plaines et collines	Steppes froides	2	Mimosa cendré	R
Plaines et collines	Grand nord	3 et plus	Rameau d'arbre lune couvert de lichen	R
Quelconque	Cimetières et cryptes	4 et plus	Pensée sépulcrale	1D

Achillée reine orange

Composant principal : potion médicinale supérieure
 Zone de collecte : forêts tempérées

Cette plante aux fleurs orangées a la mauvaise réputation d'être associée à la sorcellerie Féhéride, ce qui explique qu'elle ne soit que très peu utilisée en médecine malgré ses bénéfiques objectifs. Seul le pistil doit être récupéré puis distillé à faible température, sous peine le détériorer.

**Bolet de nuit**

Composant principal : somnifère
 Zone de collecte : forêts froides

Ce champignon noir comme l'ébène possède un signe particulièrement distinctif : deux marques blanches symétriques qui ne sont pas sans rappeler les deux lunes d'Ilburia. En manger est la garantie s'endormir d'un sommeil de plomb, ce qui a déjà coûté la vie à des voyageurs peu informés qui se sont effondrés, sans défense, sur le lieu de leur bivouac après un bon repas. En effet, contrairement à ce qu'on pourrait penser, cuire ce bolet libère la substance présente dans sa chair sans la neutraliser, ce qui en fait un puissant somnifère une fois dans l'estomac.

**Brassée d'herbes à plumes**

Composant principal : nécessaire de premiers secours
 Zone de collecte : plaines

Ces herbes formant de hauts plumeaux blancs se trouvent proches des étangs et des cours d'eau calmes. Elles ont tendance à être collantes à la peau et à durcir une fois gorgée de liquides, tels que de l'eau ou du sang, en faisant ainsi de très bons pansements une fois déshydratés.

**Somnifère**

POISON

CON : normal

Type : ingestion

Coût : 100 Kaars

À la place de recevoir des dés poison et d'être EMPOISONNÉ, l'adversaire est ENDORMI PROFONDÉMENT pendant 1D heures.

Feuilles de Sombrelune**Composant principal : anesthésiant****Zone de collecte : marais**

La Sombrelune ne fleurit que la nuit et capte les rayons des lunes pour se développer, ce qui la force à pousser de travers pour suivre les cycles nocturnes complexes. Ses spores noirs volatiles lui ont valu son nom mais sont sans danger ; en réalité ce sont ses feuilles nervurées qui permettent de distiller un sédatif.

**Fruit de Feuxinelle****Composant principal : feu alchimique****Zone de collecte : savanes**

Cette grosse baie orange à pois noirs est dégoulinante de sucs. Lorsqu'elle est mûre, elle tombe au sol en formant une grosse flaque poisseuse, particulièrement inflammable. Les feuilles de son arbre concentrent la lumière, ce qui y met facilement le feu et fait éclater ses graines qui sont propulsées à plusieurs dizaines de mètres, où elles pourront germer et perpétuer l'espèce un peu plus loin. Pour préparer du feu alchimique, il faut au préalable enlever toutes les graines à la pince avec une précaution redoublée, puis mélanger la chair du fruit avec un réactif qui produit une étincelle au contact de l'air. Cette dernière étape requiert également une minutie de chaque instant.

**Herbe de Lançargent****Catalyseur alchimique : permet de fabriquer 2 doses de plus****Zone de collecte : plaines**

Ces herbes effilées poussent dans les plaines centrales de l'Empire dans des conditions d'ensoleillement et d'humidité très particulières. Elles sont reconnaissables aux feuilles pointues en forme de trident et leurs reflets argentés, et sont très prisées pour leurs facultés de catalyseur, permettant aux alchimistes d'économiser du temps et des ingrédients plus onéreux.

**Jeunes pousses de malherbe****Composant principal : sérum anti-venin****Zone de collecte : forêts**

Aussi appelée « achillée des bois », la malherbe a des vertus curatives légères. En les faisant bouillir avec du sel, les jeunes pousses permettent de lutter contre la plupart des poisons.



Liane de Striche

Composant principal : curare (poison)

Zone de collecte : forêts profondes

Cette plante grimpante cannibalise les plus vieux arbres des forêts, là où la lumière perce difficilement les frondaisons. Ses feuilles triangulaires sont couleur d'ébène. Lorsque la liane est séchée, puis chauffée à faible température, et enfin trempée dans de l'eau à forte teneur en sel, un suc noir en coule. Ce neurotoxique bloque les muscles, y compris respiratoires, pendant un court moment, ce qui en fait un poison particulièrement violent.

**Lys orange de Nissel**

Composant principal : potion médicinale

Zone de collecte : forêt de Nissel

Ces grandes fleurs prennent leurs couleurs à la fin de la saison du Dragon, à la bordure de la forêt de Nissel. Une fois broyées et distillées avec de la cire d'abeille, elles livrent un antiseptique et cicatrisant puissant à l'odeur anisée, très différent des fragrances subtiles de la plante.

**Mimosa cendré**

Composant principal : fumée liquide

Zone de collecte : steppes froides

Ces petits arbustes survivent à la neige et au gel, avant de fleurir à la saison de la Dryade. Les branches chargées de grappes de fleurs au teint grisâtre doivent être récoltées précautionneusement, car leur pollen est très volatil. En effet, une fois la saison du Dragon et ses températures plus clémentes arrivées, le moindre feu de camp mal éteint peut prendre dans les steppes arides et embraser les plants, qui se mettent à exhiler une fumée si dense qu'on jurerait qu'il faille un couteau pour la couper. Un procédé alchimique délicat permet de la transformer en une épaisse purée de pois capable d'occuper un vaste volume.

**Noix de Braiséclat**

Composant principal : souffle du dragon

Zone de collecte : savanes

Ces fruits à coque gros comme le poing poussent en haut de grands arbres décharnés qui n'en produisent qu'un ou deux par an. Une fois murs, ils chutent et explosent avec un fracas assourdissant, annihilant toute concurrence végétale dans un souffle de feu purificateur. Les alchimistes impériaux les plus aventureux ont rapidement intégré leur potentiel afin d'en faire des armes, mais leur instabilité et leur rareté les maintiennent hors de portée du tout-venant.



Pensée sépulcrale

Composant principal : collyre de la chouette.

Zone de collecte : cimetières et cryptes

Les pensées sépulcrales fourmillent sur la terre fraîchement retournée et ensemencée d'os et de cadavres, ce qui leur a toujours attribué une aura de mélancolie et d'austérité. Les tiges, une fois coupées en petits morceaux et mélangées à d'autres réactifs animaux et habilement filtrées permettent l'extraction d'un liquide rougeâtre. Une unique goutte dans chaque œil permet d'y voir comme en plein jour, au prix d'une coloration inhabituelle qui n'a pas dû améliorer la réputation de cette plante.



Pierre de magma

Catalyseur alchimique : accélère la vitesse de fabrication alchimique (les jours deviennent des heures). À chaque utilisation, lancer 1D. Sur un 1, la Pierre de magma devient froide et perd définitivement ses capacités.

Zone de collecte : régions volcaniques, dont les récifs de Primosterne

Cette pierre volcanique est toujours chaude au toucher. Dotée d'attributs mystiques, elle semble accélérer l'expansion de la vie d'une manière générale. Utilisée en alchimie, elle permet de confectionner des préparations en des temps records.



Pistils de lanterne crépusculaire

Composant principal : vent d'agonie (poison)

Zone de collecte : marais

Poussant dans les marais sombres, les lanternes crépusculaires tirent leur nom de leurs fleurs tombantes à la forme de capote fendue, laissant filtrer la nuit une lueur froide et parcellaire. Les pistils doivent être recueillis avec des gants et un masque, en évitant scrupuleusement tout mouvement brusque, sous peine de créer un énorme nuage empoisonné.



Racine d'Oxys

Composant principal : acide

Zone de collecte : marais

Les jolies fleurs jaunes d'or d'Oxys aiment les sols riches en nitrates, telles que les tourbières. La sève dans les racines d'Oxys est hautement corrosive et permet de créer un acide puissant.



Rameau d'arbre lune couvert de lichen

Composant principal : sève d'arbre lune (poison)

Zone de collecte : grand nord

Un lichen très spécial et délétère est endémique des régions gelées de l'extrême nord, où il pousse exclusivement sur les branches d'un épicéa blanc argenté nommé « arbre lune ». Les extraits de ce lichen sont empoisonnés pour quiconque en mange.

**Tige de pavot blanc encore gelée**

Composant principal : sirop de pavot blanc

Zone de collecte : haute montagne

Le pavot blanc est une espèce qui ne pousse qu'en haute altitude. Atrociement délicate, son suc périmé en quelques heures dès qu'il dégèle, lui faisant perdre toutes ses propriétés (et donc son intérêt). Il faut donc le récolter et le préparer sur place, ce qui explique son prix exorbitant. Une fois transformé en sirop, le suc devient stable et peut être transporté plus facilement. Initialement utilisé comme anesthésiant très puissant, il a rapidement été détourné par des empoisonneurs et malandrins à des fins malveillantes.

**Spores d'amanite des fumeroles**

Composant principal : filtre de rage écarlate

Zone de collecte : régions volcaniques

Ce champignon d'un rouge puissant prospère sur les pentes des rares volcans d'Ilburia, à l'ombre de fumeroles toxiques. Il a un goût soufré très désagréable et n'est pas comestible, mais en l'occurrence ce sont ses spores qui sont recherchées. Une fois distillées dans de l'huile et mélangée à du musc et d'autres herbes, elles libèrent une puissante neurohormone qui décuple la force au détriment de réflexes amoindris.

**Filtre de rage écarlate**

OBJET ALCHIMIQUE

Coût : 200 Kaars

Une seringue en métal permettant de s'injecter un liquide rouge écarlate. Pendant 1h, le personnage a l'Avantage à ses jets de FOR et à ses jets de Corps à corps, mais le Désavantage à ses jets de VIV et de Défense.

Glossaire

Personnage Joueur	PJ	Point de Vie	♥
Personnage Non-Joueur	PNJ	Point de Pouvoir	⚡
Maître du Jeu	Conteur	Point d'Armure	■
FORce	FOR	Pénétration	□
CONstitution	CON	Pénétration Totale	∞ □
CHARisme	CHA	Défense passive	⌘
PSYchisme	PSY	Point de Destinée	★
VOLonté	VOL	Point de Création	✂
INTelligence	INT	Caractéristique	👉
AGIilité	AGI	Compétence	👉
VIVacité	VIV	Mouvement	👉
PERception	PER	Talent	◆
xDés à six faces	xD	Trait	◇
Réussite sur y ou plus	y+	Pouvoir	❖
xDés 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 livre est essentiellement destiné au Conteur (le Maître du Jeu) et approfondit la manière de gérer les affrontements dans le système des Chroniques d'Ilburia.

Un premier chapitre donne des indications détaillées sur la façon de gérer tous types d'affrontements (combats, duels, social, etc.) ainsi que de nouveaux Traits, Talents et pouvoirs pour les Joueurs.

Le second chapitre fournit le profil de nombreux adversaires humains, allant du malandrin de bas étage aux personnages nommés et puissants.

Enfin, la dernière partie recense le profil des créatures pour chacun des sept biomes à visiter, ainsi que les environnements et cartes de combat correspondantes.

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 gommes*