

Les Chroniques d'Albaria

— le Jeu de Rôle —



Les Statues d'Or

livret de découverte

les **S**hroniques

s' **I**buria

Les Statues d'Or
Livret de découverte

Sommaire

Sommaire	2
Crédits	2
Scénario : les Statues d'Or	3
En quelques mots...	3
Expliquer les règles du jeu en 5 minutes.....	4
Expliquer l'univers d'Ilburia en 5 minutes	5
Préparation.....	6
Acte I : la mission	8
Acte II : le voyage	10
Acte III : Mystros	14
Épilogue.....	16
Les dessous de l'intrigue.....	16
Annexes.....	17
Glossaire.....	33

Crédits

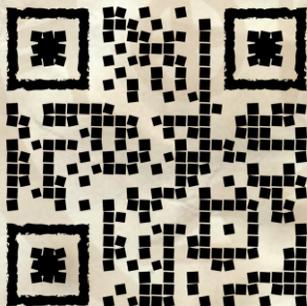
Scénario de découverte

Version 2.0.0+numérique
29/05/2025

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

Contact : chroniquesilburia@gmail.com

Site : <https://ilburia.com>



Tous les retours constructifs sont les bienvenus !

Crédits illustrations

Blasons réalisés avec le logiciel Héraldique 9 :

<https://www.geneatique.com/boutique/98-heraldique>

La plupart des illustrations ont été réalisées par Paul AUBERTIN avec Midjourney (IA générative).

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 Arizonia : <https://www.1001fonts.com/arizonia-font.html>

Police Kingthings Petrock :

<https://www.fontsquirrel.com/license/Kingthings-Petrock>



Copyright © 2025 Paul AUBERTIN
Tous droits réservés.

Scénario : les Statues d'Or

En quelques mots...

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

<i>Combat</i>	■ ■ ■ □
<i>Voyage</i>	■ ■ □ □
<i>Diplomatie</i>	■ □ □ □
<i>Enquête</i>	■ ■ □ □
<i>Ambiance</i>	■ □ □ □

 4 Joueurs et le Conteur

 3 à 4 heures

Expliquer les règles du jeu en 5 minutes

Tout le jeu se joue exclusivement avec des dés à 6 faces !

Faire un jet de Compétence

Lancer 4 dés + autant de dés que la valeur dans cette Compétence.

À chaque Compétence est associée une **Caractéristique**, dont un chiffre est indiqué entre parenthèses.

Tout dé affichant au moins ce chiffre est une **Réussite**. Si le nombre de Réussites obtenues est supérieur ou égal à un seuil fixé par le Conteur, le jet est un succès.

Par exemple, pour un jet de Compétence Voir 2, basé sur la Caractéristique PER 3 (4+) :



Il y a 3 Réussites. Si le Conteur avait fixé un seuil normal (2 Réussites), alors le jet est un succès.

Faire un jet de Caractéristique

Comme un jet de Compétence, mais en ne lançant que 4 dés, quoi qu'il arrive.

Réussite et échec critique

Si les dés affichent une majorité absolue de faces « 6 », c'est une réussite critique. Si les dés affichent une majorité absolue de « 1 », alors c'est un échec critique.

Exemple de réussite critique :



Exemple d'échec critique :



Avantage et Désavantage

Si le Conteur juge que les circonstances sont très favorables, un jet est fait avec l'**Avantage** : un dé est placé sur la face « 6 » au lieu d'être lancé.

À l'inverse, si les circonstances sont très défavorables, le jet est fait avec le **Désavantage** : un dé est placé sur la face « 1 » au lieu d'être lancé.

Exemple de jet avec l'Avantage :



Eurékas

Si tous les dés affichent une réussite sur un jet de Compétence, alors le joueur coche une case Euréka à côté de cette dernière.

À la fin de la séance, s'il en a strictement plus que la valeur sa Compétence, il augmente cette Compétence de 1 point.

Exemple d'Euréka pour un jet de Compétence Voir 2, basé sur la Caractéristique PER (4+) :



Faire un jet de Chance

Lancer 2 dés et en faire la somme. Plus le score est haut, plus un évènement aléatoire est à la faveur du personnage

Combats

Tous les PJs agissent **en même temps dans l'ordre de leur choix**.

À son round de jeu, chaque PJ a 1 **Action de Déplacement** (▶) pour bouger, dégainer, etc. et 1 **Action de Combat** (⊗) pour attaquer, tirer une flèche, etc.

Durant le round adverse, chaque PJ a 1 **Réaction** (■) qu'il peut utiliser pour se parer/esquiver un seul adversaire.

On attaque au corps à corps avec un jet de **Corps à corps**, à distance avec un jet de **Tir**, et on pare/esquive avec un jet de **Défense**.

Il est impossible de se défendre contre les attaques à distance, sauf si on porte un bouclier.

Blessures et mort

Tant qu'un personnage a au moins 1♥ restant, il n'a aucun malus. S'il tombe à 0♥, on considère qu'il subit un coup fatal et meurt.

Expliquer l'univers d'Ilburia en 5 minutes

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

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

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

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

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

Préparation

La lecture de ce scénario est réservée à vous seul,
Conteur.

Les Joueurs sont priés de passer leur chemin !

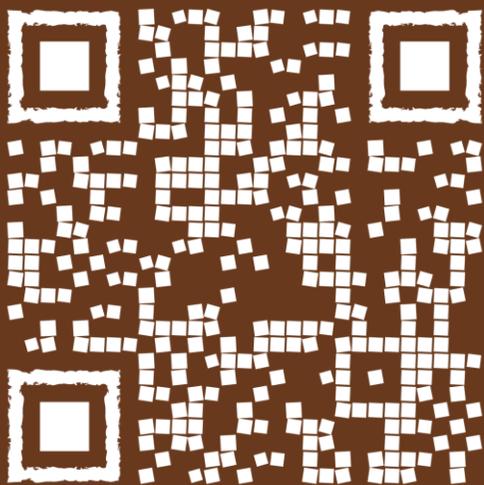
Avant la séance de jeu

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

- Lisez ce scénario à l'avance dans son intégralité, afin de vous en imprégner et en comprendre les tenants et aboutissants.
- Découpez les pages de la partie Annexes de ce livre (à partir de la page 17). Vous y trouverez 1 carte de la région, 1 message, les portraits et les pions des PJ et PNJ, 4 cartes de combat ainsi que 4 Parchemins de personnage prêtirés.
- Si vous le souhaitez, vous pouvez renforcer les pions PJ et PNJ en les collant sur du carton.

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

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





Remarque

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

Le jour de la séance de jeu

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

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

Passer ensuite à l'Acte I (page 7). Le texte en italique est à lire directement à vos joueurs en y mettant le ton, afin de renforcer l'immersion.

Que l'aventure commence !

Acte 1 : la mission

Scène 1 : les retrouvailles

Lisez :

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

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

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

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

Scène 2 : Émerik Nolfort

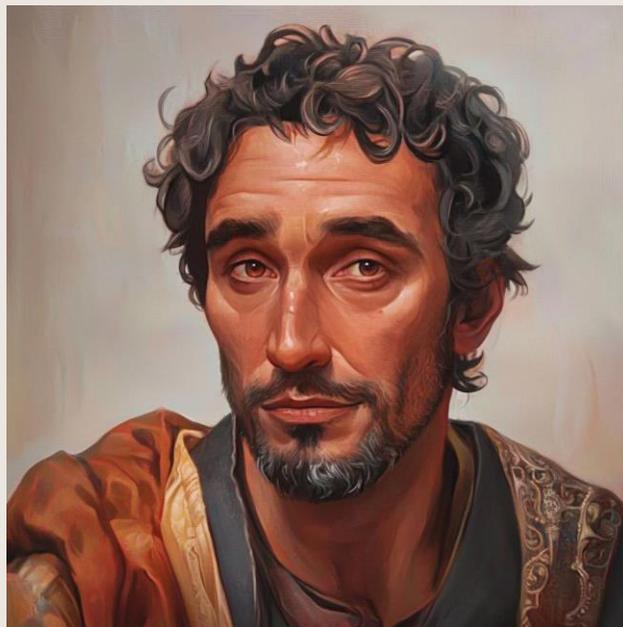
Un homme plutôt bien habillé, qui jusque-là donnait des directives à ses ouvriers, s'approche alors d'eux. Il s'agit d'**Émerik Nolfort**. À côté de lui, son assistant **Gérald** prend frénétiquement en notes tout ce qu'il dit. Avenant, il interpelle les PJs :

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

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

Émerik Nolfort

HUMAIN MARCHAND



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

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

18♥ 30♣ 2♠ 0♣ 5♣

Caractéristiques

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

Compétences

Connaissance Empire et Familles 3 (7D/4+), Éloquence 1 (5D/4+), Négocier 2 (6D/4+), Renseignements 2 (6D/4+).

Actions

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

réservé au culte des Dieux Jumeaux, et n'a qu'une très faible valeur en soi. Si les PJs demandent pour quelle raison Nolfort s'inquiète d'une cargaison que personne n'a de raison de voler, il précise qu'il y a de fortes rumeurs d'une **recrudescence des attaques de loups** aux abords des bois au sud de Mystros. Ayant des délais de livraison très courts et ne pouvant accuser un quelconque retard, il a pris sur lui de faire escorter le petit convoi. En effet, les statues doivent être installées dans la nef

de la cathédrale pour l'office de la fin de la semaine, **ce qui ne laisse que 3 jours**. Si les PJ's remarquent qu'ils sont les seuls sur place et tentent de négocier, Nolfort ira jusqu'à leur proposer **70 Kaars/personne**, mais pas plus pour un voyage aussi court. Il pourra aussi leur proposer une **avance de 10 Kaars** pour les frais de voyage. Il en profitera aussi pour insister sur le caractère sacré de leur mission. **Le paiement se fait à l'arrivée à la cathédrale, contre une missive** que leur remet le marchand, cachetée de son sceau, qu'ils doivent remettre en même temps que les statues à une certaine Milène d'Oros. Il précise que des vivres ont déjà été embarqués dans une des charrettes, et que le convoi partira sur le champ.

Il y a une dizaine de Lieux entre Arcelant et Mystros (soit une centaine de kilomètres). Le voyage en lui-même durera 3 jours,

et si tout se passe bien **le convoi devrait arriver le 25^{ème} jour de la saison de la Dryade** (la saison du renouveau en Ilburia), juste avant les offices des fêtes de la floraison.

En partant, Gérald dira timidement aux PJ's :

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

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

Scène 3 : la sortie d'Arcelant

Le signal de départ est lancé et le cocher, **Alphonse**, fait claquer les rennes des deux chevaux. Il y a 3 places en plus dans la charrette (voir 4 en se serrant bien). Alphonse a été recruté à Arcelant par Nolfort et n'est au courant de rien. Il a été payé d'avance, lui et sa charrette. Il ne porte pas d'arme et évitera le combat à tout prix, préférant aller se cacher que de risquer d'être blessé.

Le groupe ne va pas bien loin, car au moment de passer le pont qui enjambe le fleuve pour sortir de la ville, les PJ's sont stoppés nets par des gardes qui souhaitent vérifier qu'ils ne transportent pas de marchandise de contrebande. Insister sur le fait que **les cargaisons sont vérifiées systématiquement** à la sortie d'Arcelant, mais que lorsque les gardes s'aperçoivent qu'il s'agit d'objets en or, ils les laissent passer en leur souhaitant sincèrement un bon voyage sous la lumière des Dieux. Les PJ's pourront ainsi constater, sous un œil attentif, que les caisses contiennent bel et bien les statues, emballées dans de la paille pour le voyage.

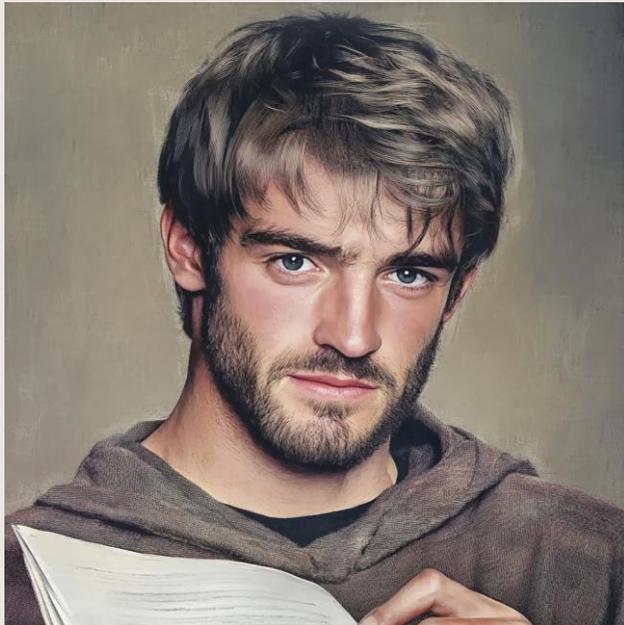
Vous pouvez faire jouer le dialogue avec les gardes, ce sera l'occasion pour le plus diplomate du groupe de glaner quelques informations. Un **jet de Renseignements difficile** (3R) lui apprendra en particulier qu'un groupe de mercenaires auraient été vus sur la route il y a quelques jours (il s'agit en fait du groupe de Vifacier).



Les fameuses statues représentatives des Dieux Jumeaux

Gérald Cauzin

HUMAIN SCRIBE



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

Comment le jouer. Pieux, en retrait, timide.

18♥ 20♣ 2♠ 0♣ 5♣

Caractéristiques

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

Compétences

Bluff 1 (5D/5+), Connaissance Histoire et divin 3 (D/4+), Décryptage 2 (6D/4+), Renseignements 2 (6D/4+).

Acte II : le voyage

Scène 1 : la route et le bivouac

Enfin lancés dans les plaines, les PJ avancent en croisant occasionnellement d'autres chariots et voyageurs, mais aucun danger en perspective. Pour aider les PJ à se situer, vous pouvez leur montrer leur progression sur la carte (page 17).

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

Au soir du premier jour, le convoi monte un campement à l'écart de la route. Émerik Nolfort ne s'est pas moqué d'eux, car il y a de quoi faire un bon repas à base de charcuterie et de fromage dans la charrette, ce qui change de habituelles rations de voyage sèches et sans goût ! C'est l'occasion de discuter un peu avec Alphonse.

Alphonse Griveviel

HUMAIN COCHER



Description. Vieux, longs cheveux gris et gras, mal rasé et rachitique.

Comment le jouer. La voix chevrotante, très content d'avoir une escorte, couard.

20♥

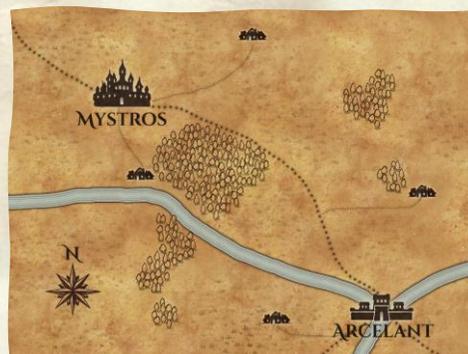
10⚡

2☞

0♣

5♣

Les PJ devraient penser d'eux-mêmes à faire des tours de garde, mais si ce n'est pas le cas ils seront réveillés en plein milieu de la nuit par des hurlements de loups (qui n'attaqueront pas, mais cela devrait suffire à leur faire suffisamment peur).



Scène 2 : l'embuscade

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

Jouez le combat en utilisant la carte de bataille suivante :



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

Si les PJ ont eu la présence d'esprit d'en garder au moins un en vie, ils pourront l'interroger. Ce dernier essaiera de sauver sa vie en avouant rapidement qu'ils ont un campement dans les bois, et que **leur chef s'appelle Vifacier**. Si les PJ n'y pensent

pas, Alphonse fera remarquer que **les brigands n'avaient pas de sac ni d'affaires de bivouac sur eux**, et qu'ils ne doivent pas venir de bien loin. Il pourra aussi insister sur le fait le fuyard risque d'aller chercher des renforts.

Les PJs devraient être vraisemblablement blessés, c'est l'occasion pour le pèlerin de groupe de montrer ses talents de médecine !

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

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

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

Les PJs sont donc attaqués car Vifacier, un brigand avec un arc court, un brigand avec un épée courte, ainsi que le ou les éventuels survivants de l'embuscade. Pensez que les PJs en train de dormir ne portent pas leurs armures !

Jouez le combat en utilisant la carte de bataille suivante :



Et si... les PJs décident de foncer vers Mystros sans s'arrêter pour dormir ?

Ce n'est pas une si mauvaise idée que ça, mais encore faut-il que les PJs aient les moyens de leurs ambitions ! Il reste environ une journée complète de voyage, ce qui signifie continuer toute la nuit sans dormir pour arriver aux portes de Mystros au lever du jour. Chaque PJ doit réussir un jet de CON normal, sous peine d'être FATIGUÉ (Désavantage à tous les jets de Compétences). Si au moins un PJ réussit, il peut diriger la charrette, sinon épuisé, le groupe est obligé de faire une halte... et se fera attaquer (voir plus haut !)

Brigand

HUMAIN



Description. Chacun est mal habillé, mal équipé, de tous âges.

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

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)*

✂ **Hache.** 5D/5+ · touché : (8+R)*

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

▣ **Défense.** 4D/5+ (3D/5+ avec la hache)

Équipement

Épée courte, hache ou arc court, vêtements en haillons, 1D Kaars.

8 2 (normal)

Scène 3 : le camp des brigands

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

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

Jouez le combat en utilisant la carte de bataille suivante :



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

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

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

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

Vifacier

HUMAIN CHEF DES BRIGANDS



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

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

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+), Discretion 2 (6D/4+), Éloquence 2 (6D/4+), Intimidation 4 (8D/4+), Larcin 3 (7D/4+), Tir 3 (7D/5+).

Talents

Coriace, Vicieux. (déjà comptés)

Actions

✘ **Épée courte.** 7D/4+ · touché : (6+R)* · touché en traître : (9+R)*

■ **Défense.** 7D/4+

Équipement

Épée courte, brigandine (armure légère).

8 3 (difficile)

Les PJs peuvent aussi fouiller l'endroit, qui contient une petite forge prête à être utilisée. Juste derrière, **un jeune homme terrifié** se cache, mais il ne peut pas aller bien loin, étant menotté à sa forge. Si les PJs le rassurent, il dira s'appeler **Hakim**, et expliquera que Vifacier a tué son père et l'a emmené de force pour faire fondre du métal. Il lui a ordonné de fabriquer une forge rudimentaire, et que si elle n'était pas capable de faire fondre de l'or, elle serait sans doute suffisante pour lui brûler les mains... **Il vient d'un petit village de la région, appelé Bruinan**, et désire plus que tout y retourner pour retrouver sa mère et ses deux sœurs qui doivent être fort inquiètes. Bruinan est à **1 jour de marche après Mystros**, et si les PJs veulent qu'Hakim les suive pour témoigner, il faudra qu'ils fassent preuve de tact en lui laissant par exemple entendre qu'il est dangereux de voyager seul durant plusieurs jours sans aucun équipement (un bon moment de rôle-play en perspective !).

Un **jet de Fouille difficile** (3R) permet de trouver le trésor de Vifacier, enterré sous sa paillasse dans sa tente : un coffret contenant **400 Kaars** et une **note roulottée** (voir Annexe) :

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

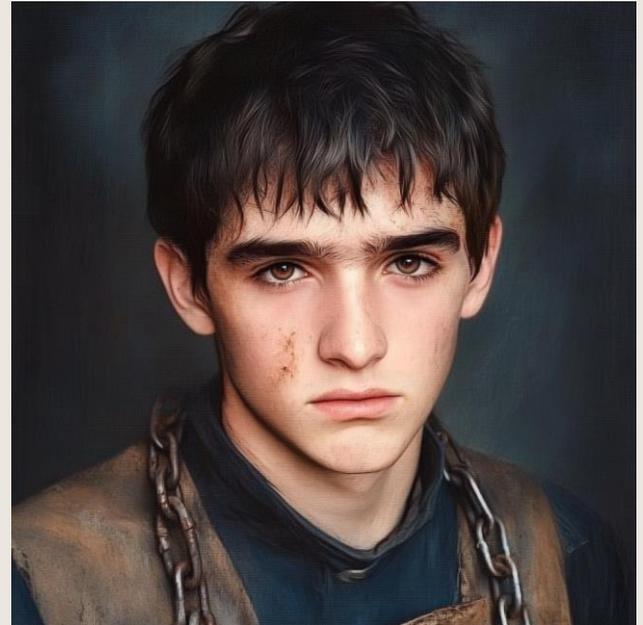
Les PJs devraient déduire de tout cela que les statues ne sont pas ce qu'elles semblent être. Bien entendu, il est possible de les faire fondre, mais cela constituerait un terrible blasphème tout en les empêchant de mener à bien leur mission (le pèlerin du groupe est absolument contre). Sans parler du fait qu'ils détruiraient par la même occasion leur seule preuve. Une façon plus simple de se rendre compte que quelque chose cloche est de comparer le poids des statues : en effet, une seule d'entre elle contient des lingots de « métal des étoiles », bien plus lourd que l'or. Sans utiliser la forge, la seule chose que devraient pouvoir en déduire les PJs est qu'une des statues contient quelque chose de plus lourd que l'or. Pour le pèlerin du groupe, mélanger du métal impur dans les statues en or des Dieux Jumeaux est un très grave blasphème... mais détruire une statue véritable est également un acte terrible ! Il va falloir avec des certitudes pour ne pas commettre d'impair.

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

Si les PJs sont malins, ils comprendront que le « G » qui signe la note est pour « Gérard ». Ils peuvent même comparer l'écriture avec la lettre que leur a remis Nolfort... mais qui a été écrite de la main de son assistant !

Hakim

HUMAIN APPRENTI FORGERON



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

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

16♥ 10⚡ 2⚡ 0♠ 5♣

Caractéristiques

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

Compétences

Artisanat Forge 3 (7D/4+),

Équipement

Vêtements déchirés et tablier de forge.



Acte III : Mystros

Lisez :

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

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

Scène 1 (optionnelle) : le château des Mystros

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

Scène 2 (optionnelle) : le cloître de la cathédrale

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

Milène d'Oros

HUMAINE NOBLE SOUS COUVERTURE DE PÈLERINE



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

Comment la jouer. Directive, modérée, n'hésite pas à mentir et user de ruse pour cacher ses véritables intentions. Elle préférera s'enfuir plutôt que de combattre.

30♥ 20♣ 3♠ 0♣ 5♠

Caractéristiques

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

Compétences

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

Actions

✘ **Mains nues.** 7D/4+ · touché : (2+R)★

■ **Défense.** 7D/5+

Équipement

Habits blancs de pèlerin brodés de fils d'or, livre sacré « La Légende d'Ilburia ».

Scène 3 : l'arrière de la cathédrale

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

Jouez le combat en utilisant la carte de bataille suivante :



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



Armoiries de la ville et de la Maison Mystros

Chevalier Impérial de la cathédrale

HUMAIN CHEVALIER



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

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

30♥ 20♣ 3♠ 7♣ 4♠

Caractéristiques

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

Compétences

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

Pouvoirs

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

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

Actions

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

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

Équipement

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

♣ 4 (très difficile)

Épilogue

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

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

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

Les dessous de l'intrigue

L'histoire pour le Conteur

Émerik Nolfort est un marchand peu scrupuleux, qui a racheté 4 petits lingots de « métal des étoiles » volés, et est bien déterminé à faire une belle plus-value dessus. Il conclut la vente avec Milène d'Oros, de Mystros. Reste ensuite la problématique de faire parvenir discrètement ces lingots jusqu'à son acquéreuse. Pour cela, il est convenu que dame d'Oros s'investisse en tant que pèlerine à la capitale pendant quelques mois et réceptionne deux statues en or que Nolfort devait de toute manière faire livrer. Or Nolfort a fait fondre les lingots à l'intérieur de la statue, afin de les faire voyager à l'abri de tout soupçon. Milène d'Oros n'aurait alors qu'à voler la statue une fois les offices terminés, récupérer les lingots, et

refaire fondre une nouvelle statue. Un plan complexe et onéreux, justifié par le prix hallucinant du « métal des étoiles » : plusieurs milliers de Kaars par lingot de 250g ! Il a absolument besoin que la cargaison arrive à temps, et décidé d'embaucher des aventuriers (les PJ's !) pour s'assurer que la marchandise arrive à bon port. Ce qu'il ignore, c'est que son plan a été ébruité, et que la fuite vient de son propre assistant, Gérald Cauzin, qui a décidé de recruter des mercenaires pour intercepter le chargement. Bien entendu, il ne leur a pas donné la véritable nature et valeur des lingots, les faisant passer pour de l'acier de bonne qualité. Les motivations de Cauzin sont doubles : d'une part il veut récupérer les lingots pour leur valeur marchande, et d'autre part, en tant que fervent croyant, il veut éviter le blasphème que d'exposer dans une cathédrale une statue servant de cachette à de la marchandise volée et impure.

Le « métal des étoiles »

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



Des lingots de métal des étoiles



Annexes

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

<https://ilburia.com/decouverte>



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



Découpez cette note et roulottez-la. Vous pourrez la donner à vos joueurs s'ils la trouvent dans le camp (voir page 11).

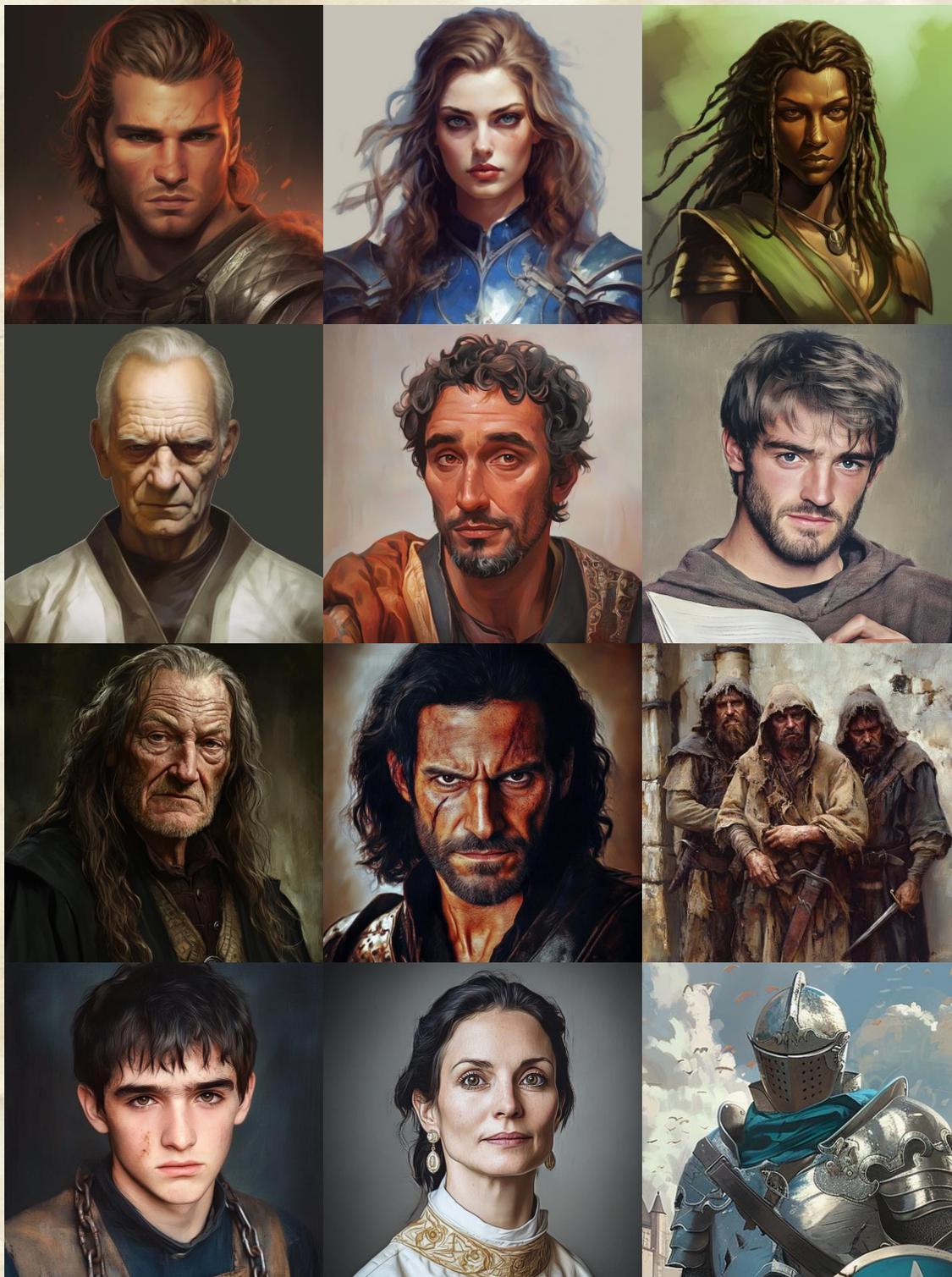
*Interceptez les statues et récupérez le métal de valeur.
Un forgeron sera requis. Le paiement sera en conséquence.*

G.

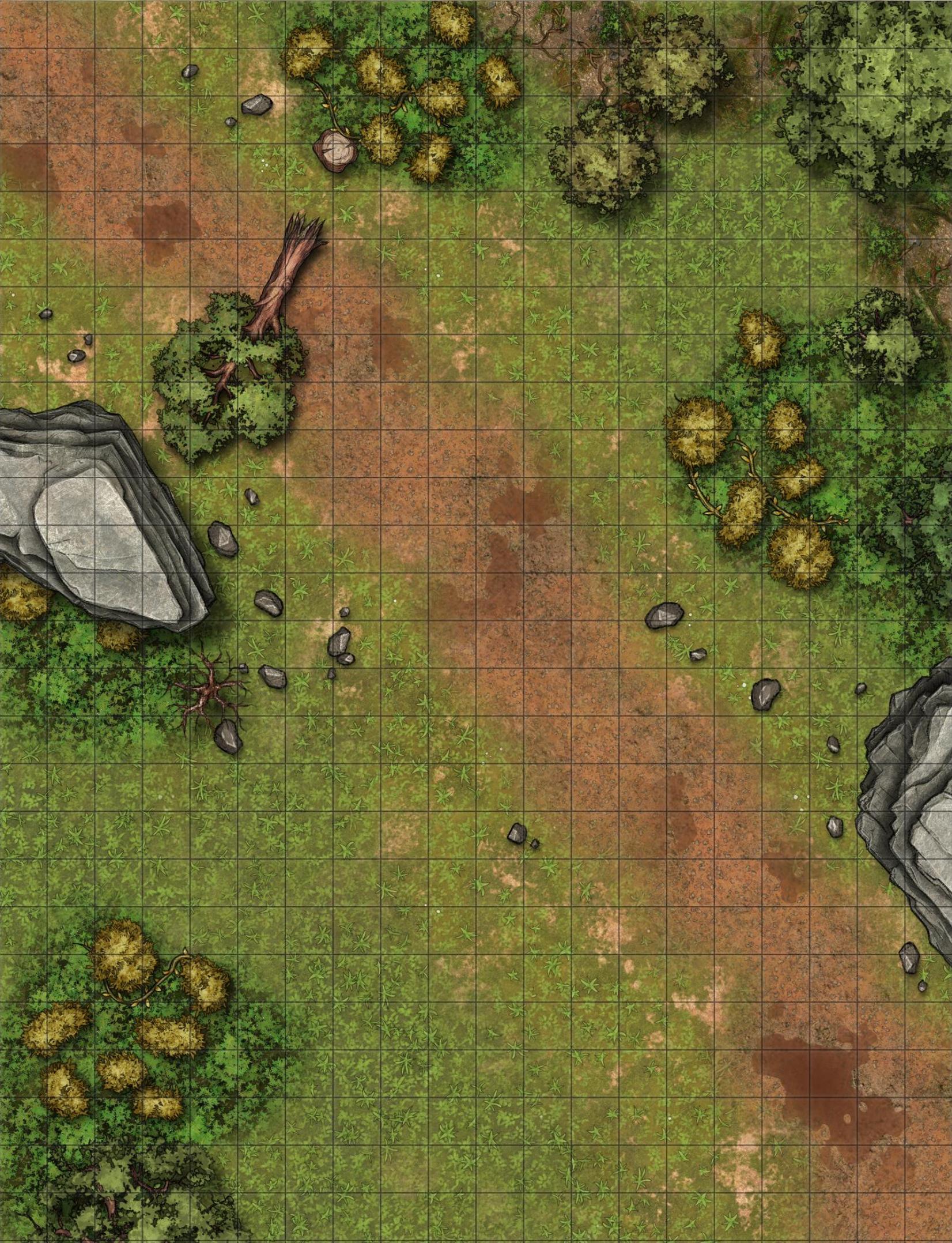




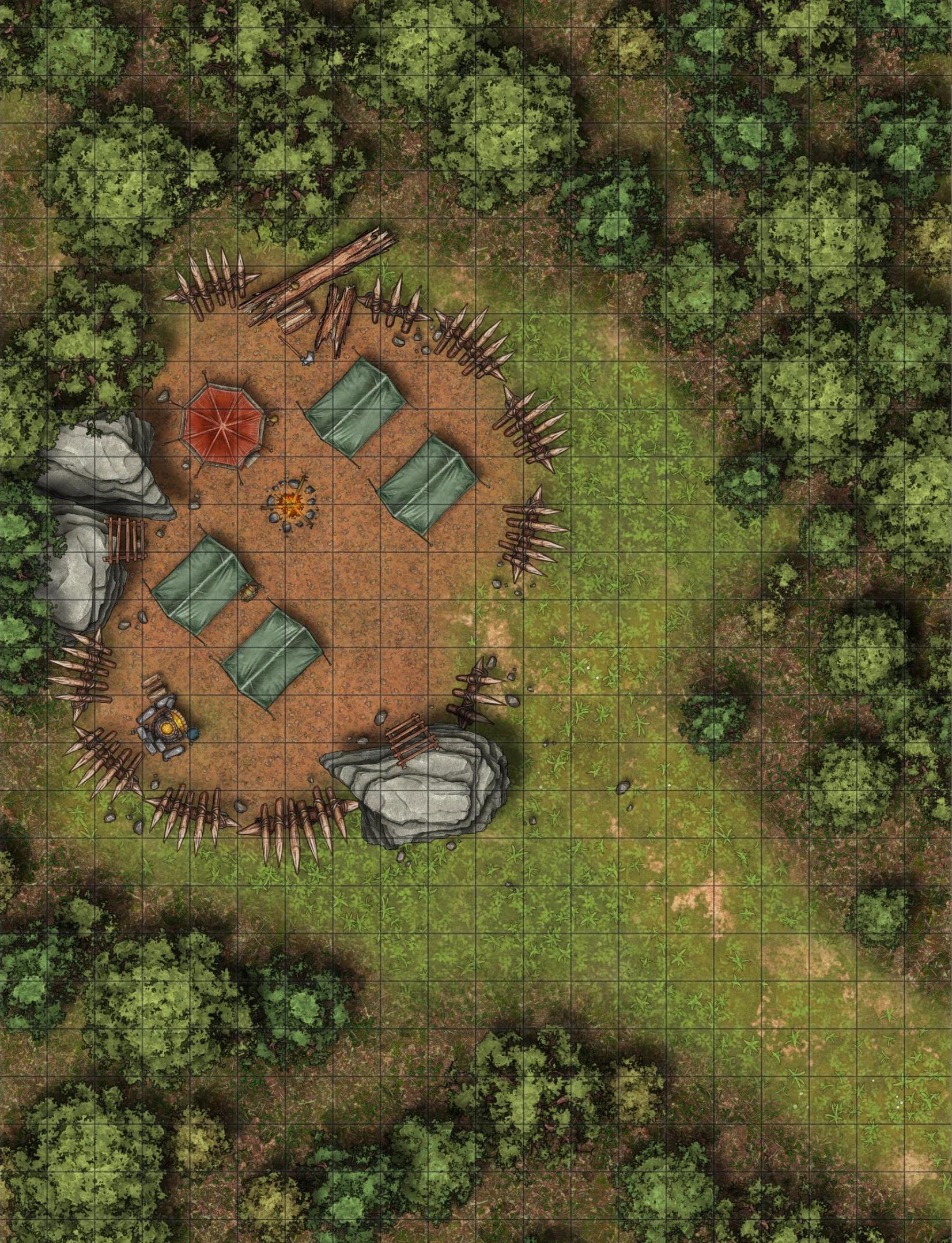
Découpez et collez les petits pions de personnages sur une feuille cartonnée, pour jouer sur les cartes fournies plus loin (à découper elles aussi). Les portraits sont là pour montrer aux joueurs à quoi ressemblent les personnages en plus grand.

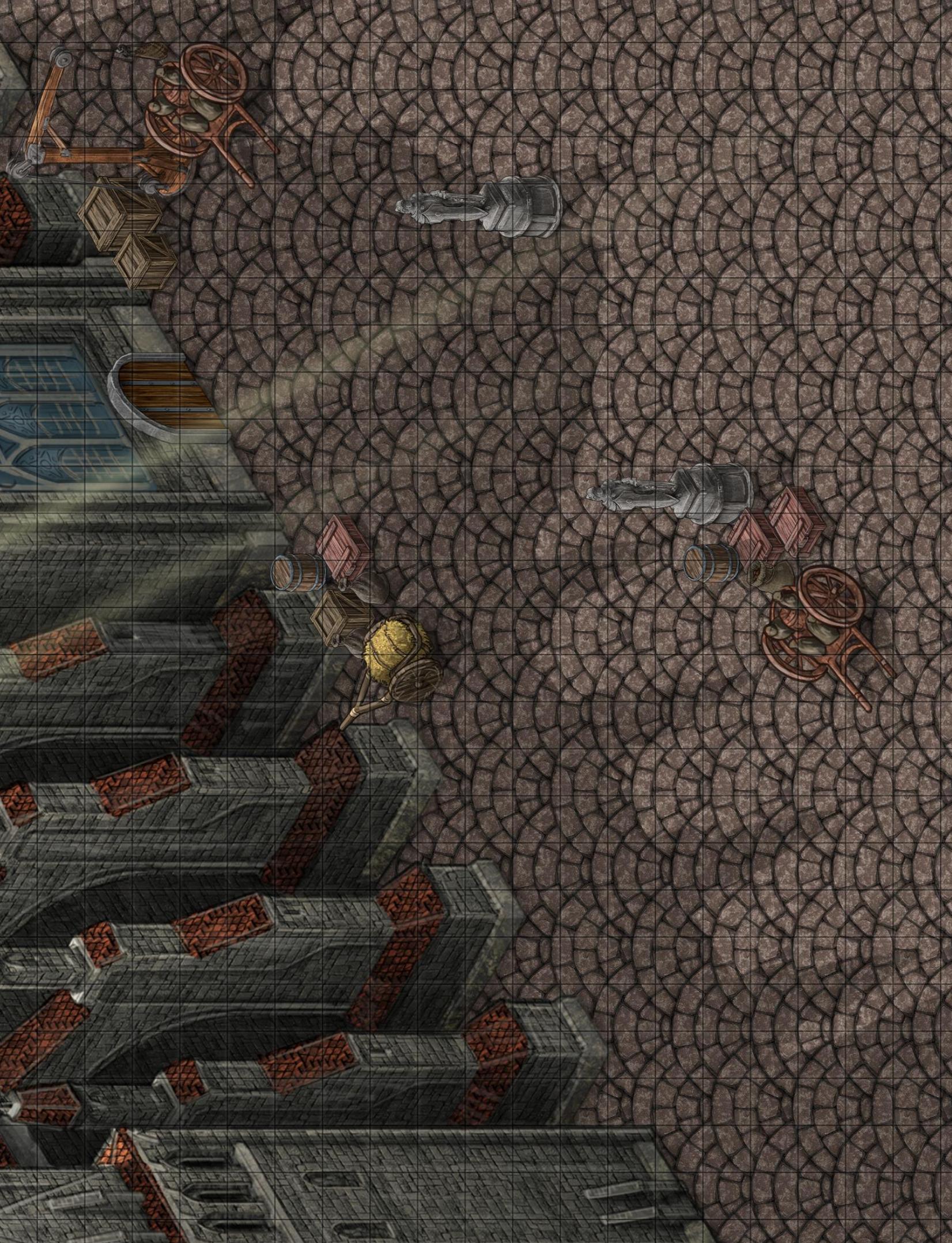














Nom

Profession
Origine
Cheveux

Rick Garagal

Garde du corps
Heinburud (Lesden de Glainrud)
Mèches blondes

Age
Taille
Poids

25 ans
1m52
100kg (de muscles)



— / 31
11 + 20/10

2
5

— / 10
100/10

Caractéristiques

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

Équipement

Armes * 13 □ Type Spécial
Claymore . Épée À deux mains
Armure ♥ 1 Type Spécial
Brigandine 1 Légère .

AUTRES
Vêtements d'aventurier, sac à dos, tente, couverture chaude, bûquet à amadou, lanterne soude, corde (30m)

Quars : 50

Points de Destinée : 1

Compétences

Valeur

Dés à lancer



EureKa

Acrobaties	4	AGI (4+)	□□□□
Artisanat Alchimie	4	INT (6+)	□□□□
Artisanat Art	4	INT (6+)	□□□□
Artisanat Cuisine	4	INT (6+)	□□□□
Artisanat Forge	4	INT (6+)	□□□□
Artisanat Orfèverie	4	INT (6+)	□□□□
Artisanat Tannerie	4	INT (6+)	□□□□
Artisanat Structure	4	INT (6+)	□□□□
Bluff	4	CHA (6+)	□□□□
Connaissances Empire et Familles	4	INT (6+)	□□□□
Connaissances Étranger	4	INT (6+)	□□□□
Connaissances Histoire et Divin	4	INT (6+)	□□□□
Connaissances Magie et Mystères	4	INT (6+)	□□□□
Connaissances Nature	4	INT (6+)	□□□□
Corps à corps	6	AGI (4+)	□□□□
Course	4	VIV (6+)	□□□□
Décryptage	4	INT (6+)	□□□□
Défense	4	VIV (6+)	□□□□
Discrétion	4	AGI (4+)	□□□□
Dressage	4	CHA (6+)	□□□□
Éloquence	4	CHA (6+)	□□□□
Entendre	4	PER (5+)	□□□□
Équitation	4	AGI (4+)	□□□□
Escalade	1	FOR (3+)	□□□□
Fouille	4	PER (5+)	□□□□
Intimidation	4	FOR (3+)	□□□□
Larcin	4	AGI (4+)	□□□□
Magie	2	PSY (6+)	□□□□
Mécanisme	4	AGI (4+)	□□□□
Médecine	4	INT (6+)	□□□□
Natation	4	FOR (3+)	□□□□
Navigation	4	INT (6+)	□□□□
Négoce	4	CHA (6+)	□□□□
Pistage	4	PER (5+)	□□□□
Psychologie	4	INT (6+)	□□□□
Renseignements	4	CHA (6+)	□□□□
Saut	4	FOR (3+)	□□□□
Survivalisme	4	PER (5+)	□□□□
Tir	4	PER (5+)	□□□□
Voir	4	PER (5+)	□□□□



Historique

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

La chasse au Lionel d'il y a quelques années m'a permis de faire connaissance plusieurs mois aussi. C'est à cette occasion que j'ai rencontré Dame de Sitano, le vœux Gaville et la jeune Missaya. Eux aussi ils étaient balèzes, comme moi mais à leur façon.

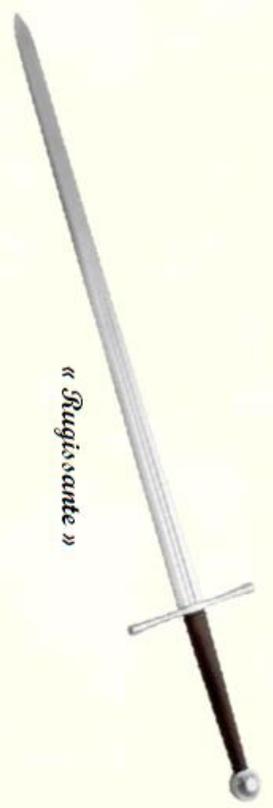
Ça fait maintenant deux mois que j'exerce un marchand jus qu'à Mélianes, le genre de type pleurnichard et fleurissant... Heureusement ma mission est terminée, et il me tarde de rentrer à la capitale. Un vœux qui avait l'air sage m'a dit que les fêtes religieuses allaient bientôt commencer dans la ville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

◆ Talents

Gaïace. Vous avez +1 ■ (déjà compté).

Fuappe de fuute. Lorsque vous combattez avec une arme à deux mains, vous infligez +2* (déjà compté).

Redutekse. Vous avez (CP.N+1) ♥ (déjà compté).



« Rugissante »



Nom

Profession
Origine
Cheveux

Agathe de Titanos

Chevaleresse errante
Byzhalis (Lordon de Fournet)
Châtain clair

Age 33 ans
Taille 1m71
Poids 70kg



— / 26

3

5(10)

— / 10

Caractéristiques

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

Équipement

Armes	*	Type	Spécial
Épée longue	7	Épée	.
Armure	♥	Type	Spécial
Cuivasse	2	Intermédiaire	Alimée
Bouclier	♥	Bonus Défense	Spécial
Écu	1	+1D	Peut dévier les flèches

Autres

Vêtements d'aventurier, sac à dos, tente, couverture chaude, briquet à amadou, □□ torches, cheval (Agathe passe à 1C lorsqu'elle est montée).

Kuars : 35

Points de Destinée : 1

Compétences

Valeur

Diés à lancer



'Euroka

Acrobaties	4□	AGI (4+)	□□□□
Artisanat Alchimie	4	INT (5+)	□□□□
Artisanat Art	4	INT (5+)	□□□□
Artisanat Cuisine	4	INT (5+)	□□□□
Artisanat Forge	4	INT (5+)	□□□□
Artisanat Tannerie	4	INT (5+)	□□□□
Artisanat Structure	4	INT (5+)	□□□□
Bluff	4	CHA (5+)	□□□□
Connaissances Empire et Familles	4	INT (5+)	□□□□
Connaissances Étranger	4	INT (5+)	□□□□
Connaissances Histoire et Divin	4	INT (5+)	□□□□
Connaissances Magie et Mystères	4	INT (5+)	□□□□
Connaissances Nature	4	INT (5+)	□□□□
Corps à corps	6	AGI (4+)	□□□□
Course	4	VIV (4+)	□□□□
Décryptage	4	INT (5+)	□□□□
Défense	7	VIV (4+)	□□□□
Discrétion	4□	AGI (4+)	□□□□
Dressage	4	CHA (5+)	□□□□
Éloquence	1	CHA (5+)	□□□□
Entendre	4	PER (6+)	□□□□
Équitation	1	AGI (4+)	□□□□
Escalade	4	FOR (5+)	□□□□
Fouille	4	PER (6+)	□□□□
Intimidation	4	FOR (5+)	□□□□
Larcin	4□	AGI (4+)	□□□□
Magie	0	PSY (6+)	□□□□
Mécanisme	4	AGI (4+)	□□□□
Médecine	4	INT (5+)	□□□□
Natation	4□	FOR (5+)	□□□□
Navigation	4	INT (5+)	□□□□
Négoce	4	CHA (5+)	□□□□
Pistage	4	PER (6+)	□□□□
Psychologie	4	INT (5+)	□□□□
Renseignements	4	CHA (5+)	□□□□
Saut	4	FOR (5+)	□□□□
Survivalisme	4	PER (6+)	□□□□
Tir	4	PER (6+)	□□□□
Voir	4	PER (6+)	□□□□



◆ Talents

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

◆ Pouvoirs

✝ **Coup de bouclier assommant:** 4 M

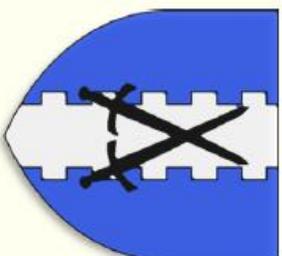
Faites une attaque au corps à corps avec votre bouclier. Au lieu d'infliger des dégâts, l'adversaire doit faire un jet de CCN normal. S'il est raté, il est assommé pendant autant de rounds que votre valeur de FCR.

Historique

Mes parents m'ont appelée Agathe, et je suis aussi solide que le roc. Ma famille, l'illustre Maison Stanos de Jorvinet, m'a inculqué les préceptes de la chevalerie des mon plus jeune âge, et j'ai toujours su prouver ma bravoure et mon honneur en retour ! Après avoir fait mes armes dans les passes montagneuses du nord-est de l'Empire, j'ai décidé de payer une vieille dette familiale en me mettant quelques années au service de la Maison Leefey d'Ulthazar. Après un long voyage sur le dos de ma jument, Altesse, j'ai mis quelques temps à m'acclimater au temps chaud et sec de ce Lenden du sud. Il y a quelques temps, le seigneur Leefey m'avait ordonné d'organiser une battue afin de réduire la population de Lionals d'Emérie, ces fauves gigantesques vivant sous ces latitudes. C'est au cours de cette expédition que j'ai fait la connaissance de Rick, Misaya et Basile. Ils ont tous su montrer leur bravoure, et je les respecte pour cela. La traque fut un franc succès et me couvrit de gloire. Ma dette est à présent payée, et il est désormais temps pour moi de rentrer en Jorvinet. Ce sera également l'occasion de me faire forger une nouvelle armure, les dernières années n'ont pas été tendues avec ma fidèle cuirasse...



Lorsque Altesse attaque, elle lance 4D sur 5+ et inflige 4*



Dunes de la Maison Stanos





Nom

Profession : *Traqueuse*
Origine : *Toush (Lenden d'Alcaaz)*
Cheveux : *Bruns*

Age : *19 ans*
Taille : *1m59*
Poids : *55kg*



— / 18

10+ COU/4



— / 20

20/4, 10

Caractéristiques

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

Équipement

Armes : * 6 □ Type Spécial
Arc long : 6 • Trait À deux mains, portée nominale 40m, -1D en Défense
Armure : ♥ 1 Type Spécial
Armure de cuir : 1 Légère

Autres

Vêtements d'aventurier, grande cape de voyage, sac à dos, tente, couverture chaude, biquet à amadou,
□□ potions médicinales (soigne 3♥, usage unique)

Magars : 80

Points de Destinée : 1



Compétences

Valeur

Dés à lancer



Eureka

Acrobaties	4	AGI (3+)	□□□□
Artisanat Alchimie	4	INT (6+)	□□□□
Artisanat Art	4	INT (6+)	□□□□
Artisanat Cuisine	4	INT (6+)	□□□□
Artisanat Forge	4	INT (6+)	□□□□
Artisanat Orfèverie	4	INT (6+)	□□□□
Artisanat Tannerie	4	INT (6+)	□□□□
Artisanat Structure	4	INT (6+)	□□□□
Bluff	4	CHA (6+)	□□□□
Connaissances Empire et Familles	4	INT (6+)	□□□□
Connaissances Étranger	4	INT (6+)	□□□□
Connaissances Histoire et Divin	4	INT (6+)	□□□□
Connaissances Magie et Mystères	4	INT (6+)	□□□□
Connaissances Nature	4	INT (6+)	□□□□
Corps à corps	4	AGI (3+)	□□□□
Course	4	VIV (5+)	□□□□
Décryptage	4	INT (6+)	□□□□
Défense	4	VIV (5+)	□□□□
Discrétion	1	AGI (3+)	□□□□
Dressage	4	CHA (6+)	□□□□
Éloquence	4	CHA (6+)	□□□□
Entendre	4	PER (3+)	□□□□
Équitation	4	AGI (3+)	□□□□
Escalade	4	FOR (5+)	□□□□
Fouille	4	PER (3+)	□□□□
Intimidation	4	FOR (5+)	□□□□
Larcin	4	AGI (3+)	□□□□
Magie	4	PSY (6+)	□□□□
Mécanisme	4	AGI (3+)	□□□□
Médecine	4	INT (6+)	□□□□
Natation	4	FOR (5+)	□□□□
Navigation	4	INT (6+)	□□□□
Négoce	4	CHA (6+)	□□□□
Pistage	4	PER (3+)	□□□□
Psychologie	4	INT (6+)	□□□□
Renseignements	4	CHA (6+)	□□□□
Saut	4	FOR (5+)	□□□□
Survivalisme	4	PER (3+)	□□□□
Tir	2	PER (3+)	□□□□
Voir	1	PER (3+)	□□□□



◆ Talents

(C'est de l'ancien. Paroque vous attaquez à distance et qui un ou plusieurs obstacles gênent sa ligne de mire, la difficulté n'augmente pas. Un obstacle unique cependant toujours d'être touché sur un échec critique.)

◆ Pouvoirs

✠ *Double flèche : 6 M*

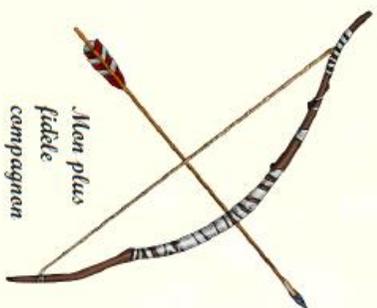
Faites une attaque à distance ciblant deux cibles différentes séparées de 5m ou moins l'une de l'autre (faites un seul jet de 5m). Résolvez l'attaque contre chacune des cibles (chacune peut y réussir).

Historique

Je suis Missaya, originaire de Taurh en Ubaraz. Fille d'une longue lignée de chasseurs, j'ai su faire mes preuves en aidant un groupe de chevaliers à remonter la piste d'un Lionel d'Emève. C'est à cette occasion que j'ai fait la rencontre d'Agathe, Rick et Basile.

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

À la mort de mes parents, le mois dernier, je me suis retrouvée sans attache, et j'ai décidé de partir à l'aventure sur les routes. On m'a dit que le maître archer de venom Will Shiel vivait à Mystros, et accepterait de ne former que les disciples ayant le plus de potentiel. J'ai pour projet de m'y rendre et de monter au site Shiel de quoi je suis capable.



Mon plus fidèle compagnon





Nom

Profession
Origine
Cheveux

Basile Pelarys

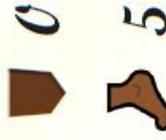
Pèlerin
Gardavances (Lenden de Jolémek)
Gyé

Age
Taille
Poids

45 ans
1m72
85kg



— / 18
10 + COVx4



— / 30
COVx10

Caractéristiques

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

Équipement

Armes * 6 □ Type Spécial
Bâton - Hast À deux mains, allonge, peut faire une frappe préventive si un ennemi s'approche

Autres

Vêtements de pèlerin brodés de fils d'or, livre sacré « La Légende d'Ithuvia », sac à dos, tente, couverture chaude, bâquet à amadou, nécessaire d'écriture, nécessaire de premiers secours (□□changes, une charge est consommée sur 1-2), □□potions médicinales (soigne 3♥, usage unique), □□sérum anti-venin (retive 1 dé poison, usage unique)

Magars : 100

Points de Destinée : 1

Compétences

Valeur

Dés à lancer



Eureka

Acrobaties	4	AGI (6+)	□□□□
Artisanat Alchimie	4	INT (5+)	□□□□
Artisanat Art	4	INT (5+)	□□□□
Artisanat Cuisine	4	INT (5+)	□□□□
Artisanat Forge	4	INT (5+)	□□□□
Artisanat Orfèvrerie	4	INT (5+)	□□□□
Artisanat Tannerie	4	INT (5+)	□□□□
Artisanat Structure	4	INT (5+)	□□□□
Bluff	4	CHA (3+)	□□□□
Connaissances Empire et Familles	4	INT (5+)	□□□□
Connaissances Étranger	4	INT (5+)	□□□□
Connaissances Histoire et Dieux	7	INT (5+)	□□□□
Connaissances Magie et Mystères	4	INT (5+)	□□□□
Connaissances Nature	4	INT (5+)	□□□□
Corps à corps	4	AGI (6+)	□□□□
Course	4	VIV (6+)	□□□□
Décapage	4	INT (5+)	□□□□
Défense	4	VIV (6+)	□□□□
Discrétion	4	AGI (6+)	□□□□
Dressage	4	CHA (3+)	□□□□
Éloquence	6	CHA (3+)	□□□□
Entendre	4	PER (5+)	□□□□
Équitation	4	AGI (46+)	□□□□
Escalade	4	FOR (5+)	□□□□
Fouille	4	PER (5+)	□□□□
Intimidation	4	FOR (5+)	□□□□
Larcin	4	AGI (6+)	□□□□
Magie	4	PSY (4+)	□□□□
Mécanisme	4	AGI (6+)	□□□□
Médecine	6	INT (5+)	□□□□
Natation	4	FOR (5+)	□□□□
Navigation	4	INT (5+)	□□□□
Négoce	4	CHA (3+)	□□□□
Pistage	4	PER (5+)	□□□□
Psychologie	4	INT (5+)	□□□□
Renseignements	6	CHA (3+)	□□□□
Saut	4	FOR (5+)	□□□□
Survivalisme	4	PER (5+)	□□□□
Tir	4	PER (5+)	□□□□
Voir	4	PER (5+)	□□□□

◇ Traits

J'ai inébranlable. Vous connaissez par cœur « La Légende d'Ulthuvia », et vous en possédez une copie de voyage reliée cuir. En lisant des passages à vos compagnons, vous pouvez les inspirer et leur faire faire des prouesses : vous pouvez utiliser des *Prêtres*. Afin de renforcer l'impact de vos lectures, procédez ainsi : ouvrez l'épais volume à la bonne page, lisez le passage d'une voix théâtrale, puis refermez le dans un claquement sourd.

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

Notez bien que ces pouvoirs ne sont pas Magiques. Leur efficacité est basée sur la foi du *exagant*, l'éloquence de l'orateur et la toute-puissance des *Dieux Jumeaux* – tous deux.

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

Vous ne pouvez jamais lire plus d'une *Prêve* par round, même si certaines ne nécessitent qu'une *Action rapide* (□) ou en cas de *véusiste* celtique.

Vous êtes automatiquement affecté par la *Prêve* que vous venez de lire (si elle est *véusiste*), sans que cela ne compte dans le nombre de personnages pouvant être affectés. Afin de renforcer le côté *vôte-plein*, lisez d'une voix théâtrale le texte entre guillemets de la *Prêve* !

◆ Pouvoirs

✠ **Égide des Dieux** · 7 M · jet d'Éloquence normal

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

Autant de personnages que de *véusistes* sont affectés. Confère +4 pendant 1 round contre les attaques à distance.

✠ **Épée des Dieux** · 4 M · jet d'Éloquence normal

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

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

Historique

Mon nom est Basile Telavys. Ma vie a toujours été vide, et mes souvenirs de ma *Talémeh* natale sont désormais bien loin. Je suis un pèlerin des *Dieux Jumeaux*. Je pêche pour moi où le Destin me porte, et je viens en assistance aux gens dans le besoin, que ce soit par mes *prêves* que par mes connaissances en médecine. Ma foi est inébranlable, et je ferai tout — jusqu'à mon dernier souffle — pour servir les *Dieux Jumeaux* et leur grand Œuvre, et je ne laisserai personne se dresser contre ma pitié. Lorsque le besoin s'en fait sentir, je sais être éloquent et galvaniser les foules, car par ma voix s'exprime celle des *Dieux Jumeaux*.

Il y a quelques années, de passage en *Alhazar*, j'ai prôné des soins à un groupe de chasse au *Fianal*. C'est à cette occasion que j'ai fait la rencontre de Rich, *Missaga* et *Agathe*.



Épée sacrée « La Légende d'Ulthuvia »

Glossaire

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

Bienvenue dans le monde d'Ilburia

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

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

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

L'aventure n'attend que vous !

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

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

Pour jouer, il vous faudra également :

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



4 Joueurs et le Conteur



3 à 4 heures