

les Chroniques d'Albura

— le Jeu de Rôle —

Livre de Règles

2nd édition

les Chroniques

s' Alburia

Livre de Règles



les Chroniques d'Ilburia – le Jeu de Rôle

Edition 2.0.3+numérique

27/02/2026

Un jeu de rôle par

Paul AUBERTIN

Avec la participation et le soutien et la relecture de

Anthony R.
Christopher D.
Corentin F.
Donovan A.
Florent D.

Guillaume N.
Jérémy R.
Julien L.
Marie-Élisabeth J.
Nathalie A.

Paul D.
Quentin C.
Rodolphe V.
Sylvain B.
Tristan T.

Crédits illustrations

Couverture : Julien Lesne (Lloyken)

Cartes du monde, armures, Rune Magique, Croc de Vipère, Peng des pentes, diatruche, démon d'écorce, Daedron, Morfex, Grégory le Boucher, Alma Rein, le Maître des Cartes, représentation des Dieux Jumeaux : Paul AUBERTIN

De nombreuses illustrations ont été créées avec l'I.A. DALL-E 2 par Paul AUBERTIN (arriveriez-vous à différencier l'art de l'Homme de celui de la Machine ?)

Blasons réalisés avec le logiciel Héraldique 9 :
<https://www.geneatique.com/boutique/98-heraldique>

Les cartes du monde ont été réalisées 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 Ruritana : 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>

Contact : chroniquesilburia@gmail.com

Site : <https://ilburia.com>

Tous les retours constructifs sont les bienvenus !



Copyright © 2022 Paul AUBERTIN
Tous droits réservés.

Sommaire

Crédits.....	2	Qui êtes-vous ?.....	31
Sommaire	3	Utiliser un archétype	31
Introduction	7	Le Guerrier	32
un Jeu de Rôle.....	8	Le Chevalier.....	33
Quid ?	8	L'Archer.....	34
Déroulement d'une séance de jeu.....	9	Le Roublard	35
Le matériel pour jouer	9	L'Héritier	36
Que proposent les Chroniques d'Ilburia – le Jeu de		Le Négociant.....	37
Rôle ?.....	9	Le Pèlerin itinérant.....	38
La Règle la Plus Importante.....	9	Le Mage du Feu.....	39
le Monde d'Ilburia	11	Le Mage de l'Eau.....	40
Le Monde-Continent.....	15	Le Mage de la Terre	41
Les terres émergées	15	Le Mage de l'Air.....	42
Au rythme des saisons.....	15	Créer son personnage pas-à-pas	44
La tête dans les étoiles	15	Etape 1 : ses Caractéristiques	44
L'Empire	16	Etape 2 : ses Compétences	45
Les Dieux Jumeaux	16	Etape 3 : Traits, Talents et Pouvoirs.....	47
L'Empereur.....	16	Etape 4 : son équipement de départ	47
La Légende d'Ilburia.....	18	Etape 5 : ses autres statistiques.....	47
Les familles.....	18	Etape 6 : son identité.....	48
Les Lordens	18	Etape 7 : sa profession.....	48
La monnaie.....	20	Etape 8 : son histoire personnelle	48
L'Or	21	Etape 9 : sa motivation profonde.....	48
Le culte des Dieux Jumeaux.....	21	Etape 10 : les finitions.....	48
La réticence au progrès.....	22	Faire évoluer son personnage.....	50
La poste	22	La Destinée.....	50
Une vie dans l'Empire.....	22	Améliorer ses capacités	50
Les voyages et leurs dangers.....	22	Apprendre en pratiquant	51
La Magie.....	24	Les inter-aventures	52
Un Don des Dieux.....	24	Traits.....	53
La Confrérie.....	24	Liste des Traits	53
Les artefacts	25	Talents	56
Les parias.....	25	Liste des Talents.....	56
Au-delà de l'Empire	26	Pouvoirs	66
Al-Massud et le Désert Pourpre.....	26	Récupérer ses Points de Pouvoir.....	66
Séléchant et les Marches d'Echönden.....	26	Techniques martiales	66
Les Nains	26	Prières	72
Les Plaines de Séquéa.....	27	Sorts de Magie Élémentaire	74
Les Féhérides.....	27	Magie de l'Air	76
les Personnages	29	Magie de l'Eau	78
		Magie du Feu	82
		Magie de la Terre	84

l'Aventure	89	Objets alchimiques	112
Accomplir une action	90	Poisons	113
Jet de Compétence	90	La foi et le culte des Dieux Jumeaux	114
Jet de Caractéristique	90	Jouer un pèlerin	114
Seuil de difficulté d'un jet	90	La « Légende d'Ilburia »	114
Réussite et échec critique	91	Lire une Prière	114
Avantage et Désavantage	91	La Confrérie et la Magie	116
Jet de Chance	92	Jouer un Mage de la Confrérie	116
Relances de dés ou de jets	92	Le manteau, un symbole	116
Dés de bonus et de malus	92	La chasse aux artefacts	117
Arrondis	92	Les finances	117
Changer sa Destinée	92	Lancer un sort	118
Utiliser ses Compétences	94	Les sorts maintenus	118
Acrobaties (AGI)	94	Le combat	120
Artisanat (INT)	94	Round de combat	120
Bluff (CHA)	96	Ordre d'action	120
Connaissances (INT)	96	Actions réalisables durant un round de combat	120
Corps à corps (AGI)	97	Attaquer au corps à corps	122
Course (VIV)	97	Attaquer à distance	122
Discrétion (AGI)	97	Se défendre	123
Décryptage (INT)	97	Saisir l'opportunité	123
Défense (VIV)	97	Se jeter à terre	124
Dressage (CHA)	97	Se mettre en posture défensive	124
Éloquence (CHA)	98	Protéger un allié	124
Entendre (PER)	99	Attendre l'ennemi	124
Équitation (AGI)	99	Se déplacer	124
Escalade (FOR)	100	Courir	125
Fouille (PER)	100	Charger !	125
Intimidation (FOR)	100	Se relever	125
Larcin (AGI)	100	Se replier	125
Magie (PSY)	101	Fuir	125
Mécanisme (AGI)	101	Manœuvres	125
Médecine (INT)	101	Styles de combat	126
Natation (FOR)	102	Combat monté	127
Navigation (INT)	102	Course-poursuite	128
Négoce (CHA)	102	Les blessures et les afflictions	130
Pistage (PER)	102	Blessure	130
Psychologie (INT)	102	Mort	130
Renseignements (CHA)	102	Tromper la mort	130
Saut (FOR)	102	Types de Dégâts	130
Survivalisme (PER)	103	Soigner ses blessures	131
Tir (PER)	103	Action Épuisante et Fatigue	131
Voir (PER)	103	États préjudiciables	131
Voyager	104	Maladies	133
Moyen de locomotion	104	l'Antre du Conteur	137
Terrain	104	Le rôle du Conteur	138
Marche forcée	104	Les dessous du monde d'Ilburia	139
Temps de trajets entre les villes de l'Empire	105	Groupes et aventures	141
L'équipement	106	Les mercenaires	141
Qualité	106	Le Mage et ses compagnons	141
Boucliers	106	Les pèlerins de la Foi	141
Armures	106	Les membres d'une maisonnée	141
Armes	108	Récompenses et Points de Destinée	142
Autres objets et services	110		

Récompenses d'aventure	142	Le Lucrovir	180
Attribution des Points de Destinée	142	Les animaux Ragesang	181
Villes de l'Empire et démographie ...	143	Les personnages nommés	182
Lorden Glainrud	143	Grégory le Boucher	182
Lorden Tolémek	143	Samuel Pélor et Madeleine Brass	183
Lorden Effendor	144	Alma Rein	184
Lorden Abracaz	144	Sœur-Shandra Velchizel	185
Lorden Norgac	145	Le Maître des Cartes	186
Lorden Stanford	145	Editions précédentes	191
Lorden Fonrinet	145	Mettre à jour un personnage créé avec une	
Noms Impériaux génériques	146	précédente édition des règles	191
Artefacts	147	Migration depuis l'Edition 1.0	191
Amulette de pouvoir	148	Site Internet	192
Anneau du Lionel (trois)	148	Aide-mémoire	194
Bague d'Antrefer (cinq)	148	Glossaire	196
Bottes du Chat (quatre)	148		
Cape des ombres (deux)	149		
Dague de Traque-sang (unique)	149		
Disque d'Arcady (unique)	150		
Épée Flamboyante d'Abracaz (quatre)	150		
L'Épée d'Ombre (unique)	151		
Gantelet du Mande-Foudre (unique)	151		
Gemme de force	152		
Grégalia (unique)	152		
Kraal (unique)	152		
Masse spirituelle (unique)	153		
Mésange d'Argent (trois)	153		
Œil de Neldor (unique)	153		
Objets spéciaux	154		
Armes	154		
Armures	155		
Autres objets	155		
Pièges	156		
Pièges courants	156		
PNJs	157		
Les paysans et les marchands	158		
Le pèlerin guérisseur	159		
Les brigands	160		
La garde de la ville	161		
Le chevalier Impérial	162		
Le noble et ses gens	163		
Le loup	164		
Le Warx	165		
Le Peng des pentes	166		
Le chien de la Chapelle des Glaces	167		
Le Krak armuré	168		
Le Crabalétrier	169		
Les ours	170		
La Diatruche à pointes	171		
Le Démon d'écorce	172		
La nuée de Scarabs de Sinople	173		
Le Daedron	174		
Le Cœur des Ronces	176		
Le Morfex	178		



Casque de chevalier d'Effendor





e bonjour à toi, valeureux lecteur.

Tu ne le sais pas encore, mais si tu as mis la main sur ce livre et que tu es en train de lire ces lignes, c'est que tu es promis à une Destinée hors du commun. Dans cet ouvrage qui est mien, j'ai consigné par-delà les montagnes et les déserts, les plaines et les mers, et même le Temps lui-même ce que je sais du monde d'Ilburia.

Dans mes Chroniques, tu apprendras comment parcourir l'Empire de Norgac à Abracaz, apercevoir un bref instant la resplendissante Tour d'Argent de la Confrérie tutoyer le ciel, et peut-être même t'aventurer dans les Terres Brunes ou braver l'enfer vert de Malaka...

...

Hé ! Tu m'écoutes ?!

Quoi ? Tu te demandes comment un bouquin peut savoir que tu le lis en diagonale ? C'est bien simple, cet ouvrage est Magique. J'ai enfermé un peu de moi-même dans l'encre qui trace ces lignes, scellant à tout jamais une partie de mon esprit entre ces pages.

Oh, à présent tu sembles beaucoup plus assidu, avide de mes secrets. À la bonne heure ! Car on va avoir du pain sur la planche !

Cela fait maintenant trois mille ans que l'Empire prospère, depuis l'avènement des Dieux Jumeaux – loués soient-ils – et l'Âge de Diamant. Trois mille années de stabilité relative et souvent de paix. Mais les événements récents sont les prémices de vastes changements. Une tempête approche, et risque de changer à tout jamais la face de ce monde.

Vas-tu être de ceux qui vont protéger l'ordre millénaire établi, ou bien de ceux qui vont profiter du chaos qui arrive telle une déferlante ? Quoi que tu choisisses, je suis persuadé que ce sont tes actions et celles de tes compagnons qui vont modeler l'avenir d'Ilburia...

Bonne Lecture

un Jeu de Rôle

Quid ?

Un jeu de rôle est un **jeu social** réunissant en général de **4 à 6 personnes** pour des **séances de plusieurs heures** et souvent de manière régulière. **Le but est de s'amuser en incarnant des personnages qui vont vivre ensemble des aventures excitantes dans un monde imaginaire.** Cette activité s'apparente à la fois à du théâtre et à un jeu de stratégie.

Tous les jeux de rôle possèdent des règles qui régissent leur univers, de manière à permettre à plusieurs personnages d'interagir entre eux et avec leur environnement en conservant une certaine cohérence. Il est nécessaire d'en connaître les grandes lignes, mais il reste toujours possible de se référer à ce manuel. Plus vos connaissances des règles seront complètes, plus la fluidité du jeu s'en ressentira.

Chaque joueur va incarner un unique Personnage Joueur (PJ) à chacune des séances de jeu ; ainsi il va pouvoir évoluer au fur et à mesure du temps. On distingue donc le joueur (vous ou vos amis assis autour d'une table un samedi après-midi !) de son personnage (l'humain imaginaire qui va fouler les terres d'Ilburia et sentir les coups d'épée lui trancher la chair !). Cette différence est très importante, car le personnage peut en général accomplir des exploits dont le joueur est incapable (qui d'entre vous sait faire un saut périlleux arrière sur le dos d'un cheval lancé en pleine course ?). À l'inverse le joueur a sans doute des connaissances que le personnage n'a pas (les mystères de l'atome par exemple), et ne doit pas les utiliser : l'objectif du jeu est avant tout que le joueur puisse *incarner* son personnage. Ainsi, vous pouvez très bien jouer un homme égocentrique même si vous êtes vous-même une femme philanthrope !

La dernière personne est le Conteur, qui n'a pas son propre personnage, mais a pour rôle d'incarner le « restant du monde ».

Autrement dit, le Conteur a pour but de faire vivre l'univers dans lequel le groupe de PJ va évoluer, de veiller au bon déroulement de l'aventure en la faisant ressentir aux joueurs, et de faire respecter les règles. Il gère également tous les autres personnages et entités qui ne sont pas incarnés par des joueurs : **les Personnages Non-Joueurs (PNJ).**

C'est donc le Conteur qui va mettre en place l'aventure que vont vivre les personnages. Cette dernière peut être très dirigiste ou à l'inverse entièrement libre, selon l'expérience des joueurs, du Conteur, leur créativité, leur réactivité et leurs envies. Il est en effet plus simple de suivre une trame linéaire dans un souterrain où tous les couloirs sont connus du Conteur à l'avance, plutôt qu'enquêter dans une ville où les rencontres aux détours des ruelles sont imprévisibles.



Connaître les règles est très utile, mais ne perdez pas de vue que le but est avant tout de vivre des aventures et de vous amuser !

Déroulement d'une séance de jeu

Avant de commencer la séance de jeu, le **Conteur doit préparer le scénario de l'aventure**, c'est-à-dire dans les grandes lignes ce qui va arriver aux personnages. Une aventure classique est constituée (comme toute bonne histoire) d'une situation initiale stable, d'un élément perturbateur, d'une ou plusieurs péripéties et enfin d'un dénouement. La différence avec une histoire classique est que le dénouement va dépendre des actions des personnages, un peu comme pour un livre « dont vous êtes le héros ». N'hésitez pas à vous inspirer de romans, de films ou même de faits historiques !

Au début de la séance de jeu, **les joueurs doivent choisir leur PJ** s'ils en possèdent déjà un, ou le créer de toute pièce dans le cas contraire (voir page 30). Cette étape est très importante, car elle va conditionner toutes les séances de jeu suivantes ! Pour une séance de jeu débutant, il est conseillé au Conteur de préparer une aventure pour quatre joueurs au maximum.

Le Conteur commence par décrire la situation où se trouvent les PJ, et la mise en place de l'intrigue. Les joueurs sont ensuite libres d'intervenir afin de décrire les actions de leur PJ, et même de s'adresser à d'autres en parlant « par la bouche » de leur avatar. **De fil en aiguille, les scènes vont s'enchaîner et le Conteur va dévoiler petit à petit les éléments de l'intrigue jusqu'à sa résolution.**

Tous les joueurs sont dans le même camp, même si leurs ambitions peuvent diverger sur certains points. Le Conteur joue le rôle de l'antagoniste – au sens large – bien qu'il ne joue pas directement *contre* les joueurs. Sa fonction est de faire vivre l'aventure en gardant la cohérence du monde (le Conteur n'est certes pas votre ennemi, mais si vous décidez que votre personnage crache sur l'Empereur il est logique qu'il finisse au cachot ou à l'échafaud !).

À la fin d'une séance de jeu, le Conteur peut expliquer s'il le souhaite aux joueurs les éléments de l'aventure qu'ils n'ont pas trouvés si cela n'a pas d'impact sur la suite, et peut décrire les conséquences des actes des PJ dans les semaines et mois qui suivent. **Enfin, il distribue des Points de Destinée afin de récompenser les joueurs.**

Une aventure longue peut prendre plusieurs séances de jeu ; dans ce cas le plus pratique est de bien noter où vous en êtes lorsque vous arrêtez et de reprendre au même moment à la séance suivante.

Le matériel pour jouer

Pour jouer, vous aurez besoin de ce manuel de jeu, de papier, de crayons et d'un Parchemin de Personnage par joueur (disponible à la fin de ce livre, page 189).



Afin de représenter l'aléatoire, le jeu utilise également et exclusivement **des dés à six faces**. Il vous en faudra une petite dizaine idéalement. Si vous n'en avez pas sous la main, vous pouvez toujours aller faire une razzia parmi vos vieux jeux de société qui trainent sans doute dans un de vos placards.

Enfin, et pas des moindres, il vous faudra de l'imagination à profusion et une grande dose de bonne humeur !

Que proposent les Chroniques d'Ilburia – le Jeu de Rôle ?

Ce jeu de rôle vous plonge dans l'ambiance moyenâgeuse de l'Empire, situé au cœur du monde-continent imaginaire d'Ilburia. La Magie y est présente, mais réservée à une élite, et les monstres des légendes se terrent dans les forêts profondes.

Le jeu se prête tout autant aux aventures centrées autour de l'action et du combat, que de la politique et la diplomatie, ou même encore du mystère et de la quête de connaissance.

Son système se veut simple pour ne pas couper l'action, mais complet dans l'évolution des personnages pour offrir aux joueurs une liberté quasi-totale. Vous aurez donc en permanence à choisir vers où vous orienter. En effet, pas de « niveaux » ni de « classes » ici, mais plutôt une logique d'achat à la carte par le biais des Points de Destinée. Ces mêmes points permettant également aux joueurs de tirer leur personnage d'un mauvais pas : il va donc falloir faire des choix !

La Règle la Plus Importante

Ce manuel explique comment jouer aux Chroniques d'Ilburia – le Jeu de Rôle. Cependant, il faut garder à l'esprit qu'il ne s'agit que d'un guide pour vous permettre de vivre des aventures, et non une série d'algorithmes à respecter aveuglément. Ce n'est pas comme dans un jeu vidéo où les possibilités sont dénombrées : ici les joueurs peuvent virtuellement faire ce qu'ils souhaitent, même si certaines de leurs actions peuvent paraître incongrues (ou même stupides).

La règle qui prime sur toutes les autres est le respect de la cohérence du monde et des personnages.

Si le Conteur estime qu'une règle est inappropriée ou inexacte dans un cas de figure donné, il peut choisir de l'ignorer ou de la modifier. Typiquement, bien que ce ne soit pas explicitement écrit, il est impossible de combattre avec une torche sous l'eau !

N'oubliez pas qu'il n'est pas question de gagner ou de perdre, mais de vous amuser !



Le Palais Perché de Blézivent, joyau d'Effendor

CHAPITRE 1

le Monde d'Albura

*La Magie est un cadeau des
Dieux Jumeaux fait aux
humains d'exception*

ÉCHINE
DU TRAITRE

MER DU NORD

FORET
PROFONDE

TERRES BRUNES

COLLINES DES
OMBRES

Isaldor
PLAINES
DE SÉQUEA

Chalden
TETANG
NOIR

BOIS
SAUVAGES

CORDILLERE DES PICS BLANCS

Marches
de Chonden

MORNEVAL

Ranzalbur

Séléchant

Fiercueil

Archève

Fortboisel

Port-Azur

Gardéronces

GOL
OPALES

CÔTE DE MALAKA

PASSE DU FOU

ARCHIPEL DE
LA FOURNAISE

Océan Immense



TIBURIA



CHAÎNES ENÉRIQUES

SËNN-GAR, L'OCÉAN VERT

dos

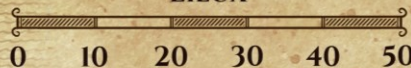
MER DES RÊVES

**DÉSERT
POURPRE**



DÉSERT JAUNE

LIEUX





lors que le monde d'Ilburia était jeune et que les Hommes faisaient encore leurs premiers pas d'enfants sur cette terre, les Dieux descendirent à bord de leur Char d'Argent. Ils étaient deux et se ressemblaient en tout point : c'était les Dieux Jumeaux. Percevant l'hostilité de ce monde et la peine qu'avaient ses habitants à lui survivre, ils firent don aux initiés du bien le plus précieux pour alléger leur labeur : la connaissance de la Magie.

L'Âge de Diamant put alors débuter sous l'égide bienveillante des deux divinités. Des hameaux, des villages puis des villes furent bâtis à la sueur du front, engendrés par le rassemblement des peuples. Les Hommes et les autres races de notre monde commencèrent à domestiquer des animaux, à cultiver ses champs et à travailler le métal. Le commerce prit un essor particulier et les routes furent pavées en ce temps de paix et d'insouciance.

Cependant, le naturel barbare de l'Homme le poussait à se retourner contre son frère, et chacun essayait de tirer son épingle du jeu sur le dos des autres. Les émeutes dégénérèrent et la lutte pour le pouvoir se finit en bain de sang. D'abord outrés par l'outrecuidance des Hommes qui mettaient toute l'énergie de leur être à réduire à néant la civilisation qu'ils leur avaient enseignée, les Dieux décidèrent une fois encore, dans leur infinie miséricorde, de venir en aide aux Hommes imparfaits au lieu de les châtier pour leur faiblesse. Ils désignèrent alors dans leur sagesse sans bornes le plus sage et le plus bon des hommes pour les diriger tous et les unir sous un même étendard, celui de l'Empire. Puis, afin que l'Empire dure pour toujours, ils fondèrent un ordre constitué de ceux qui maîtrisaient la Magie pour garantir une paix éternelle.

Ainsi, les décennies passèrent et tout portait à croire que la quiétude et le calme règneraient encore et encore pour les siècles à venir, mais une vile félonie mit à bat l'œuvre des Dieux. Les Féhérides, le damné peuple immortel de la forêt, et les sournoises créatures des ombres qui émergèrent des grottes sombres des Terres Brunes, lancèrent conjointement leurs

troupes de cauchemars sur les landes sacrées de l'Empire. Les tambours de la guerre résonnèrent pour la première fois en Ilburia, et les Hommes, aidés par les fiers Nains des montagnes, se battirent pour préserver leur patrie. Il aurait fallu voir les légions de mailles étincelantes qui reflétaient le soleil au zénith et attendaient le signal pour se lancer dans la mêlée ! Les osts de Mages en robes multicolores déchaînant les quatre éléments à volonté ! Les Nains tenant leur position dans un tourbillon d'étincelles ! Le ciel assombri par une pluie de flèches et zébré d'éclairs d'énergie pure ! Et même dans les cieux, les combats redoublaient d'intensité alors que les nobles griffons lacéraient de leurs puissantes pattes d'horribles dragons écumant de rage et bouillonnant de sang. Mais le courage des Hommes ne fut pas suffisant pour briser la volonté de ses assaillants et les renvoyer dans les ténèbres où ils avaient grandi.

C'est alors qu'apparurent les Dieux Jumeaux. D'or resplendissant ils étaient vêtus, et d'un halo de pouvoir et de juste colère ils irradiaient. Traversant dans les airs le champ de bataille, ils se frayèrent sans mal un chemin dans la mêlée jusqu'au Haut Roi des Féhérides. Dans leur infinie bonté, ils tentèrent de raisonner le monarque, mais cet être abject était le dernier d'une lignée déjà corrompue qui avait sombré dans la folie. L'hérétique appela à son secours les puissances de ses dieux impurs et un affrontement titanesque s'en suivit. Au plus fort du combat, alors que l'air crépitait d'un pouvoir absolu déchaîné par les divinités, les Dieux parvinrent à enfoncer leurs Épées de Lumière dans la poitrine du souverain déchu, mettant fin à la guerre et sauvant ainsi l'Empire de la chute.

Mais chaque victoire requiert son prix en larmes et, sans doute dégoûtés par le déluge de violence et d'atrocités de la guerre, les Dieux s'en furent comme ils étaient venus. L'Âge de Diamant toucha à sa fin. Nul ne revit plus jamais le Char d'Argent. Nul n'aperçut plus jamais une silhouette auréolée en armure d'or. Mais ils sont là, parmi les étoiles à nous observer, attendant que l'humanité soit devenue suffisamment sage pour refaire leur apparition sur la terre bénie d'Ilburia.

Extrait de « La Légende d'Ilburia »

Le Monde-Continent

Les terres émergées

Les cartographes Impériaux savent que les terres émergées sont bordées par l'Océan Immense à l'ouest et au sud, et par l'Océan Vert à l'est.

Nul n'a réussi à naviguer suffisamment loin à travers les eaux profondes et tumultueuses de l'Océan Immense pour y trouver quoi que ce soit et en revenir vivant. Quant à l'est, l'Océan Vert est une forêt profonde aussi vaste qu'un pays et peuplée par les Féhérides — maudits soient-ils —, cette race sylvestre à l'origine de la Grande Guerre. Et quand bien même il eut été possible de la traverser, on raconte qu'à ses confins se trouve le Bout du Monde, une faille si gigantesque que nul n'est capable d'en apercevoir le fond et où se précipitent les mers et même l'horizon lui-même.

Au nord, les eaux grises de l'Océan de Glace et les températures négatives ont rebuté — ou tué — les plus courageux explorateurs.

Entre ces barrières naturelles toujours restées infranchissables se trouve un unique monde-continent appelé Ilburia. Il s'étend aux alentours de deux mille Lieux¹ d'ouest en est et d'autant du nord au sud.

Le centre du continent concentre la majorité du peuple humain et forme le très saint Empire, puissance dominante et hégémonique bien implantée depuis trois mille ans.

Au sud-est de l'Empire se trouve, sur une vaste presque île, une étendue désertique brûlée par le soleil. Des peuplades humaines éparses y sont réfugiées suite à la scission avec l'Empire peu après la création de ce dernier. Depuis, le temps a suivi sa course, et le commerce entre les villes portuaires du désert et les Impériaux est florissant, créant de véritables routes maritimes dans le Golfe Opalescent.

La frontière ouest de l'Empire est découpée par la Cordillère des Pics Blancs, bastion du peuple Ngain, et au-delà se trouvent les Terres Brunes, des landes désolées et hostiles où créatures maléfiques et monstres affamés se sont retranchés. Coincées entre les deux, des nations humaines plus ou moins indépendantes subsistent dans les plaines.

Dans le prolongement des Pics Blancs, au sud-ouest, s'étendent les terres inondables de Malaka, vierges de toute occupation, et où le temps de survie d'un aventurier se compte en minutes. Aux confins de cette mangrove inhospitalière se dresse un archipel volcanique encore actif, à la jonction entre le Golfe Opalescent et l'Océan Immense. On raconte que les courants y sont fourbes et nombre de vaisseaux se sont fracassés contre le basalte noir que vient lécher l'écume traitresse.

En bref, l'Empire est depuis des millénaires le seul havre de paix pour les humains, protégé des affres du temps et des monstres qui pullulent à ses confins.

Que les Dieux Jumeaux continuent de le protéger jusqu'à la fin des temps !

Au rythme des saisons

Sur Ilburia, la vie est rythmée par les quatre saisons du monde.

Chacune fait exactement quatre-vingt-dix jours, pour une année de trois-cent-soixante. Cette dernière débute par la saison de la Dryade, fraîche et pluvieuse, où la végétation commence à croître. Puis vient celle du Dragon, chaude et sèche, parfaite pour les récoltes, suivie par celle du Golem avec ses couleurs pastel et ses coups de vent violents. Enfin, la saison de la Guivre clôt l'année au beau milieu de la neige, du gel et des arbres en dormance.



La tête dans les étoiles

Lorsque le soleil, Sorya, tombe derrière l'horizon, la voute céleste d'Ilburia s'illumine de la pâle clarté de ses deux lunes. De taille comparable à vue d'œil, les jumelles Yavor et Sayour orbitent parmi les étoiles à un rythme différent. Tandis que la première met trente-trois jours à opérer sa révolution, il n'en faut que vingt-deux à la seconde. Toujours est-il que lorsque les deux sont pleines au même moment — fait relativement rare dans l'année — le ciel nocturne se pâme d'une couleur argentée caractéristique et on y voit presque comme en plein jour. Ces Nuits d'Argent sont également synonymes de marées exceptionnelles et de phénomènes naturels étranges.

¹ Un Lieu est égal à dix kilomètres.

L'Empire

Les Dieux Jumeaux

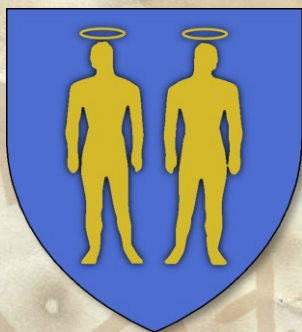
Au commencement, les humains vivaient comme des animaux, de chasse et de cueillette, dans les terres vierges d'Ilburia. Ils subsistaient comme ils le pouvaient aux côtés des Féliérides, bien plus avancés tant d'un point de vue technique que culturel. On raconte même que certains d'entre eux prenaient des humains comme animaux de compagnie.

Puis un jour les Dieux Jumeaux descendirent des cieux, et prirent en pitié les pauvres créatures qu'étaient les humains. Ils leur firent don de leur plus précieux cadeau : la Magie. Mais cela ne suffisait pas, et ils décidèrent de regrouper les humains sous une unique bannière d'or et d'azur ; celle de leur Empire.

Au début, tout se déroula pour le mieux, et les villes et châteaux poussèrent de nulle part comme des champignons. Partout où les Dieux passaient s'élevaient derrière eux des merveilles insoupçonnées. Les Impériaux priaient et vénéraient leurs bienfaiteurs avec un zèle exacerbé, et retranscrivaient leurs préceptes de bonté, d'entraide, de puissance et de grandeur.

Hélas, cela ne dura pas bien longtemps. Jaloux, les Féliérides attaquèrent leur œuvre parfaite, tentant de réduire l'Empire à néant. La Grande Guerre fit rage, et si à l'issue de cette dernière les humains furent victorieux, le prix à payer fut amer... Les Dieux Jumeaux s'en étaient allés, las de cet affrontement terrible dont on dit que tant de sang avait été versé que les rivières étaient restées teintées de rouge des mois durant.

Les Dieux étaient partis, mais l'Empire était sauf. Désormais, tout humain sait que sa mission sacrée est de faire perdurer la nation des Hommes aussi longtemps que possible. Et peut-être — qui sait ? — qu'un jour les Dieux reviendront...



Blason de l'Empire : d'azur, aux silhouettes jumelles d'or auréolées

L'Empereur

Durant l'Âge des Dieux, ces derniers décidèrent que l'Empire des Hommes devait être gouverné par l'un des leurs, qui les guiderait et leur servirait d'exemple. De leurs regards divins, traversant les cœurs et les âmes, ils trouvèrent le plus noble et le plus droit d'entre eux et lui offrirent une couronne d'or ornée d'ailes d'argent. Il était Aurélien Cœur-de-Griffon, le premier Empereur.

Afin que nul ne puisse jamais remettre en doute que lui ou sa descendance fut choisi par leurs augustes personnes, les Dieux dotèrent Aurélien d'un pouvoir unique et héréditaire : le Rétablissement de l'Empereur. Ce don divin permettait de soigner n'importe quelle maladie ou affliction, accordant immédiatement une immense popularité à ce dernier — et une foule nombreuse aux portes de sa demeure.

L'Empereur est le paragon de la race humaine. Fort, intelligent, sage, charismatique et bâti comme un roc prêt à défier l'océan. Il est le représentant ultime des Dieux Jumeaux sur Ilburia, et sa parole fait loi. Il possède tous les pouvoirs, que ce soit religieux, législatif, exécutif ou judiciaire. Les seuls qui puissent rivaliser avec son pouvoir sont les Mages de la Confrérie.

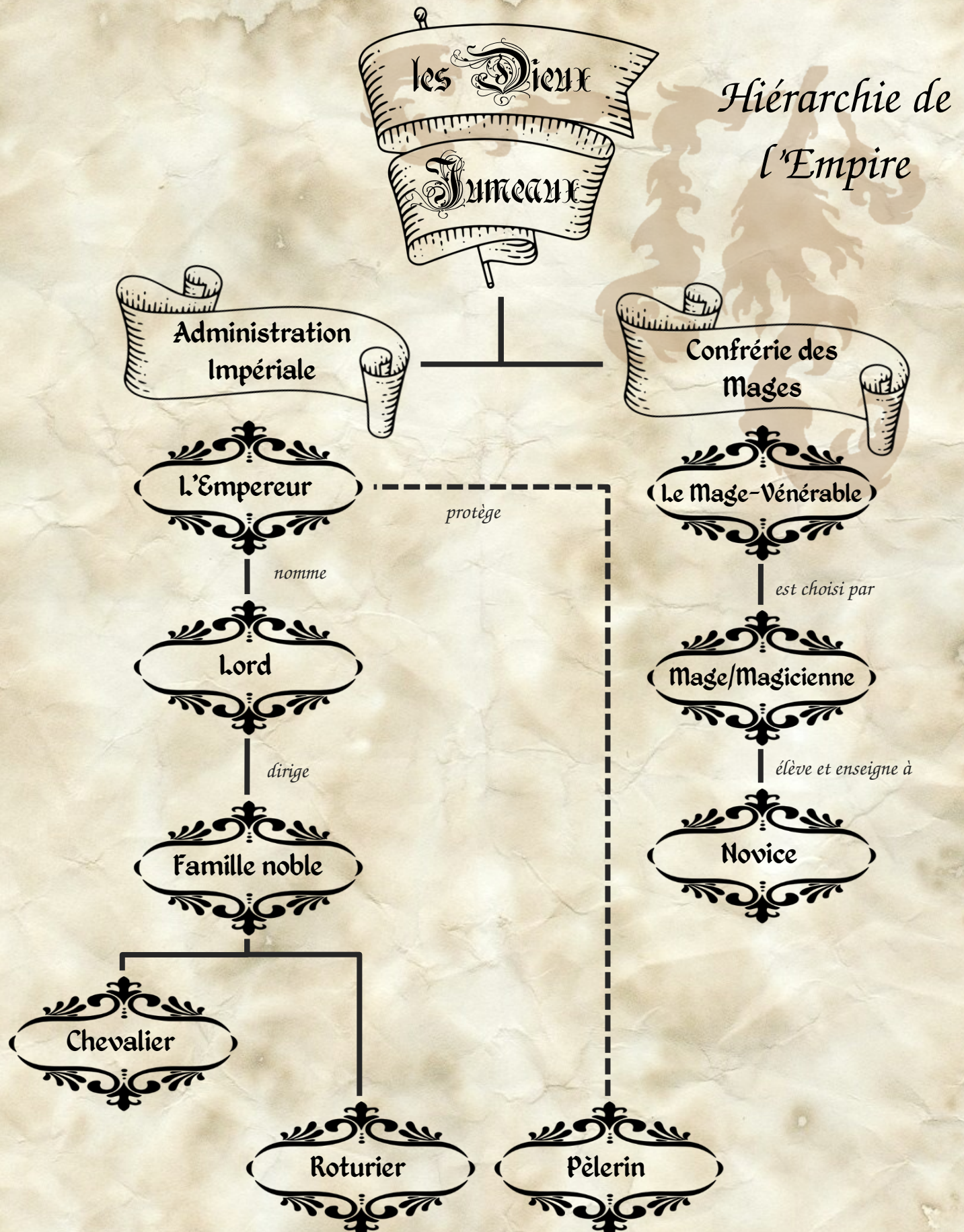
Depuis le départ des Dieux, la lignée des Empereurs perdure tant bien que mal à travers les millénaires, avec des hauts et des bas, mais jamais brisée comme l'en atteste le Rétablissement de l'Empereur.

C'est lui qui assure l'hégémonie humaine et assure l'unité de l'Empire et son administration. Mais l'Empereur n'est pas forcément qu'un dirigeant enfermé dans les hautes sphères du palais d'Heinburud ; certains d'entre eux ont déjà mis fin en personne à des épidémies et des affrontements fratricides.

L'Empereur actuel, en l'an de grâce 3301, est Garrus Cœur-de-Griffon, un colosse maniant aussi bien le verbe que son immense épée Grégalia. Il possède un unique héritier — comme le veut la tradition — portant le nom de Garrett.

« En avant, pour l'Empire et les Dieux Jumeaux ! »





La Légende d'Ilburia

Il était inconcevable que les exploits des Dieux s'effacent dans l'oubli, ou que l'histoire de l'Empire soit colportée et déformée au fil des générations. Pour empêcher cette triste infamie, Aurélien Cœur-de-Griffon le premier Empereur décida que toute l'histoire du peuple des Hommes soit consignée dans un très saint livre, accessible à tous, afin que perdure la mémoire des Dieux et les erreurs du passé ne redeviennent pas celles du futur.

Un bataillon de scribes Impériaux commença alors la rédaction de la « Légende d'Ilburia », qui fut présenté au monarque suprême un an à peine après la fin de la Grande Guerre. Satisfait, Aurélien déclara qu'à compter de ce jour, tout homme ou femme de l'Empire devra savoir lire afin de pouvoir réaliser la tâche sacrée du souvenir.

Une armée de copistes s'attela alors à la tâche dantesque que de dupliquer le très saint livre pour le diffuser au sein de tout l'Empire et même au-delà.

Au fur et à mesure des siècles, des chapitres furent ajoutés pour constituer aujourd'hui un épais ouvrage, témoin des millénaires de droiture et de piété que les Hommes ont traversés sous le regard lointain de leurs Divinités Jumelles adorées.

Les familles

Depuis la fin de la Grande Guerre contre les Féliérides il y a trois mille ans, l'Empire connaît une période de paix globale. Toutefois, cela n'a pas empêché les inégalités sociales de se creuser. Entre le paysan qui passe sa vie à cultiver son champ et à s'occuper de ses bêtes pour avoir de quoi passer la saison de la Guivre au chaud, et le riche marchand qui planifie ses routes commerciales pour les cinq prochaines années, il y a un monde. Pourtant, dans les deux cas les liens du sang ne sont pas pris à la légère, et chacun essaye de préserver ses descendants en garantissant l'avenir de sa famille.

À proprement parler, il n'y a pas de « noblesse » officielle dans l'Empire, mais force est de constater que tous les citoyens de l'Empire ne se sentent pas concernés de la même façon par leur lignée. Les familles qui ont acquis au fil des décennies, des siècles ou même des millénaires, suffisamment d'influence ou de richesse ont obtenu une meilleure place dans la société, que ce soit par l'obtention de terres, d'un rôle hiérarchique, ou simplement d'une renommée. Dans la vie de tous les jours, il est courant de s'adresser aux personnalités influentes en les appelant « sire » ou « dame » en signe de respect.

Cependant, même la plus puissante des familles n'oublie pas que son rayonnement est fragile, et qu'un simple mot de l'Empereur

peut suffire à la faire chuter. Ainsi, si la principale préoccupation des petites familles est de gagner en influence, celle des familles qui y sont parvenues est de la conserver. La pire crainte d'une famille est que sa lignée s'éteigne et disparaisse dans l'oubli, et que ses rivales se partagent ses biens comme des vautours.

Certaines familles, telles que les Vénédis ou les Livna, s'appuient sur la richesse et développent le commerce de leur région. D'autres sont honorées pour leurs prouesses martiales en défendant les frontières de l'Empire contre les créatures sauvages les plus abjectes. Les Autray de Tolémek en font partie. Enfin, des familles tirent leur épingle du jeu en courtisant d'autres seigneurs plus puissants et en vendant des informations précieuses. Dans tous les cas, elles ont un poids à leur façon dans la politique Impériale.

Les Lordens

Si l'Empereur est tout-puissant, il n'a pourtant pas le don d'ubiquité, et il a été décidé de diviser l'Empire en régions appelées Lorden, chacune administrée par un Lord issu d'une illustre famille digne de la confiance Impériale.

L'Empire compte sept Lordens, formant ainsi un état fédéral. Les trois du nord sont Norgac, Stanford et Fonrinet. Les trois du sud sont Tolémek, Effendor et Abracaz, et le plus grand et central est Glainrud, qui est directement dirigé par l'Empereur. Les Lords des six autres Lordens sont désignés par l'Empereur en personne, qui a également le pouvoir de les révoquer à n'importe quel moment. Pourtant, dans les faits, le titre de Lord est héréditaire et il est rare qu'une famille soit déchu de son titre sans raison.

Le Lorden de Norgac contrôle la passe nord de la Cordillère des Pics Blancs, et est un territoire hostile pris dans les glaces. Il n'est pas rare que des créatures venues des confins septentrionaux viennent semer le trouble et doivent être repoussées. Le Lord Gullimort Frostgard veille sur ses terres gelées et inhospitalières depuis Monfaucon, à la tête des Rouges de Norgac, une troupe d'élite considérée comme infaillible dont il a lui-même été le prodige durant son adolescence.

Stanford est connue pour ses élevages de chevaux dans ses plaines, en particulier les très prisés Sultans blancs, et son exploitation de la tourbe dans ses marais, principalement pour le chauffage. Son chef-lieu Chançamont est également appelé « porte du nord » car il est incontournable pour se rendre dans les deux autres Lordens.



Le Lorden montagnard de Fonrinet extrait la majeure partie de l'acier et de l'or de l'Empire, sous la coupe de la maison Vancard de Brychalis. Toute la partie nord est constituée de vallées encaissées et de passes dangereuses, tout particulièrement durant la saison de la Guivre. À la pointe orientale de l'Empire se dresse Fortmatin, la dernière forteresse Impériale avant l'immensité de Sënn-Gar. Dans des terres plus accueillantes, les collines herbeuses autour de la ville de Phéris abritent quant à

elles un grand nombre de ruches, produisant de grandes quantités de miel et de cire pour la confection de bougies.

Au sud, Tolémek est limitrophe avec les Marches d'Echönden et les territoires des Nains proches de Drôzor. Cette position privilégiée, et l'accès au Golfe Opalescent en tant que Lorden du sud, lui a également permis de développer un florissant commerce qui a propulsé Fiercueil à la place de troisième ville de l'Empire. Ces revenus conséquents permettent entre autres

CHAPITRE 1 — LE MONDE D'ILBURIA

de mobiliser en permanence la Garde Pénale sur la frontière avec la terrible Côte de Malaka. Cette force armée puissante et austère est constituée de prisonniers purgeant leur peine et de soldats de carrière dont la famille Aultray a la charge depuis Garderonces. Il règne une tension constante le long du fleuve qui constitue la frontière, et les incursions trop courantes de créatures mangeuses d'hommes explique en grande partie la méfiance de ses habitants.

Au début du troisième millénaire, s'il y a bien un Lorden florissant, c'est celui d'Effendor. Dirigé d'une main de maître par la famille Cormatin, il possède des richesses naturelles diversifiées, une position commerciale extrêmement favorable et des lieux de culte attirant des pèlerins par milliers. Blézivent, la seconde ville de l'Empire, jouit d'une renommée sans pareille. Elle est la plaque tournante du commerce de tout le Golfe, offrant une porte d'entrée maritime aux métaux de Brizeval et au bois de Révolys qui a d'ailleurs permis de fabriquer la grande majorité de ses bateaux.

Les terres sèches et plates d'Abracaz possèdent l'unique accès de l'Empire avec la Mer des Rêves et la famille Rugissang veille fièrement sur la frontière orientale de l'Empire avec le territoire Féhéride.

Enfin, les grandes plaines Impériales de Glainrud abritent les deux plus grands lieux de pouvoir de tout l'Empire, reliés par la grande route Impériale qui traverse le Lorden : la capitale

Heinburud et le domaine de la Confrérie avec en son sein la légendaire Tour Dorbéyaël. De par ses immenses plaines cultivables et son climat tempéré, Glainrud est le grenier à grain de l'Empire, alimentant toutes les grandes villes du nord comme du sud en blé, avoine et orge. Les pâturages sont également omniprésents, produisant lait et viande. Le pouvoir de l'Empereur est ainsi central, au sens propre comme figuré.

La monnaie

La devise quasi exclusive d'Ilburia est le Kaar, qui se trouve également être la monnaie de l'Empire. En son sein, elle est considérée comme sacrée, et l'utilisation de toute monnaie alternative est sévèrement punie. La seule exception notable est l'utilisation des lettres de créance par les Lords et la Confrérie.

Il ne s'agit pas d'une monnaie frappée, mais fonctionne par échange de pierres lourdes, plates, lisses et opalescentes appelées Kaars, tout comme la devise elle-même.

La valeur d'un Kaar (la pierre) dépend de sa circonférence : plus la pierre est grosse, plus elle a de la valeur, et ce de façon non linéaire. Un Kaar deux fois plus gros vaudra donc davantage que deux fois plus cher. Cette complexité rend les échanges commerciaux à grande échelle assez pointus et demande un outil de mesure de diamètre précis et fiable appelé Coulisse. De là vient d'ailleurs l'expression « payer en Kaars ronds et

coulissants », qui signifie que l'on paye à l'aide de pierres particulièrement circulaires qui seront facilement mesurables à l'aide de la Coulisse.



Symbole monétaire à placer après le montant

Une pierre valant 1 Kaar (la monnaie) mesure environ 2cm de diamètre et permet d'acheter un gros pain de campagne. Une journée de travail dans les champs rapporte 10 Kaars. Les plus grosses pierres sont appelées Galos et peuvent valoir plusieurs centaines de Kaars.

L'origine de ces Kaars est entourée de mystères et date de l'Âge des Dieux. Elle a fait naître au fil du temps les rumeurs les plus folles. On raconte que l'Empereur exploiterait des gisements entiers sous Heinburud où s'activerait en secret une myriade d'ouvriers muets ; que les Nains auraient percé à jour le secret de leur fabrication en baignant du diamant dans du sang de Mage ; ou encore que le peuple du désert les trouverait dans les nids de créatures des sables...

Ce qui est certain en revanche, c'est qu'un Kaar est extrêmement solide. Aucun métal connu n'est capable d'en briser, pas même celui tombé des étoiles. Certains auraient voulu s'en servir pour créer des armes ou des armures, mais personne n'a jamais trouvé un moyen de le forger.

L'Or

Sur les terres de l'Empire, l'or est le métal des Dieux Jumeaux. Il est réservé à la décoration des lieux de culte et aux ornements représentant le divin. De fait, il est courant que les villes minières aient les églises les plus finement décorées, flanquées de statues resplendissantes. Une faible part de la production est allouée à la fabrication de bijoux et de parures, mais l'argent lui est préféré la plupart du temps.

La valeur de l'or est moindre que celle du fer, et fixée par un édit Impérial, empêchant toute spéculation (il est interdit de s'enrichir avec le métal des Dieux). L'Empire s'engage en outre à racheter systématiquement le surplus d'or disponible, et impose que toute mine découverte soit exploitée.

L'extraction de l'or, pécutiairement peu intéressante, et la direction des mines d'or peut même s'avérer être une corvée donnée à certaines familles en guise de punition. Le cas le plus célèbre est la famille Ventaigle de Locriant.

Le culte des Dieux Jumeaux

Tout Impérial, quel que soit son âge, son sexe ou sa classe sociale, croit fermement en les Dieux Jumeaux. Pour tous, leur existence est une évidence et leurs exploits consignés dans la Légende d'Ilburia sont réels — bien que certains érudits reconnaissent l'aspect métaphorique de certains passages.

Il y a de nombreuses façons d'honorer les Dieux, et le dogme en vigueur est relativement simple et facilement applicable par tous. Il est centré autour de quatre grands principes : la prière (remercier les Dieux), l'unité (faire prospérer l'Empire), la mémoire (connaître la « Légende d'Ilburia ») et la puissance (assurer l'hégémonie de l'humanité).

Chacun est tenu de remercier les Dieux Jumeaux quotidiennement. La prière, qu'elle soit en public ou solitaire, est commune si ce n'est systématique. Pratiquer la charité et contribuer à la grandeur de l'Empire sont également des pratiques reconnues comme vertueuses.

Les plus fortunés montrent également leur dévotion en faisant bâtir des sanctuaires, chapelles et temples à la mesure de leurs moyens et de leur zèle. Ces bâtiments sont lumineux, décorés de peintures et de fresques colorées. Les objets à l'intérieur sont souvent en or massif, et les coupoles sont parfois recouvertes de feuilles du même métal. Les temples abritent systématiquement des quartiers d'habitation pour les pèlerins et les citoyens Impériaux dans le besoin.

Il n'existe pas de clergé établi, bien que l'Empereur soit unanimement considéré comme le guide spirituel de l'Empire. Les représentants autoproclamés de la foi se sont humblement nommés « pèlerins » et vivent principalement de dons du restant de la population. Ils sont aisément reconnaissables par leurs habits brodés de liserés d'or. Leur doctrine est de s'occuper des temples en accueillant les fidèles et en leur venant en aide, c'est pourquoi un certain nombre d'entre eux sont herboristes ou guérisseurs. La prière est également une de leurs occupations principales. L'autre aspect important de leur office est d'apprendre à lire aux plus jeunes, rendant à tous accessible la connaissance du livre sacré.

Toutefois, en plus de ces actes altruistes, certains pèlerins n'hésitent pas à honorer une autre facette des Dieux Jumeaux : le châtimement des hérétiques et des apostats. Car, il ne faut pas l'oublier, les Dieux prônaient avant tout l'hégémonie humaine et une dévotion sans faille envers Leurs illustres personnes. Un manquement à Leurs commandements est pardonnable, mais des insultes répétées à Leur grande œuvre en toute connaissance de cause mèneront à une punition exemplaire. C'est bien souvent la mort, ou pour les plus chanceux une longue repentance à casser des cailloux dans des carrières de « redressement ».

La réticence au progrès

Toute forme d'avancée technologique ou de changement majeur est mal vu dans l'Empire, voire complètement rejetée. Chaque citoyen Impérial n'hésitera pas à clamer haut et fort que le temps béni où les Dieux Jumeaux étaient parmi les Hommes a été la meilleure période jamais vécue, et que tout ce qui pourrait éloigner l'Empire de cet Âge de Diamant doit être évité. Cette aversion au changement est bien ancrée dans les mœurs, si bien que la technique n'a guère évolué depuis ce temps-là.

Toutefois, ce rejet du progrès n'est pas seulement dogmatique ou issu de traditions éculées ; il est également historique. En effet, à chaque fois que l'Empire a dû traverser une crise d'envergure, ce ne fut jamais de nouvelles découvertes qui lui offrirent le salut, mais bien ses institutions millénaires — essentiellement la Confrérie des Mages —, son unité et sa foi qui lui permirent d'en sortir.

Ainsi, la vie quotidienne des Impériaux n'a guère évolué en trois mille ans, et la majorité de ce qui existe ici et maintenant existait déjà en ce temps révolu. On peut ainsi dire que l'Empire est ainsi baigné dans une forme de « stagnation agréable ».

La poste

L'Empire est vaste, et y voyager s'avère long et parfois périlleux. Afin de pouvoir échanger des objets, il est possible d'envoyer un coursier monté qui ira les porter jusqu'à son destinataire. Toutefois, il y a toujours un risque que le coursier ait un problème sur la route et, bien que la plupart des coursiers soient de fougueux cavaliers, le trajet reste assez long.

Pour porter des messages en revanche, les Impériaux ont trouvé une méthode bien plus rapide : les Corbax. Ces volatiles d'un noir de jais et dotés d'échasses ont la particularité de ne pas pouvoir facilement varier leur régime alimentaire. Cette spécificité serait restée une curiosité absconse si les Corbax n'avaient pas également une mémoire quasi infailible de l'endroit où ils ont mangé chaque type de nourriture. Ainsi, il suffit d'enfermer un Corbax dans une cage et de le nourrir (avec parcimonie) avec quelques graines bien spécifiques, après l'avoir préalablement habitué à en manger dans une autre ville pour que ce dernier y retourne le plus vite possible. Certains des Corbax les plus âgés ont été entraînés pour retourner à une dizaine d'endroits différents. Malheureusement, afin qu'ils ne puissent pas se nourrir par eux-mêmes ailleurs, les Impériaux coupent le bout du bec de leurs Corbax ; ce que leurs détracteurs n'hésitent pas à considérer comme une mutilation barbare.

Enfin, on raconte que certains lieux isolés de l'Empire possèdent des artefacts Magiques permettant de communiquer

instantanément sur des distances inouïes ; mais un tel secret est bien gardé...

Une vie dans l'Empire

Un enfant Impérial atteint sa majorité à dix-sept ans, mais il commence à travailler bien avant, aux champs avec ses parents, en tant qu'apprenti auprès d'un maître artisan, ou encore comme écuyer au service d'un chevalier pour les plus éduqués. En parallèle, souvent en début de matinée ou en fin d'après-midi, il suit des cours de lecture, d'écriture et d'histoire (qui est indissociable du culte des Dieux Jumeaux), dispensés par un pèlerin. Les plus fortunés ont droit à un précepteur particulier qui leur enseigne la littérature, la géographie, les mathématiques, et quelques sciences. La vie est rude et la mortalité infantile élevée, surtout en dehors des grandes villes.

À partir de trente-cinq ans, le labeur ou les combats ont sérieusement affecté la santé d'un citoyen Impérial, et il commence à se faire vieux. S'il n'est pas fortuné, il doit compter sur sa descendance pour subvenir à ses besoins. L'espérance de vie excède rarement la soixantaine — sauf pour les Mages bien entendu.

Les voyages et leurs dangers

Certaines affaires nécessitent d'être réglées en personne, et il n'est pas rare de voir des marchands et voyageurs sillonner les routes de l'Empire. Les saisons les plus clémentes que sont la Dryade et le Dragon sont les plus propices aux longs voyages, et le commerce y est d'autant plus effervescent.

De passage dans une ville, loin de chez lui, le voyageur fourbu pourra se diriger vers une auberge accueillante et, pour quelques Kaars, avoir de quoi manger, boire et dormir jusqu'à son départ le lendemain. De tels établissements possèdent typiquement une vaste salle commune au rez-de-chaussée où une vaste cheminée fait danser de hautes flammes toute la soirée durant, réchauffant les voyageurs du repas à la veillée, propice aux chants, à la musique et à d'autres distractions. En haut, les chambres non chauffées attendent le dormeur éreinté avec des lits hauts et confortables, où plusieurs couvertures en fourrure et un bonnet de nuit en laine le protégeront du froid pendant son sommeil. Le restant du mobilier est très sommaire, constitué d'une malle où entreposer ses affaires et éventuellement d'un bureau éclairé par une chandelle vacillante où traîne un exemplaire de *La Légende d'Ilburia* aux pages écornées.

Lors des haltes dans les villages campagnards, il n'y a bien souvent pas de chambres individuelles, et il faut s'estimer heureux lorsque les paillasses du dortoir spartiate ne sont pas infestées de puces. Quelquefois, en absence d'auberge, il faut

s'en remettre aux paysans qui, sous le signe de l'hospitalité, accueillent joyeusement à leur propre table les étrangers de passage et leur font une place à l'écurie. L'odeur n'y est pas des plus agréables, mais force est de constater que la chaleur animale tient le froid en respect en dehors de ses murs.

Si les cités de l'Empire sont des lieux sûrs, il n'en est pas de même pour les endroits reculés et sauvages. Ilburia regorge de créatures étranges, dont certaines ne se privent pas pour s'en prendre aux humains — isolés ou non. Les forêts sont des lieux particulièrement hostiles, héritage funèbre du temps où elles étaient toutes sous la domination des Féhérides. Elles sont infestées de loups et de Warx qui ne craignent ni l'Homme ni le feu, et n'hésiteront pas à attaquer une fois la nuit tombée. Il est particulièrement conseillé de se déplacer en groupe, de rester vigilant et de toujours garder ses armes à portée de main — juste au cas où.

Le bestiaire du continent est très riche, mais il est difficile de faire la part des choses entre véritables animaux et affabulations de villageois. Si les aventuriers les plus chevronnés savent que les Morfex ne sont pas des histoires de bonne femme, qui dit que les dragons des textes anciens ne sont pas réels ? Et des légendaires oiseaux de foudre du Pic des Mille Tonnerres ?

Lorsque certains monstres sortent des forêts ou descendent des montagnes en bandes pour s'en prendre aux Impériaux, les familles protectrices influentes arment leurs hommes et partent à l'assaut pour tailler en pièces la menace. Toutefois, il arrive que la situation devienne hors de contrôle, et la Confrérie prend alors le relais...

Au-delà des frontières de l'Empire, l'hégémonie humaine est reléguée au rang de concept abstrait. Que ce soit en Malaka ou dans les Terres Brunes, tout voyageur a intérêt à se faire des plus discrets — ou à être lourdement armé — s'il veut avoir une chance de survivre à son périple.

Un chevalier Impérial aux couleurs de sa maisonnée



La Magie

Un Don des Dieux

Comme le raconte si bien la Légende, les Dieux Jumeaux dans Leur infinie miséricorde, accordèrent le pouvoir de manipuler les forces de la Magie aux humains.

Toutefois, pour une raison inconnue, ils décidèrent de ne pas faire ce cadeau à tous. Peut-être estimèrent-ils dans Leur louable sagesse qu'un pouvoir — aussi grand soit-il — n'en est plus un si tout le monde le possède ? Nul ne le sut jamais. Toujours est-il que dans un souci d'équité, les Dieux décidèrent que ce que les Impériaux appellent le Don se manifesterait de manière aléatoire chez les enfants dès leur plus jeune âge.

Ceux-là, et nuls autres, seraient en mesure de contrôler les forces des quatre éléments à leur guise, mais toujours avec le devoir sacré de faire perdurer la grandeur de l'Empire. Tel serait le prix de la Magie.

La Confrérie

La Confrérie des Mages et Magiciennes est la seule institution aussi vieille que l'Empire lui-même, fondée par les Dieux en personne après avoir fait don de la Magie aux humains.

Une aura de mystère a toujours entouré les Confrères et Consœurs, à la fois enviés, adulés et redoutés par le restant de la population. La Magie leur offre un pouvoir hors de portée de

tous, jusqu'à être capable de ralentir leur vieillissement, et leur rôle de protecteur de la paix dans l'Empire leur donne un champ d'action inégalé. Un Mage peut exiger de réquisitionner à peu près n'importe quoi pour mener sa mission à bien, et rivalise d'autorité avec les maisons les plus influentes.

Toutefois, de tels pouvoirs viennent avec leur lot de responsabilités, et un Mage ne peut prétendre à toute propriété foncière ou matérielle. Tout ce que peut avoir en main un Mage appartient à la Confrérie, jusqu'au manteau coloré si symbolique qu'il porte en permanence pour attester de son statut. Lorsqu'un enfant ayant le Don devient Mage, il renonce à tout droit de succession et tout titre, et à sa mort le peu de biens qu'il a pu accumuler durant sa longue vie revient à la Confrérie. D'autre part, le Mage doit renoncer à toute descendance ; les raisons derrière cet interdit sont obscures et millénaires, mais force est de constater qu'il a toujours été respecté.

Le quartier général de la Confrérie se trouve à l'extrême orient de l'Empire, engoncé au centre des Monts du Milieu, protégé par une ceinture de rocs blancs formant une muraille infranchissable. Au milieu de ce jardin inaccessible se dresse fièrement la Tour Dorbéyaël, du nom de la première Magicienne, également appelée Tour d'Argent du fait de son aspect chromé irréel. La Tour est si haute et effilée que son sommet se perd dans les nuages, et certains aiment à penser que l'une des deux lunes d'Ilburia est juchée à son sommet.

Les Mages de la Confrérie ont compris que le véritable pouvoir est celui de la connaissance

Les artefacts

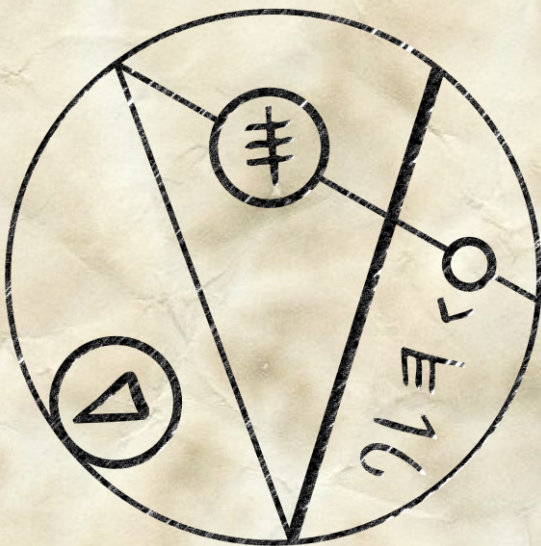
Certains Mages laissent derrière eux des objets surnaturels, permettant à n'importe qui de suffisamment déterminé d'accomplir des prouesses. Leurs motivations sont diverses et variées : quête de pouvoir personnel, rétribution à une maison valeureuse, désir de laisser quelque chose à la postérité, etc.

Légalement, n'importe qui a le droit de posséder un artefact, mais les objets les plus dangereux seront à coup sûr échangés contre dédommagement – ou simplement confisqués – par la Confrérie.

Créer un artefact n'est assurément pas une bagatelle, et certains affirment que le pratiquant des arcanes doit sacrifier une partie de son âme et de ses pouvoirs afin de les insuffler dans un réceptacle inerte. D'autres affirment avoir déjà entendu murmurer une épée de la voix de son créateur, mort plusieurs décennies auparavant...

Ces objets infusés de Magie sont par essence extrêmement rares et convoités, et la Confrérie évite qu'ils ne tombent entre de mauvaises mains. Certains sont confiés à des maisons de confiance, et se transmettent de génération en génération. D'autres ont tout simplement été perdus au fil du temps, et redécouverts des siècles plus tard.

Les artefacts les plus destructeurs sont gardés jalousement dans l'armurerie de Tour d'Argent, où ils prennent le plus souvent la poussière, mais peuvent être confiés à des Mages pour une mission spécifique. Certains attendent là depuis plusieurs millénaires, et leurs pouvoirs ont été oubliés depuis longtemps, le simple fait qu'ils soient enfermés ici attestant de leur dangerosité potentielle.



Une Runes complexe utilisée par la Confrérie



Si la Magie est innée à travers le don, sa maîtrise et la compréhension des artefacts anciens est un travail de toute une vie

Les parias

Lorsqu'un enfant de l'Empire a le Don, ses parents s'en rendent en général rapidement compte et le confient – ou s'en débarrassent – à la garde de la Confrérie. Des tests de « dépistage » sont également organisés dans les grandes villes. Toutefois, il arrive que des enfants passent entre les mailles du filet ; des enfants qui grandissent et deviennent une menace...

En effet, si les Mages ont suivi une éducation rigoureuse et empreinte de droiture, basée sur les préceptes nobles tels que la protection de son prochain et la résolution pacifique de conflits, il n'en est pas de même pour ces sorciers indépendants. Obligés de se cacher aux yeux de tous, la plupart usent de leurs sortilèges pour tromper les autres personnes et vivent de rapines ou d'escroqueries. Les plus avides de pouvoir, ayant réussi à mettre la main sur un grimoire, se font même assassins.

Lorsque la Confrérie découvre un tel paria, elle évalue rapidement si un revirement en direction du droit chemin est possible. Si ce n'est pas le cas, la décision est sans appel et le sorcier est traqué sans relâche jusqu'à son exécution. Bien que très rare, une telle chasse à l'homme laisse malheureusement de terribles destructions dans son sillage.

Au-delà de l'Empire

Al-Massud et le Désert Pourpre

Au terme de la Grande Guerre qui vit le départ des Dieux Jumeaux et la fin de l'Age de Diamant, la péninsule au sud d'Ilburia fut dévastée et devint un désert stérile et dangereux, dont on dit qu'il prit la couleur pourpre à cause de tout le sang qui y fut versé.

Délaissés et affaiblis, les Humains qui y vivaient exigèrent l'aide du restant de l'Empire pour se reconstruire. Ce dernier, lui aussi saigné à blanc par les combats, ne put intervenir. Désabusés et se sentant abandonnés, les peuplades du nouveau désert firent alors sécession et se réfugièrent sur la côte du Golfe Opalescent pour y fonder des enclaves indépendantes.

Lorsque l'information arriva aux oreilles de l'Empereur, il ne put tolérer une telle infamie : scinder ainsi la grande œuvre des Dieux était une véritable hérésie. Toutefois, l'Empire avait besoin de se reconstruire lui aussi, et il était inconcevable de déclencher une nouvelle guerre.

Plusieurs générations passèrent, mais le ressentiment qui couvait au fond des cœurs Impériaux ne s'effaça pas. En l'an de grâce 303, l'Empereur Julius le Sage décréta que le moment était venu, et prit la tête d'une puissante armée au sud d'Abracaz. Le but était de reconquérir ces terres dévastées et faire revenir les hommes et femmes qui y survivaient dans le giron Impérial. Mais au passage de la Lande de Sel, alors que l'ost campait pour la nuit, trois mystérieuses vieilles femmes aveugles se présentèrent devant la tente de l'Empereur. Nul ne sut comment elles étaient parvenues aussi loin dans le campement et, intrigué, Julius décida de les écouter. Elles se présentèrent comme étant des Voyantes, et qu'à travers elles les Dieux Jumeaux partageaient des présages du futur et des visions de ce qui pourrait arriver. Nul ne sait précisément quels secrets elles révélèrent à Julius ou de quels subterfuges elles usèrent, mais au petit matin l'Empereur fit faire demi-tour à ses hommes et reconnut Al-Massud, nom que se donnaient les peuplades du désert unifiées, comme une nation à part entière.

Plus tard, il advint que les Al-Massudiens possédaient une grande quantité de Kaars, et avaient grand besoin de matières premières dont leurs terres faisaient grand défaut. Un commerce maritime florissant se développa alors dans le Golfe Opalescent, et les négociants du désert acquirent la réputation de toujours payer rubis sur l'ongle.

Les Al-Massudiens vénèrent les Dieux Jumeaux avec autant d'ardeur que les Impériaux, à quelques différences dogmatiques

près. Tout d'abord, ils considèrent que l'abandon qu'ils ont subi les autorise à ne pas devoir s'en remettre à l'Empereur ; ensuite, ils ne reconnaissent pas l'autorité de la Confrérie sur leurs terres ; et enfin, ils sont persuadés que le don de Voyance est un cadeau des Dieux pour corriger l'erreur d'avoir donné aux Hommes la Magie. En effet, pour eux les Voyants sont supposés savoir et conseiller, là où les Mages décident et agissent selon leur bon vouloir.

Séléchant et les Marches d'Echönden

La cité-principauté de Séléchant est engoncée dans la vallée d'Echönden, entre les territoires Nains et l'Empire. Contrairement à ce dernier, le progrès n'y est pas vu comme une infamie, mais plutôt comme la suite logique de l'évolution humaine. Il faut dire que cet attrait n'est pas anodin : la ville toute entière est une zone de « Magie morte », où la plus puissante des Magiciennes n'est plus qu'une vieille femme emmitouflée dans un manteau de couleur. Les Séléchantais aiment se targuer que c'est l'impuissance de la Confrérie qui a prévenu la conquête des Marches d'Echönden et son agrégation à l'Empire ; toutefois les esprits plus avisés expliquent cela davantage par un désintérêt de fond des Empereurs pour ce lieu. Séléchant a ainsi pu prospérer en commerçant à la fois avec Fiercueil et les cités Naines avec qui leur soif de science a été un élément de rapprochement déterminant.

Les Nains

Le peuple Nain vit reclus dans la Cordillère des Pics Blancs. Ils ne sortent jamais de leurs bastions creusés à même la roche qui s'étendent sur des Lieux et des Lieux sous la montagne.

Inventeurs de génie, ils utilisent le métal qu'ils extraient du cœur de la terre pour construire des objets et des machines plus folles les unes que les autres. Pourtant, les Ingénieurs Nains sont cupides et discrets. Le plus souvent, chacun d'entre eux emporte ses secrets dans sa tombe, ne laissant derrière lui que des prototypes plus ou moins inachevés.

Les Nains commercent avec l'Empire de manière régulière, invitant les négociants Humains à se rendre dans leurs cités souterraines pour échanger objets, métal et pierres précieuses contre des denrées des plaines. Pour autant, l'accès aux étrangers est régulé et restreint exclusivement aux quartiers commerciaux, les Nains ayant bien trop peur que les Impériaux viennent voler leurs secrets et s'emparer de leurs richesses.

Casaniers, il est en revanche extrêmement rare et incongru de voir un Nain parcourir les terres de l'Empire.

Au final, si ce n'est à travers le prisme du commerce, le peuple de la montagne reste très mystérieux. Les Nains sont très évasifs quant à leur religion et leurs coutumes, et s'ils ne sont pas hostiles aux Dieux Jumeaux et qu'ils les prient de temps à autre, nul ne saurait affirmer qu'ils ne vénèrent pas d'autres divinités tutélaires.

Les Nains possèdent un alphabet et une langue bien à eux, qu'ils utilisent pour tout ce qui n'a pas attrait au commerce. La complexité de ceux-ci contribue également à la méconnaissance de la culture Naine.

Les Plaines de Séquéa

À l'ouest de la Cordillère des Pics Blancs s'étendent de vastes plaines fertiles où les humains ont élu domicile depuis des temps immémoriaux. Leur statut est assez inédit dans le sens où, bien que n'étant pas intégrée à proprement parler à l'Empire, la région est sous sa tutelle depuis l'avènement des Dieux Jumeaux et n'est pas considérée par la Confrérie comme une nation étrangère. Il s'agit même d'une destination de choix pour les Mages et Magiciennes les plus aventureux, où la proximité des Collines des Ombres et des Bois sauvages — extension des hostiles Terres Brunes — en font un endroit particulièrement dangereux. La vie y est rude et les Séquéiens apprennent à manier les armes dès leur plus jeune âge. Le système politique des Plaines est très différent de l'Empire, et le pouvoir y est exercé par les Ruthis — chef de village en Ancien Ilburien — qui sont élus par les autres villageois. Une fois l'an, les Ruthis se réunissent à Chalden, la capitale, afin de tenir

conseil et de discuter des affaires dont la portée dépasse celle de leur propre bourgade. La notion de noble famille et de lignée n'a pas cours dans les Plaines, et les gens ne portent pas même de nom de famille. Bien que les Séquéiens ne nourrissent aucune animosité envers les Impériaux, en retour ces derniers les considèrent comme des « ploucs » sous-développés.

Les Féhérides

Ces créatures sylvestres se terrent sous les frondaisons de Sënn-Gar, la forêt-pays qui recouvre la moitié d'Ilburia. Honnies par les Humains, personne ne peut se targuer d'en avoir aperçu une et d'être encore en vie. Les textes anciens les plus fiables les décrivent comme des humanoïdes émaciés, légèrement plus petits que les humains, à la chevelure blanche. Toutefois, d'autres gravures et descriptions se contredisent, les présentant tantôt avec des yeux privés de pupilles, tantôt à la peau de couleur verte. Si une chose est certaine en revanche, c'est que ces êtres font partie des races intelligentes au même titre que les Humains et les Nains, ce qui en fait des ennemis d'autant plus dangereux. Depuis la Grande Guerre, ces créatures font profil bas ; toutefois, les Impériaux habitant à proximité de la frontière se gardent bien de s'approcher de la lisière de la forêt. D'aucuns affirment que les Féhérides sont immortels, ce qui n'a pas été sans susciter la convoitise de certains, et ce depuis bien longtemps — mais on raconte beaucoup de choses sur des créatures qui n'ont pas été vues de vie d'homme. Des histoires circulent sur des aventuriers qui seraient devenus fous simplement pour avoir campé trop près des arbres de l'Océan Vert, d'autres auraient retrouvé des cadavres criblés de flèches taillées dans un bois plus solide que l'acier...

Sënn-Gar est une forêt aussi étendue que l'Empire lui-même



Les ruines sont nombreuses dans l'Empire, témoins d'un passé glorieux

CHAPITRE 2

les Personnages

*La vie est trop brève pour
la passer à regretter tout ce
qu'on n'a pas eu le courage
de tenter*



*Si les guerres ouvertes sont rares, les
altercations et accrochages le sont bien moins*

Qui êtes-vous ?

Les Chroniques d'Ilburia – le Jeu de Rôle vous donne l'occasion de jouer un humain de l'Empire dont la destinée se révélera hors du commun, même s'il ne semble pas favorisé de prime abord. Un héros quoi !

Attention, cela ne veut pas forcément dire que ce sera un protecteur de la veuve et de l'orphelin. En revanche ses actes, qu'ils soient bons ou mauvais, auront à coup sûr un impact important sur l'Histoire de l'Empire et d'Ilburia.

La création de son personnage est une étape fondamentale pour commencer à jouer. En effet, elle détermine « qui » vous allez incarner durant vos nombreuses séances de jeu.

Il est conseillé aux joueurs débutants et à ceux qui veulent pouvoir jouer rapidement d'utiliser un archétype de personnage (voir ci-dessous).

Pour ceux qui ont déjà une idée précise du personnage qu'ils veulent jouer, il est possible de le créer de façon plus fine (voir page 43).

Si vous rencontrez un symbole que vous ne connaissez pas, reportez-vous au Glossaire (page 196).

Utiliser un archétype

Vous êtes débutant et c'est votre premier personnage ? Ou peut-être voulez-vous juste jouer vite pour une partie d'un soir sans lendemain ? Vous êtes au bon endroit ! Si au contraire vous souhaitez créer un personnage de façon plus approfondie, rendez-vous page 43.

Sélectionnez un archétype parmi les suivants, trouvez un nom à votre personnage et imaginez-lui rapidement des motivations et une histoire simple. Certaines descriptions d'effets sont résumées succinctement dans cette section, pour plus de précisions rendez-vous aux pages concernées.

Les premiers archétypes présentés sont les plus simples à jouer ; une idée de la difficulté du roleplay est indiquée pour chacun d'entre eux. Si vous craignez de ne pas vous en sortir, le Guerrier est parfait pour les débutants.

Munissez-vous de votre Parchemin de personnage (page 189), et recopiez vos statistiques dessus. Les bonus issus des talents et de l'équipement sont déjà inclus dans le profil.



Une fois ceci fait, vous êtes prêts à partir à l'aventure (rendez-vous page 89) !



Le Guerrier

Polyvalents, les guerriers sont habitués aux rudesses de la vie sur les routes. Ils ont reçu une formation au maniement de l'épée et ne se laissent pas arrêter par la plupart des obstacles, comptant sur leur force pour les surmonter. Mercenaires ou anciens soldats la plupart du temps, ils vivent en proposant leurs services.



Difficulté ■■■

31 ♥ 10 ⚡ 2 ♠ 5 🐉

Caractéristiques

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

Compétences

Corps à corps 2	(6D/4+)
Escalade 1	(5D/3+)
Saut 1	(5D/3+)

Talents

Coriace (page 59)

Le personnage a +1 ♠ (déjà compté).

Frappe de brute (page 61)

Lorsque le personnage combat avec une arme à deux mains, il inflige +2* (déjà compté).

Robustesse (page 64)

Le personnage a CON+1 ♥ (déjà compté).

Équipement de départ

Claymore (FOR+9*)

Brigandine (armure légère, 1 ♠)

Vêtements d'aventurier

Sac à dos contenant : tente, couverture chaude, briquet à amadou, lanterne sourde, corde de 30m,

50 Kaars

★ Destinée : 1

Simple à interpréter et efficace, le Guerrier est l'archétype idéal si tu es un rôliste débutant.

Le Chevalier

Les chevaliers sont de jeunes gens issus de familles prestigieuses à qui on a inculqué les valeurs de droiture et d'honneur. Ils servent la plupart du temps un seigneur, mais il leur arrive aussi de servir l'Empire en tant que compagnon de route d'un Mage ; ce qu'ils considèrent comme un immense honneur. Ils maîtrisent parfaitement le combat au bouclier et l'utilisent parfois pour assommer leur adversaire plutôt que de le tuer. Ils sont également formés au combat monté et n'hésitent pas à mettre leur vie en danger pour protéger les faibles.



Difficulté ■■■

26♥

10♣

3♠

5♣

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+)

Compétences

Connaissances Empire et Familles 1	(5D/5+)
Corps à corps 2	(6D/4+)
Défense 2	(6D/4+)
Éloquence 1	(5D/5+)
Équitation 3	(7D/4+)

Talents

Honneur (page 61)

Lorsque le personnage combat pour défendre une cause communément considérée comme noble, et qu'il se bat de façon honorable (sans utiliser d'artifice, de poison, être en supériorité numérique, etc.), il a l'Avantage à son premier jet de Corps à corps, Défense ou Éloquence au début de chaque combat.

Pouvoirs

✘ Coup de bouclier assommant - 4♣ (page 68)

Faites une manœuvre Assommer avec votre bouclier sans augmenter la difficulté. Si votre adversaire n'a pas été ASSOMMÉ, il doit faire un jet de CON normal. S'il est raté, il est ÉTOURDI (page 131) pendant autant de rounds que votre valeur de FOR.

Équipement de départ

Épée longue (FOR+5★)

Écu (+1♠ et +1D en Défense, déjà compté ; interception de projectile ; dégâts FOR+2★)

Cuirasse de piètre qualité (armure intermédiaire, 2♠)

Vêtements d'aventurier

Sac à dos contenant : tente, couverture chaude, briquet à amadou, 3 torches

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

35 Kaars

★ Destinée : 1

L'Archer

Les archers sont en général embauchés comme guetteurs dans les forteresses ou les points de passage. Leurs sens aiguisés et leur agilité leur permettent de ne jamais être pris de court, et de délivrer une pluie de flèches sur leurs assaillants. Ils ont appris à encocher deux flèches à la fois afin de mettre hors d'état de nuire plusieurs ennemis d'un seul tir, tout en évitant de blesser leurs alliés qui se seraient portés aux devants de l'ennemi.



Difficulté



18♥

20⚡

1♠

5♣

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+)

Compétences

Discretion 2	(6D/3+)
Tir 2	(6D/3+)
Voir 2	(6D/3+)

Talents

Œil de faucon (page 62)

Lorsque le personnage attaque à distance, il ne compte jamais ses alliés comme des obstacles, qu'ils soient dans sa ligne de mire ou au corps à corps avec un adversaire. En cas d'échec critique, un allié ne peut jamais être touché.

Pouvoirs

✠ Double flèche - 6⚡ (page 69)

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

Équipement de départ

Arc long (6★, portée nominale 40m, Offensif)

Dague (FOR+2★)

Armure de cuir (armure légère, 1♠)

Vêtements d'aventurier et grande cape de voyage

Sac à dos contenant : tente, couverture chaude, briquet à amadou, 2 potions médicinales (soigne 3♥, usage unique)

55 Kaars

★ Destinée : 1

Le Roublard

Les roublards savent qu'il est bien plus lucratif de ne pas respecter la loi, et vivent de rapines et de cambriolages. Leur hantise est qu'un Mage s'intéresse de trop prêt à leurs affaires, car ses pouvoirs peuvent facilement aboutir à leur capture. Ils essayent de faire profil bas la plupart du temps. Touche-à-tout, les roublards sont des experts du combat à deux armes, et savent frapper vicieusement leurs ennemis lorsqu'ils les prennent par surprise ou les encerclent.



18♥ 10⚡ 1🛡 5👤

Caractéristiques

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

Compétences

Acrobaties 1	(5D/3+)
Défense 1	(5D/4+)
Discretion 2	(6D/3+)
Entendre 1	(5D/4+)
Mécanisme 1	(5D/3+)
Larcin 1	(5D/3+)
Fouille 2	(6D/4+)
Voir 1	(5D/4+)

Talents

Ambidextrie (page 58)

Lorsqu'il combat avec une arme dans chaque main, et que son arme secondaire est Légère, le personnage n'a pas le malus de -2D sur l'attaque réalisée à l'aide de son arme principale.

Vicieux (page 65)

Lorsque le personnage attaque avec une arme Légère un ennemi PRIS EN TRAITRE (page 133) ou PRIS EN TENAILLE (page 132), il inflige +3★.

Équipement de départ

2 Épées courtes (FOR+3★)

Armure de cuir clouté (armure légère, 1🛡)

Vêtements d'aventurier

Sac à dos contenant : tente, couverture chaude, briquet à amadou, nécessaire de crochetage (3 charges, une charge n'est pas consommée sur 3+), 1 potion médicinale (soigne 3♥, usage unique), 3 torches, corde de 30m, 45 Kaars

NB : les épées courtes sont des armes Légères

★ Destinée : 1

Difficulté ■■■□□

L'Héritier

Les héritiers des familles riches ont la vie bien plus facile que les paysans de l'Empire, et les menues dépenses ne sont pour eux que bagatelles. Toutefois, l'appât du gain et l'envie d'aventure les poussent parfois à se lancer sur les routes et découvrir le monde, habillés de pied en cap avec le meilleur équipement qui soit. Ils mettent leur esprit affuté à profit pour faire fructifier leurs affaires, garantir la renommée de leur maison et parfois prendre l'ascendant tactique lors d'une bataille.



18♥

20⚡

3♠

5♣

Caractéristiques

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

Compétences

Connaissances Empire et Familles 1	(5D/3+)
Corps à corps 2	(6D/5+)
Éloquence 2	(6D/4+)
Négoce 1	(5D/4+)
Psychologie 1	(5D/3+)

Traits

Fortuné (page 54)

On considère que le personnage a les moyens de payer les petites dépenses (25 Kaars maximum) sans devoir rien déboursier.

Pouvoirs

✦ Brillante tactique - 5⚡ (page 68)

Choisissez un autre personnage, à portée de vue et de voix. Jusqu'au début du prochain round, il a l'Avantage à tous ses jets de Corps à corps et de Défense.

Équipement de départ

Épée longue de qualité supérieure (FOR+6★)

Chemise de mailles (armure intermédiaire, 3♠)

Vêtements de noble

Sac à dos contenant : tente, couverture chaude, briquet à amadou, nécessaire d'écriture, 2 potions médicinales (soigne 3♥, usage unique), lanterne sourde

300 Kaars

★ Destinée : 1

Difficulté



Le Négociant

Les négociants sillonnent l'Empire en quête de profit. Leur œil averti et leurs années passées dans les foires et les bazars leur a permis de mettre la main sur un artefact empreint de pouvoir. Ils le gardent secret de peur que la Confrérie ne leur extorque, mais certains ont également noué de solides liens d'amitié (intéressée ?) avec un Mage.



Difficulté ■■■□

18♥ 20⚡ 0🛡 5👤

Caractéristiques

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

Compétences

Connaissances Empire et Familles 1	(5D/4+)
Connaissances Étranger 1	(5D/4+)
Éloquence 1	(5D/3+)
Entendre 2	(6D/5+)
Médecine 1	(5D/4+)
Négoce 2	(6D/3+)
Renseignements 2	(6D/3+)

Traits

Détenteur d'un artefact (page 54)

Possède une Gemme de force.

Équipement de départ

Gemme de force (page 152) en forme de rubis

Dague (FOR+2★)

Vêtements de noble

Sac à dos contenant : tente, couverture chaude, briquet à amadou, nécessaire d'écriture, nécessaire de premiers secours (3 charges, une charge n'est pas consommée sur 3+), 2 potions médicinales (usage unique · soigne 3♥), 2 flasques d'acide (usage unique, porté nominale 6m · touché : 1D★/4🛡 d'acide), lanterne sourde (dans laquelle est cachée la Gemme)

165 Kaars et cargaison de marchandises d'une valeur de 100 Kaars à la vente

❖ Pouvoir conféré par la Gemme de force

⚡ Force - 6⚡ - jet VOL facile

Le porteur prend la gemme en main et la dirige contre un adversaire à 10m ou moins en prononçant « rubis » en guise de mot de commande. L'air est alors violemment poussé dans la direction de ce dernier qui subit (5+R)★/∞🛡.

★ Destinée : 1

Le Pèlerin itinérant

Les Hommes les plus pieux de l'Empire officient dans des temples dédiés aux Dieux Jumeaux, où ils accueillent les ouailles. Toutefois, certains d'entre eux décident de partir en pèlerinage sur les routes afin de partager l'amour de la divinité duale aux confins de l'Empire, là où Leur lumière n'est pas encore parvenue. Leurs Prières, tantôt réconfortantes, tantôt inspirantes, sont l'écho de la voix des Dieux à travers leur livre sacré. Leur vie est consacrée à instruire, aider et réconforter et il n'est pas rare qu'ils fassent aussi office de maître d'école ; en contrepartie, les villageois apportent des offrandes pour lui permettre de subsister.



Difficulté

18♥

30⚡

0♣

5♠

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+)

Compétences

Connaissances Histoire et Divin	3	(7D/5+)
Éloquence	2	(6D/3+)
Médecine	2	(6D/5+)
Renseignements	2	(6D/3+)

Traits

Foi inébranlable (page 54)
Permet d'utiliser des Prières.

Pouvoirs

- ✘ **L'Égide des Dieux** - 7⚡ - jet **Éloquence normal** (page 72)
Prière. Autant de personnages que de réussites sont affectés.
Confère +4♣ pendant 1 round contre les attaques à distance.
- ✘ **L'Épée des Dieux** - 4⚡ - jet **Éloquence normal** (page 72)
Prière. Autant de personnages que de réussites sont affectés.
Donne +2★ aux attaques de corps à corps pendant 1 round.

Équipement de départ

Bâton (FOR+4★, allonge, défensif)
Livre sacré « La Légende d'Ilbura »
Vêtements de pèlerin

Besace contenant : tente, couverture chaude, briquet à amadou, nécessaire d'écriture, nécessaire de premiers secours (3 charges, une charge n'est pas consommée sur 3+), 2 potions médicinales (soigne 3♥, usage unique), 2 sérums antivenin (retire 1 dé poison)
100 Kaars

★ Destinée : 1

Le Mage du Feu

Les Mages du Feu sont les moins patients de tous les pratiquants de la Magie de la Confrérie. Ils ont tendance à vouloir résoudre leurs problèmes en incinérant leurs ennemis, si bien qu'ils préfèrent s'occuper de traquer les pillards et les bandits plutôt que d'enquêter ou venir en aide à la population. Cependant, ils ont une foi inébranlable en leur mission et doivent tempérer leurs ardeurs pour garantir la paix dans l'Empire. Ce sont également les plus charismatiques des Mages.



Difficulté ■■■■

Équipement de départ

Dague (FOR+2★)

Manteau Rouge de la Confrérie (réduit de 8 les Dégâts de feu subis)

Besace contenant : grimoire personnel, nécessaire d'écriture, tente et couverture chaude

1 Lettre de créance vierge

18♥ 40⚡ 0🛡 5👤

Caractéristiques

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

Compétences

Connaissances Magie et Mystères 1	(5D/5+)
Éloquence 2	(6D/4+)
Magie 2	(6D/3+)

Traits

Mage de la Confrérie (page 55)

Les sorts du Feu coûtent 1⚡ et 1👤 de moins (déjà comptés). Peut payer les petites dépenses (25 Kaars maximum) sans devoir rien déboursier.

Pouvoirs

❌ **Aspect terrifiant** - 3⚡ - **jet Magie difficile** (page 82)

Sort du Feu, maintien requis. Tant que dure ce sort, lorsque le Mage utilise sa compétence Intimidation, les réussites sont déterminées en fonction de son PSY au lieu de sa FOR. Les gens sont mal à l'aise lorsqu'ils sont proches du Mage.

❌ **Boule de Feu** - 9⚡ - **jet Magie difficile** (page 82)

Sort du Feu. Le Mage désigne un point situé dans un rayon de 50m. Toutes les créatures dans une zone de 3m de rayon autour de ce point subissent (5+R)★/∞🛡 de feu.

❌ **Flammèche** - 1⚡ - **jet Magie facile** (page 83)

Sort du Feu, maintien requis. Fait apparaître une flammèche dans la main du Mage, qui éclaire comme une torche (6m de rayon). De plus, le Mage peut mettre facilement le feu à tout élément inflammable. Pour mettre le feu à un objet porté par un adversaire, le Mage doit réussir un jet de Corps à corps et l'adversaire peut utiliser sa Réaction (🛡) pour se défendre.

❌ **Trait de Feu** - 6⚡ - **jet Magie normal** (page 83)

Sort du Feu. Inflige (5+R)★/∞🛡 de feu à une cible à 20m.

★ Destinée : 1

Le Mage de l'Eau

Les Mages de l'Eau sont de nature posée et compatissante. Ils consacrent leur temps à soigner les blessés et réconforter les malades. Cependant, lorsque cela est nécessaire ils peuvent aussi ériger de puissantes protections à base de glace miroitante. On dit que ce sont les plus instruits des Mages.



Difficulté ■■■■

Équipement de départ

Dague (FOR+2★)

Manteau Bleu de la Confrérie (permet de respirer 1 heure sous l'eau)

Besace contenant : grimoire personnel, nécessaire d'écriture, tente, couverture chaude et nécessaire de premiers secours (3 charges, une charge n'est pas consommée sur 3+)

1 Lettre de créance vierge

18♥

40⚡

0♠

5👤

Caractéristiques

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

Compétences

Connaissances Magie et Mystères 1	(5D/4+)
Magie 2	(6D/3+)
Médecine 1	(5D/4+)
Navigation 1	(5D/4+)

Traits

Magie de la Confrérie (page 55)

Les sorts de l'Eau coûtent 1⚡ et 1👤 de moins (déjà comptés). Peut payer les petites dépenses (25 Kaars maximum) sans devoir rien déboursier.

Pouvoirs

❖ **Brume de la Guivre** - 5⚡ - **jet Magie normal** (page 79)

Sort de l'Eau. Fait apparaître une zone brumeuse s'étendant sur 4m de rayon, située en un point fixe à 10m ou moins du Mage. Il n'est pas possible de voir à plus de 1m au travers. La brume se disperse naturellement au bout de 1D rounds.

❖ **Bulle scintillante** - 9⚡ - **jet Magie difficile** (page 79)

Sort de l'Eau, maintien requis. La difficulté pour toucher la cible augmente d'un cran (passant la plupart du temps de normal à difficile). La cible peut être le Mage ou une créature à 5m ou moins de lui.

❖ **Cercle de gel** - 7⚡ - **jet Magie difficile** (page 79)

Sort de l'Eau, maintien requis. Lorsqu'un adversaire commence son round dans un rayon de 6m autour du Mage ou y pénètre, il perd immédiatement une Action de Combat (⚡) pour ce round. Un jet de VIV normal annule l'effet.

❖ **Soins** - 7⚡ - **jet Magie normal** (page 81)

Sort de l'Eau. La cible récupère (2D+R)♥. Ne peut pas soigner des blessures faites par le feu, le froid et l'acide, ne fait pas repousser les membres tranchés, ne guérit pas des maladies, du poison, etc.

★ Destinée : 1

Le Mage de la Terre

Les Mages de la Terre ont pour réputation d'être réservés et contemplatifs. Ils maîtrisent les pouvoirs de la nature et de la pierre, protégeant leurs alliés et entravant leurs ennemis. Ce sont des bâtisseurs nés qui aiment la sécurité, c'est pourquoi pas mal d'entre eux s'occupent d'encadrer les tâches de rénovation de bastions et de construction de nouvelles villes. Ils sont en permanence en train de réfléchir à l'équilibre entre la nature et l'urbanisation, les deux facettes de leur élément. Ce sont les plus robustes et rustres des Mages.



Difficulté ■■■■

Équipement de départ

Dague (FOR+2★)

Manteau Vert de la Confrérie (confère 2♥)

Besace contenant : grimoire personnel, nécessaire d'écriture, tente et couverture chaude

1 Lettre de créance vierge

★ Destinée : 1

22♥

40♣

2♠

5♣

Caractéristiques

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

Compétences

Connaissances Magie et Mystères 1	(5D/5+)
Connaissances Nature 2	(6D/5+)
Magie 2	(6D/3+)

Traits

Mage de la Confrérie (page 55)

Les sorts de la Terre coûtent 1♣ et 1♠ de moins (déjà comptés). Peut payer les petites dépenses (25 Kaars maximum) sans devoir rien déboursier.

Pouvoirs

✖ Armure de pierre- 7♣ - jet Magie normal (page 84)

Sort de la Terre, maintien requis. La créature ciblée gagne (2+R)♣. Ne se cumule pas avec ceux d'une armure (le Manteau Vert de la Confrérie n'est pas une armure).

✖ Croissance luxuriante - 5♣ - jet Magie difficile (page 84)

Sort de la Terre. Le Mage choisit un élément de végétation. Ce dernier se met à grandir et croître rapidement jusqu'à sa taille adulte. Ce sort peut être utilisé pour faire croître des plantes grimpantes pour créer une échelle, un arbre poussant de travers pour faire un pont, etc. Ce sort ne peut en aucun cas être utilisé pour infliger des Dégâts.

✖ Rocher hurlant- 7♣ - jet Magie normal (page 85)

Sort de la Terre. Le Mage doit se situer en extérieur, sur un sol naturel. La cible, située à 20m ou moins, subit (15+R)★ contondants. Il est possible de tenter un jet de Défense contre cette attaque (confronté au jet de Magie). Ce sort fait beaucoup de bruit.

✖ Signature du Mage - 1♣ - jet Magie facile (page 86)

Sort de la Terre. Le Mage trace du bout de son doigt une marque qui lui est propre sur n'importe quel support plat d'au moins 10cm par 10cm. Cette dernière luit faiblement dans le noir, et permet d'attester que c'est un Mage qui a effectué la signature. Ce sort est utilisé en général pour attester l'authenticité d'un document de la Confrérie. La marque s'efface immédiatement si son support est détruit ou abîmé (papier déchiré, pierre burinée, verre rayé).

Le Mage de l'Air

Contrairement aux adeptes du Feu, les Mages de l'Air préfèrent la subtilité et les moyens détournés. Ils sont privilégiés dans les missions nécessitant tact et discrétion. D'aucuns disent que les Mages de l'air ne sont pas fiables et ont toujours plusieurs manœuvres secrètes et complots en cours ; c'est souvent vrai, mais toujours dans l'intérêt de l'Empire. Parmi les Mages, ce sont les meilleurs enquêteurs et de fins observateurs.



Difficulté ■■■■

Équipement de départ

Dague (FOR+2*)
Manteau Jaune de la Confrérie (ignore les Dégâts de chute)
Besace contenant : grimoire personnel, nécessaire d'écriture, tente et couverture chaude
1 Lettre de créance vierge

★ Destinée : 1

18♥ 40⚡ 0♠ 5🌀

🌀 Caractéristiques

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

👤 Compétences

Connaissances Magie et Mystères 1	(5D/5+)
Fouille 1	(5D/4+)
Magie 2	(6D/3+)
Voir 1	(5D/4+)

◇ Traits

Magie de la Confrérie (page 55)

Les sorts de l'Air coûtent 1⚡ et 1🌀 de moins (déjà comptés).
Peut payer les petites dépenses (25 Kaars maximum) sans devoir rien déboursier.

❖ Pouvoirs

✖ Éblouissement - 4⚡ - jet Magie normal (page 76)

Sort de l'Air. La cible à le Désavantage à tous ses jets de Compétence jusqu'au début du prochain round du Mage. De plus, elle doit réussir un jet de VIV normal ou être AVEUGLÉE (page 131) pendant (R-1) rounds.

✖ Éclair - 7⚡ - jet Magie difficile (page 76)

Sort de l'Air. Le Mage désigne un point situé dans un rayon de 20m devant lui. Toutes les créatures situées entre lui et ce point subissent (5+R)★/∞☐ d'électricité. Les Dégâts sont augmentés de 1D★ contre les créatures portant une armure métallique intermédiaire ou lourde, ou qui ont les pieds dans l'eau.

✖ Lévitiation - 4⚡ - jet Magie variable (page 77)

Sort de l'Air, maintien requis. Le Mage peut déplacer un objet ou une créature selon un axe de 5m par round. Cela lui demande une Action de Combat (✖) à chaque fois. Jet facile pour un petit objet, normal pour un objet de taille moyenne, difficile pour une créature de la taille d'un humain, etc. Une créature peut résister avec un jet de FOR.

✖ Vent de murmure- 2⚡ - jet Magie normal (page 78)

Sort de l'Air. Au terme de l'incantation, le Mage prononce un court texte et désigne à haute voix une personne qu'il connaît ou qu'il a en vue directement. Le vent transporte son message, le délivrant sous la forme d'un murmure là où se trouve la personne désignée. Le message parcourt 1km en 1 minute. La distance maximale est de 1km par réussite.



D'antiques ruines englouties proches des côtes du Golfe Opalescent attendent inexorablement des aventuriers intrépides pour lever le voile sur leurs secrets.

Créer son personnage pas-à-pas

Vous avez déjà un peu joué, ou bien vous voulez créer votre personnage sur mesure ? Vous êtes au bon endroit !

Dans la suite de ce chapitre, vous allez pouvoir créer votre personnage étape par étape, afin d'en faire un être unique prêt à arpenter l'Empire et pourquoi pas les confins inconnus d'Ilburia.

Tout bon personnage de fiction part d'une idée, d'un concept. Essayez de vous construire une image mentale de votre personnage durant toute sa création. Qui est-il ? Un homme preux en quête de gloire ? Un couard sans foi ni loi ? Un érudit en quête de savoir interdit ? Une aventurière souhaitant parcourir le monde ? N'hésitez pas à vous inspirer de personnages historiques ou de fiction pour vous donner des idées, mais évitez de faire un « copier-coller ». En effet, cela va avoir tendance à vous brider plus qu'autre chose si vous essayez à tout prix de jouer un autre personnage fidèlement dans le monde d'Ilburia.

Munissez-vous d'un Parchemin de personnage (page 189), et complétez-le au fur et à mesure des 10 étapes suivantes :

- Étape 1 : ses Caractéristiques
- Étape 2 : ses Compétences
- Étape 3 : ses Traits, Talents et Pouvoirs
- Étape 4 : son équipement de départ
- Étape 5 : ses autres statistiques
- Étape 6 : son identité
- Étape 7 : sa profession
- Étape 8 : son histoire personnelle
- Étape 9 : sa motivation profonde
- Étape 10 : les finitions

Tu peux être tenté de prime abord de faire un personnage très atypique. Modère cependant tes ardeurs ! N'oublie pas que tu vas devoir l'interpréter durant les séances de jeu, parler « par sa bouche ».

Petit conseil : éviter les personnages fous ou sociopathes. Si tu veux lui trouver des défauts, privilégies-en qui ne nuisent pas au groupe !



Étape 1 : ses Caractéristiques

Les neuf Caractéristiques

Les **Caractéristiques** (**C**) représentent les capacités du corps d'un personnage, à la fois innées et dues à son entraînement. Elles représentent ce que le personnage peut faire, et ce à quoi il ressemble.

Elles sont au nombre de 9 et classées dans les 3 catégories comme suit :

- Physique : **FOR**ce, **CON**stitution, **CHA**risme
- Mental : **PSY**chisme, **VOL**onté, **INT**elligence
- Coordination : **AGI**lité, **VIV**acité, **PER**ception

Dans chaque catégorie, la première a un rôle plutôt offensif, la seconde un rôle plutôt défensif et la dernière est principalement utilitaire.

Chaque Caractéristique est abrégée par ses trois premières lettres (en majuscules) pour des raisons de simplicité.

La valeur d'une Caractéristique conditionne durablement dans quels domaines votre personnage va être efficace. Voici des indications de ce que représente chaque valeur :

C	Est considérée comme...
0	Un handicap extrême (tétraplégique, dénué de toute intelligence, complètement défiguré par une maladie)
1	Faible pour un humain (gringalet, un peu bête, plutôt moche)
2	La norme pour un humain
3	Élevé pour un humain (athlète, savant, à la beauté notable)
4	Extraordinaire pour un humain (le champion de lancer de tronc de l'Empire, un illustre médecin, la plus belle femme d'Effendor)
5	Inhumain (peut briser un bouclier à mains nues, capable de calculer la trajectoire exacte d'une flèche dans un ouragan, sa seule vue est capable de faire lâcher ses armes à un soldat)

Le tableau suivant explicite ce que représente chacune d'entre elles :

	Représente...
FOR ce	Le fait de frapper fort, déplacer des objets lourds, avoir une musculature imposante
CON stitution	La résistance aux coups, au poison, aux maladies, les Points de Vie
CHA risme	La prestance, l'influence sociale
PSY chisme	La capacité à faire des choses hors du commun, les pouvoirs surnaturels, la Magie, les Points de Pouvoir
VOL onté	Force mentale, la résistance à la peur, l'abnégation, l'utilisation d'artefacts
INT elligence	Le sens pratique et théorique, l'ingéniosité, la compréhension, l'adaptation
AGI lité	La fluidité du corps, la précision et la synchronisation des gestes, le combat au corps à corps
VIV acité	La rapidité d'action, l'initiative, les réflexes, la défense au corps à corps
PER ception	La vision, l'ouïe, l'odorat, la détection des pièges et des ennemis, le combat à distance

Choisir ses Caractéristiques

Vous disposez d'un quota de 25 Points de Création () maximum à dépenser pour déterminer les valeurs de Caractéristique () de votre personnage.

 souhaitée	 à dépenser
0	0
1	1
2	2
3	4
4	7
5	11

Plus une Caractéristique est élevée, plus elle « coûte » cher ; ainsi si votre personnage est bon dans un domaine, il sera forcément mauvais dans un autre.

Exemple

Voici plusieurs répartitions de Caractéristiques permettant dépenser exactement vos 25  :

- Équilibré (recommandé) : 4, 3, 3, 2, 2, 2, 1, 1
- Très spécialisé : 4, 4, 3, 2, 1, 1, 1, 1
- Touche à tout : 3, 3, 3, 3, 2, 2, 2, 1

Il est interdit d'attribuer la valeur « 0 » à une Caractéristique (sauf pour le **CHA** et **PSY**, bien que ce soit néanmoins particulièrement déconseillé).

Gardez à l'esprit que la valeur de chaque Caractéristique de votre personnage doit être en accord avec la vision que vous en avez jusqu'à présent. Restez cohérent !

Une fois votre choix fait, notez vos Caractéristiques sur votre Parchemin.

Exemple

Si vous imaginez que votre personnage est un mercenaire très musclé et un peu bêta, dotez-le de 3 en **FOR** et 1 en **INT**. Inversement, si vous estimez que votre personnage est une des plus belles dames de l'Empire, avec une taille de guêpe, donner-lui 4 en **CHA** et 1 en **CON**.



Étape 2 : ses Compétences

Votre personnage a pris corps, et vous devez à présent déterminer ce qu'il sait faire, ce qu'il a appris au cours de sa vie avant que ne commencent ses nouvelles aventures. Bien entendu, il faut être cohérent avec votre profession.

Les 31 Compétences

Les **Compétences** () représentent ce que le personnage sait faire, c'est-à-dire ce qu'il a appris au cours de sa vie.

Comme « savoir faire » n'est pas suffisant pour réaliser une action, chaque Compétence est liée à une Caractéristique. Le résultat final d'une action dépendra donc des deux.

Les principales Compétences sont au nombre de 31, mais ce nombre n'est pas exhaustif. En effet, suivant quelles actions récurrentes sont à effectuer, il est possible de créer de nouvelles Compétences.

Les Compétences Artisanat et Connaissances doivent être sélectionnées séparément pour chaque type, comme si elles étaient des Compétences différentes.

Exemple

Artisanat Forge et Artisanat Cuisine sont considérées comme deux Compétences distinctes.

CHAPITRE 2 — LES PERSONNAGES

Voici la liste, avec la Caractéristique liée et leur utilité. Une description plus précise est disponible page 94.

		Permet de...
Acrobaties	AGI	Garder son équilibre, faire des tours d'acrobate.
Artisanat	INT	Fabriquer et réparer des objets. Récupérer des matières premières. Chaque catégorie doit être prise séparément.
Alchimie		
Art		
Cuisine		
Forge		
Orfèvrerie		
Tannerie		
Structure		
Bluff	CHA	Raconter un mensonge et être cru
Connaissances	INT	Savoir concernant un sujet et faire des recherches. Chaque catégorie doit être prise séparément.
Empire et Familles		
Étranger		
Histoire et Divin		
Magie et Mystères		
Nature		
Corps à corps	AGI	Frapper un ennemi au contact.
Course	VIV	Rattraper un adversaire, se déplacer très rapidement.
Décryptage	INT	Trouver ou créer des codes secrets, saisir le sens caché de textes.
Défense	VIV	Parer ou esquiver une attaque au corps à corps ou à distance.
Discrétion	AGI	Se cacher, avancer sans faire de bruit.
Dressage	CHA	Se faire comprendre d'un animal, le domestiquer et lui apprendre des tours.
Éloquence	CHA	Persuader autrui grâce à sa prestance et à son verbe.
Entendre	PER	Percevoir des sons.
Équitation	AGI	Diriger sa monture et rester dessus.
Escalade	FOR	Escalader une paroi verticale.
Fouille	PER	Passer au peigne fin une zone pour y trouver des objets, des passages secrets ou des pièges.
Intimidation	FOR	Démoraliser un adversaire, obtenir ce

		qu'on veut d'un personnage en l'impressionnant.
Larcin	AGI	Voler un objet sans se faire repérer.
Magie	PSY	Lancer un sort.
Mécanisme	AGI	Crocheter une serrure, désamorcer un piège.
Médecine	INT	Soigner quelqu'un.
Natation	FOR	Nager et retenir son souffle.
Navigation	INT	Commander un navire, garder un cap.
Négoce	CHA	Négocier de meilleurs prix lors d'un achat ou une vente.
Pistage	PER	Suivre à la trace un personnage, en usant des indices qu'il a laissés derrière lui.
Psychologie	INT	Savoir si un personnage ment, avoir de l'intuition.
Renseignements	CHA	Obtenir des renseignements en s'adressant aux bonnes personnes.
Saut	FOR	Sauter en hauteur et en longueur.
Survivalisme	PER	Trouver de la nourriture et de l'eau dans les étendues sauvages.
Tir	PER	Toucher avec une arme à distance.
Voir	PER	Repérer un lieu ou une créature.

Choisir ses Compétences

Vous disposez d'un quota de 10  à dépenser pour déterminer les valeurs de Compétences de votre personnage.

Vous n'êtes pas obligé de tout dépenser, les Points de Création () restants seront additionnés à ceux de l'étape suivante.

 souhaitée	 à dépenser
1	1
2	2
3	4
4	7
5 ou plus	Impossible

Étape 3 : Traits, Talents et Pouvoirs

Vous disposez d'un quota de 10 $\searrow$ à dépenser entre les Traits (page 53), Talents (page 56) et Pouvoirs (page 66) de votre personnage.

À noter que les Points de Création ($\searrow$) non dépensés pour les Compétences s'ajoutent à ce total.

Exemple

Si vous n'aviez dépensé que 7 $\searrow$ en Compétences, vous pouvez dépenser jusqu'à 13 $\searrow$ en Traits, Talents et Pouvoirs.

Les Traits ($\diamond$) sont des particularités intrinsèques à votre personnage. Vous ne pourrez pas en acquérir par la suite, alors si vous en voulez, c'est maintenant ou jamais !

Les Talents ($\blacklozenge$) représentent des spécificités passives de votre personnage, qui peuvent s'appliquer tout le temps ou dans certaines conditions.

Les Pouvoirs ($\blacklozenge$) sont des actions d'éclat que votre personnage peut faire en quantité limitée chaque jour, utilisant votre réserve de Points de Pouvoir ($\swarrow$). Les Pouvoirs sont essentiels pour les pratiquants de la Magie, car les sortilèges rentrent dans cette catégorie.

Les Points de Création ($\searrow$) non dépensés à la fin de cette étape sont perdus définitivement.

Étape 4 : son équipement de départ

Votre personnage a pris vie, il ne reste plus qu'à l'équiper. Il commence son périple avec l'équipement de qualité standard suivant :

- Une arme à une main et un bouclier OU
Deux armes à une main légères OU
Une arme à deux mains
(par exemple une claymore 7 $\star$, liste complète page 108)
- Une armure légère (par exemple un plastron de cuir +1 $\blacksquare$)
- Des vêtements de roturier
- Un sac à dos contenant : une tente, une couverture chaude et un briquet à amadou
- 50 $\times$ CHA+100 Kaars en liquidités monétaires

Si vous êtes $\diamond$ Mage de la Confrérie (page 55), $\diamond$ Fortuné (page 54), $\diamond$ Sans-le-sou (page 55) ou avez une $\diamond$ Foi inébranlable (page 54), utilisez à la place l'équipement détaillé dans la description du Trait. Si vous avez choisi plusieurs de ces Traits à la fois, vous commencez avec la somme de tout l'équipement, hors doublons, et les liquidités monétaires du Trait le plus intéressant.

Vous pouvez ensuite, si vous le souhaitez, dépenser jusqu'à la moitié des liquidités en équipement additionnel (page 106) avant le début des aventures de votre personnage si vous le désirez.

Étape 5 : ses autres statistiques

Les autres statistiques de votre personnage sont impactées directement par ses Caractéristiques, et peuvent être renseignées sur le Parchemin.

Les Points de Vie

Les Points de Vie ($\heartsuit$) de votre personnage représentent son état de santé. Plus ils sont élevés, plus il peut encaisser de blessures.

Votre personnage a 4 $\times$ CON+10 $\heartsuit$ de base. Si sa valeur de CON est amenée à être modifiée, ajustez ses Points de Vie ($\heartsuit$) en conséquence.

Les Points de Pouvoir

Les Points de Pouvoir ($\swarrow$) de votre personnage représentent sa réserve journalière de « concentration » qui lui permet de réaliser des actions hors de commun, telles que de la Magie ou des bottes magistrales en escrime.

Votre personnage a 10 $\times$ PSY $\swarrow$ de base. Si sa valeur de PSY est amenée à être modifiée, ajustez ses Points de Pouvoir ($\swarrow$) en conséquence.

Les Points de Destinée

Les Points de Destinée ($\star$) représentent la destinée hors du commun qu'acquiert votre personnage au cours de ses aventures.

Votre personnage débute son aventure avec 1 $\star$.

Ce Point de Destinée ($\star$) pourra être utilisé dès sa première aventure pour le sortir d'une mauvaise passe, ou être dépensé à la fin de cette dernière pour l'améliorer.

Les Points d'Armure

Les Points d'Armure ($\blacksquare$) représentent le fait que les protections du personnage lui permettent de ne pas subir la totalité des Dégâts des attaques. Chaque Point d'Armure ($\blacksquare$) réduit les Dégâts subis de 1 point (certains types de Dégâts peuvent cependant passer outre).

Le nombre de Points d'Armure ($\blacksquare$) de votre personnage dépend de son équipement (principalement de son armure et de son bouclier, s'il en possède).

Le Mouvement

La valeur de Mouvement (♂) de votre personnage indique la vitesse tactique (en mètres) à laquelle il se déplace en combat pour avoir encore le temps de réaliser une autre action.

Elle représente également la vitesse moyenne de marche du personnage, en déci-Lieu/heure (1dL équivaut à 1km).

Votre personnage a 5 ♂.

Étape 6 : son identité

Maintenant que vous avez choisi les statistiques de votre personnage, vous connaissez ses points forts et ses points faibles, et de quoi il est capable.

Désormais, il faut creuser un peu plus son identité. Est-ce un homme ou une femme ? Quel âge a-t-il ? Est-il grand ou petit ? Gros ou maigre ? Est-il barbu ? Couvert de cicatrices ? Quelle est la forme de son visage ? Parle-t-il avec un accent ? Est-il plutôt posé ou bourru ? Notez les informations pertinentes sur votre Parchemin de Personnage.

Essayez d'imaginer à quoi il ressemble et trouvez-lui un nom, et éventuellement un surnom, ainsi que les circonstances dans lesquelles il l'a reçu.

Étape 7 : sa profession

Il faut maintenant vous demander comment votre personnage occupe ses journées, et comment il gagne sa vie. Est-il un soldat de l'Empire ? Un mercenaire garde du corps ? Un cuisinier ? Un officier Impérial ? Un marchand itinérant ? Un noble avide de pouvoir ? Un gredin qui dévalise les riches (et garde tout pour lui) ? À vous de voir, mais soyez cohérent et réaliste.

Si votre personnage est un marchand taciturne, il pourra difficilement vendre ses biens aux foires paysannes. De même un soldat rebuté par la violence et la vue du sang semble peu crédible.

On considère que lorsque votre personnage n'est pas en aventure, il pratique son métier, ce qui lui permet de vivre même s'il ne s'enrichit pas. Bien entendu, ses connaissances dans son domaine de prédilection pourront aussi être utiles durant ses aventures !

Étape 8 : son histoire personnelle

Maintenant, essayez d'imaginer ce qu'a vécu votre personnage avant de commencer ses aventures. A-t-il été élevé dans un château ou une chaumière ? A-t-il une famille ? Que lui est-il arrivé ? A-t-il eu un maître ? S'est-il enfui ou est-il parti pour une bonne raison ?

Étape 9 : sa motivation profonde

Choisissez enfin une motivation profonde à votre personnage, un but à long terme qui donne un sens à vie et va orienter ses choix.

Bien entendu, cela peut avoir (et souvent a) un lien avec son histoire personnelle.

Cela peut être par exemple de redorer le blason de sa famille, devenir célèbre, se venger d'assassins, récupérer un objet qui a appartenu à ses ancêtres, etc.

Étape 10 : les finitions

Votre Parchemin de personnage devrait être complet désormais ! Vous pouvez essayer de trouver un dessin ou une photo qui correspond à votre description, afin que les autres joueurs puissent visualiser facilement à qui ils ont à faire. Vous pouvez également réfléchir à comment vous allez vous présenter aux autres personnages de votre groupe.

Il ne vous reste plus qu'à faire valider votre Parchemin par votre Conteur.



Voilà, vous êtes prêt pour l'aventure !
(rendez-vous page 90)

La Cordillère des Pics Blancs, frontière naturelle de l'Empire et territoire des Nains



Faire évoluer son personnage

La Destinée

Au fur et à mesure des séances de jeu, un personnage va acquérir des **Points de Destinée** (☼). Ils représentent à quel point un personnage a vécu des aventures, ce qu'il en a appris et le destin auquel il est promis.

À chaque tranche complète de 5☼ acquis, le personnage a +1♥ ou +2♣ maximum (au choix à chaque fois).

De plus, les Points de Destinée (☼) peuvent être dépensés :

- Soit lors d'une séance pour **changer le destin** de son personnage (page 92) ou le sauver d'une mort certaine (page 130)
- Soit entre deux **aventures pour améliorer ses capacités** (ci-dessous).

Il est donc important de garder le compte des Points de Destinée (☼) acquis et combien d'entre eux ont été dépensés.

En outre, il est impossible de faire un « emprunt » de Points de Destinée (☼). Il est donc vivement conseillé aux joueurs d'en conserver quelques-uns de disponibles pour se sortir d'une mauvaise passe, juste au cas où...

Améliorer ses capacités

Plus un personnage est expérimenté, plus il sera capable de prouesses impressionnantes dans un domaine en particulier. Plusieurs choix s'offrent au joueur pour dépenser les Points de Destinée (☼) de son personnage, afin de refléter l'expérience qu'il a acquise durant ses aventures :

- Augmenter une Caractéristique (ℓ)
- Augmenter une Compétence (☞)
- Apprendre un nouveau Talent (◆)
- Apprendre un nouveau Pouvoir (❖)

Notez qu'il n'est pas possible d'acquérir un Trait à l'aide de Points de Destinée (☼) (un Trait représente une faculté intrinsèque au personnage, choisi à sa création).

La dépense de Points de Destinée (☼) pour améliorer son personnage doit impérativement se faire entre deux aventures et prend du temps. Elle doit être roleplay et vraisemblable.

¹ Il n'est possible d'augmenter une Caractéristique de 4 à 5 qu'à partir du moment où le personnage a déjà acquis un total d'au moins 100☼.

Exemple

Un Mage peut déclarer qu'il passe la saison de la Guivre à la Confrérie pour apprendre de nouveaux Pouvoirs, tandis qu'un chevalier décide de s'entraîner à chevaucher dans la campagne avoisinante avec un cheval prêté par son seigneur, dans le but d'augmenter son Équitation.

Augmentation de Caractéristique

Cela représente le fait que le personnage a consacré une grande partie de son temps pour développer une de ses Caractéristiques (ℓ). C'est loin d'être anodin, et le personnage doit justifier par son roleplay de cette augmentation.

Exemple

Robert, qui veut augmenter sa Force, doit faire de la musculation tous les jours. Loue, voulant augmenter son Charisme, doit passer du temps chaque matin à s'apprêter et s'entraîner à l'élocution.

Le tableau ci-dessous donne le coût d'une augmentation de +1. Les coûts sont cumulatifs, pour passer de 1 à 3, il faut donc dépenser 28☼.

ℓ souhaitée	Coût en ☼
1	10
2	13
3	15
4	18
5	30 ¹
6	Impossible

Augmentation de Compétence

Cela représente le fait que le personnage a étudié durant son temps libre pour améliorer une de ses Compétences (☞). Cet apprentissage peut être fait entre deux aventures, et est beaucoup moins impactant qu'une augmentation de Caractéristique.

Exemple

Nicodème l'érudit décide de passer une semaine entre deux aventures à lire des ouvrages de géographie pour augmenter ses Connaissances Empire et Familles.

Le tableau ci-dessous donne le coût d'une augmentation de +1. Les coûts sont cumulatifs, pour passer de 1 à 3, il faut donc dépenser 5♦.

👤 souhaitée	Coût en ♦
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	Impossible

Apprendre un Talent ou un Pouvoir

Chaque Talent (♦) ou Pouvoir (◆) peut être appris une seule fois, sauf précision contraire dans sa description. Cet apprentissage doit être conforme avec le Talent ou le Pouvoir : par exemple, un Mage doit se rendre à la Tour de la Confrérie pour recopier un sort dans son grimoire.



Le Griffon, symbole de la puissance Impériale

Apprendre en pratiquant

Si un jet de Compétence n'affiche que des réussites, le personnage gagne 1 Eureka (📖) pour cette compétence.

On considère que le personnage a transcendé les limites actuelles de sa compréhension dans le domaine, et qu'il s'est durablement amélioré sur le sujet.

Le joueur coche alors une case Eureka (📖) à côté de la Compétence correspondante sur son Parchemin de personnage.

Augmentation de Compétence naturelle

À la fin de chaque séance de jeu, s'il y a au moins 1📖 de plus que sa valeur actuelle de Compétence correspondante, il augmente définitivement cette dernière de 1 point, et efface ces Eureka (les Eureka en plus sont perdus). Si ce n'est pas le cas, il garde les Eureka pour la prochaine séance de jeu. Il n'est toutefois pas possible d'augmenter une Compétence au-delà de 5.

Notez qu'augmenter une Compétence en dépensant des Points de Destinée (⚡) n'efface pas les Eureka actuels de celle-ci.

Cette façon d'apprendre « sur le tas » permet de faire évoluer un personnage sans attendre la fin de l'aventure.

Exemple

Arthur le chevalier a 1 point en Éloquence. En voulant convaincre un garde de le laisser rentrer, il fait un jet en lançant ses 5 dés, et obtient 5 réussites : il coche alors une case Eureka (📖) sur la ligne « Éloquence » de son Parchemin de personnage.

À la fin de la séance, il ne gagne pas de point en Éloquence, car il lui aurait fallu 2📖. Il garde alors son Eureka jusqu'à ce qu'il en gagne un deuxième. À la fin de la séance où il l'obtiendra, son Éloquence passera à 2 et il effacera ses Eureka en Éloquence.

Restrictions

Avoir des dés de malus et devoir lancer moins de dés pour un jet, ne permet pas non plus d'obtenir un Eureka plus facilement : si un tel jet n'affiche que des réussites, le joueur doit alors lancer les dés de malus à part. Il n'obtient un Eureka que si tous les dés de malus affichent également une réussite. Notez que les dés de malus ne comptent pas pour autant comme des réussites dans le cadre du jet.

Le Conteur doit s'assurer que les PJ n'abusent pas du mécanisme d'apprentissage : il n'est par exemple pas possible de faire 100 jets de crochetage successifs sur la même porte dans le but de gagner des Eureka. Dans une telle situation, on peut envisager que seul le premier jet puisse potentiellement faire gagner un Eureka.



Les inter-aventures

Même si vous vous retrouvez toutes les semaines pour jouer, par exemple, le temps peut s'écouler différemment dans l'univers du jeu. Si vous stoppez une séance en plein milieu d'un combat, vous allez à coup sûr reprendre au même instant la prochaine fois. À l'inverse, si une partie d'une aventure est terminée, le Conteur peut décider de faire une ellipse temporelle.

En général, on considère qu'entre deux aventures consécutives les personnages passent le restant de la saison (une année fait 4 saisons de 90 jours) à se reposer et faire des activités chacun de leur côté. C'est l'occasion pour eux de mener une quête personnelle par exemple.

Entre deux aventures, un personnage peut améliorer ses capacités en dépensant ses ⚡ et réaliser une et une seule activité d'inter-aventure.

Cette restriction d'une seule activité évite de devoir faire un planning jour par jour de ce que fait le personnage, ce qui serait long et fastidieux.

Une activité d'inter-aventure ne peut jamais permettre d'améliorer les capacités d'un personnage sans dépenser de Point de Destinée (⚡).

Voici une liste non exhaustive des activités d'inter-aventure :

- Faire des recherches sur un sujet précis, en se rendant par exemple à la grande bibliothèque de la capitale (jet de Connaissances)
- Collecter des ragots sur un sujet précis (jet de Renseignements)
- Travailler en mettant de l'argent de côté (le personnage met de côté 15D Kaars + 1D Kaar par tranche complète de 2⚡ acquis totaux)
- S'entraîner (le personnage gagne le droit de tenter 2 jets « dans le vide » pour la Compétence de son choix ; s'il obtient des Eurékas (📖), il les garde)
- Se rapprocher de quelqu'un ou d'une communauté (jet d'Éloquence et/ou de Renseignements)
- Faire de l'artisanat en fabriquant un ou plusieurs objets, suivant le temps disponible (jet d'Artisanat du type correspondant)
- Apprivoiser un animal sauvage (jet de Dressage)
- Apprendre des tours à un animal APPRIVOISÉ (jet de Dressage)
- Diriger la construction d'un ou plusieurs bâtiments
- Écrire ses mémoires
- Autre, avec l'accord du Conteur

Des recherches longues et assidues peuvent permettre de mettre le doigt sur un élément capital pour retrouver un artefact



Traits



Un Trait est une faculté intrinsèque de personnage, une partie de lui-même dont il est très difficile de se détacher.

Tous les Traits doivent être choisis à la création du personnage. Il est impossible de les acheter par la suite avec des Points de Destinée (★).

Certains Traits sont avantageux et demandent donc de dépenser des Points de Création (↘) pour les acquérir.

D'autres Traits sont désavantageux, représentant les défauts du personnage. En choisir permet de bénéficier en contrepartie d'un crédit de Points de Création (↘) qui

pourront, eux, être mis à profit pour obtenir davantage de Traits, Talents ou Pouvoirs. Si un personnage acquiert un défaut après sa création (par exemple en devenant ◇Borgne après avoir perdu un œil), il ne gagne ou ne perd jamais de Points de Création (↘) rétroactivement.

Il est conseillé de choisir, au plus, un seul défaut.

Il est possible de racheter un défaut entre deux aventures en dépensant autant de Points de Destinée (★) que ce qu'il avait rapporté en Points de Création (↘). Le Conteur peut refuser un tel rachat s'il ne s'accompagne pas d'un excellent roleplay.

Liste des Traits

Avantages	Description	
Chanceux	A plus de chance que les choses se passent bien.	4
Détenteur d'un artefact	Détient un artefact d'une grande puissance.	10
Foi inébranlable	Peut utiliser des Prières.	10
Fortuné	Est très riche et peut subvenir à de petites dépenses sans diminuer ses réserves.	8
Mage de la Confrérie	Fait partie de la Confrérie et peut utiliser la Magie après de longues études.	15
Œil de lynx	A une très bonne vue même si les autres perceptions laissent à désirer.	6
Oreille d'argent	A une très bonne ouïe même si les autres perceptions laissent à désirer.	5
Persévérant	Apprend en cas d'échec critique.	4

Défauts	Description	
Alcoolique	Ne passe jamais à côté d'une bonne bouteille.	-4
Boiteux	Se déplace moins vite, mais peut porter un bâton sans attirer les soupçons.	-6
Borgne	A un œil en moins.	-4
Couard	Risque de s'enfuir s'il est blessé sévèrement en combat.	-5
Coureur de jupons	Ne peut s'empêcher de séduire et d'accumuler les conquêtes.	-4
Miséricordieux	Refuse de tuer ses adversaires.	-3
Poissard	A la guigne.	-5
Phobique	A une peur panique de quelque chose.	-4
Trouble obsessionnel	Le personnage a un TOC.	-3
Sans-le-sou	A les poches vides, et se fait toujours rouler lors du partage des richesses.	-3

Alcoolique (-4 ↘)

Le personnage est un soiffard accompli.

Lorsque l'occasion se présente, le personnage essaye de boire des boissons alcoolisées jusqu'à l'ivresse la plus totale (ce qui lui impose le Désavantage à tous ses jets). Plus longue est l'abstinence, plus le personnage est tenté de participer à une beuverie. S'il veut tenter de résister, il doit réussir un jet de VOL normal.

Boiteux (-6 ↘)

Suite à une blessure mal soignée, le personnage se déplace en traînant la patte. Il s'aide souvent d'un bâton pour marcher, qui peut se transformer en arme meurtrière.

Le personnage a -1 ⤵ et le Désavantage aux jets de Course. En revanche, s'il s'aide d'un bâton, les gens ne considéreront pas qu'il s'agit d'une arme tant qu'il n'en aura pas fait cet usage (les gardes ne priveront pas un infirme de son appui).

CHAPITRE 2 — LES PERSONNAGES

Borgne (-4 🗡️)

Prérequis : ne pas être ◇Œil de lynx

Le personnage a perdu un de ses yeux il y a plusieurs années.

Le personnage a le Désavantage à ses jets de Voir.

Chanceux (4 🍀)

Prérequis : ne pas être ◇Poissard

Le personnage a naturellement de la chance, il est protégé par sa bonne étoile.

Lorsque le personnage fait un jet de Chance, il ajoute 1 au résultat (maximum 12).

Couard (-5 🗡️)

Le personnage est particulièrement lâche et préférera fuir pour sa vie si le combat tourne à son désavantage.

Durant un combat, si les Points de Vie (♥) tombent à moins de la moitié, il doit réussir un jet de VOL normal au début de son prochain round. Si le jet est raté, il fuit le plus rapidement dont il est capable, ou à défaut se cache du mieux qu'il peut.

Coureur de jupons (-4 🗡️)

Le personnage ne peut pas s'empêcher de séduire et flirter, ce qui l'amène à accumuler les conquêtes.

Le personnage choisit un sexe (homme ou femme). Lorsqu'il se trouve en présence d'un personnage de ce sexe qui soit attirant, il ne peut pas s'empêcher d'essayer de le séduire dans le but de coucher avec. S'il veut tenter de résister, il doit réussir un jet de VOL normal.

Détenteur d'un artefact (10 🗡️)

Au cours de ses précédentes aventures, ou par legs familial, le personnage s'est retrouvé en possession d'un objet magique. Il a de plus découvert ses pouvoirs, par chance ou bien au prix d'une longue étude.

Le personnage commence son aventure avec un des artefacts suivants, avec l'accord du Conteur :

- Amulette de pouvoir
- Anneau du Lionel
- Bague d'Antrefer
- Bottes du Chat
- Cape des ombres
- Disque d'Arcady
- Épée Flamboyante d'Abracaz
- Gemme de Force
- Masse spirituelle

Afin de préserver le mystère autour des puissants objets que sont les artefacts, les joueurs sont priés de ne pas aller lire leur description. Ils se trouvent page 147 pour les yeux seuls du Conteur. Un objet unique ne peut évidemment pas être choisi par plusieurs personnages.

Il est à noter que si l'artefact possède un Pouvoir actif, il est conseillé d'avoir un score de VOL suffisant pour l'utiliser efficacement.

Foi inébranlable (10 🗡️)

Prérequis : CHA 3

Le personnage prie avec ferveur les Dieux Jumeaux, et est persuadé qu'ils interviennent au quotidien pour guider les humains sur le chemin de l'exaltation. La plupart du temps, il est considéré comme un pèlerin des Jumeaux, et vit des dons des citoyens de l'Empire.

Jouer un Pèlerin est difficile et il est impératif de lire attentivement les règles sur la foi et le culte des Dieux Jumeaux (page 114).

Ce Trait est indispensable pour pouvoir utiliser des Prières (page 72).

De plus, à la place de son équipement de départ, il commence son aventure avec :

- Une arme
- Le livre sacré « La Légende d'Ilburia »
- Des vêtements de pèlerin
- Une besace contenant : une tente, une couverture chaude, un briquet à amadou, un nécessaire d'écriture et un nécessaire de premiers secours
- 50×CHA Kaars en liquidités

Fortuné (8 🗡️)

Prérequis : ne pas être ◇Mage de la Confrérie ou ◇Sans-le-sou

Le personnage est issu d'une riche famille, ou possède des rentes conséquentes. Il n'a pas à se soucier des petites dépenses et possède du meilleur équipement au début de son aventure.

On considère que le personnage a les moyens de payer les petites dépenses (25 Kaars maximum) sans devoir rien déboursier.

De plus, à la place de son équipement de départ, il commence son aventure avec :

- Une arme de qualité supérieure
- Une armure légère OU une armure intermédiaire
- Des vêtements de noble
- Un sac à dos contenant : une tente, une couverture chaude, un briquet à amadou, un nécessaire d'écriture, 2 potions médicinales et une lanterne sourde

- 25×CHA+300 Kaars en liquidités

Mage de la Confrérie (15 🐉)

Le personnage a le pouvoir inné d'utiliser la Magie. Dès sa plus tendre enfance, il a rejoint les rangs de la prestigieuse Confrérie, l'académie Impériale qui forme les porteurs du Don à maintenir la paix et la prospérité dans l'Empire.

Jouer un Mage est très difficile et il est impératif de lire attentivement les règles sur la Confrérie et la Magie (page 116).

Ce Trait est indispensable pour pouvoir lancer des Sorts (page 74).

De plus, à la place de son équipement de départ, il commence son aventure avec :

- Une dague (+2★, Légère et Jet)
- Un Manteau de la Confrérie de la couleur de son Élément (page 116)
- Une besace contenant : un grimoire, un nécessaire d'écriture, une tente et une couverture chaude
- Une lettre de créance vierge

Miséricordieux (-3 🐉)

Le personnage a un code de conduite strict : il considère que toute vie est importante et se refuse à tuer s'il n'y est pas contraint.

Le personnage est particulièrement charitable, et s'oppose à faire du mal à ses adversaires lorsqu'il peut l'éviter. Il doit leur proposer de se rendre, les épargner autant que possible et se refuser à pratiquer la torture. Pour autant, il n'hésitera pas à défendre sa propre vie ou celle de ses compagnons si elle est menacée. S'il bafoue son code de conduite, le personnage a le Désavantage à tous ses jets de Compétence jusqu'à ce qu'il fasse pénitence.

Œil de lynx (6 🐉)

Prérequis : ne pas être ◇Borgne

Le personnage a l'œil perçant.

Lorsque le personnage fait un jet de Voir, les dés affichant 4+ sont toujours des réussites.

Oreille d'argent (5 🐉)

Lorsque le personnage fait un jet d'Entendre, les dés affichant 4+ sont toujours des réussites.

Persévérant (4 🐉)

Face à l'adversité, le personnage s'accroche et ne lâche rien : il voit même dans un fiasco complet l'occasion de s'améliorer.

Lorsque le personnage fait un échec critique sur un jet de Compétence, il gagne un Eureka (📖) pour celle-ci. Annuler l'échec critique d'une façon ou d'une autre ne permet pas de gagner l'Eureka.

Phobique (-4 🐉)

Le personnage a une peur panique de quelque chose.

Choisissez une phobie. Lorsque le personnage y est confronté, il doit réussir un jet de VOL normal. Si le jet est raté, jetez 1D : sur 4+ le personnage se fige sur place (il est ÉTOURDI), sinon il fuit le plus rapidement dont il est capable.

Poissard (-5 🐉)

Prérequis : ne pas être ◇Chanceux

Le personnage a la poisse. Dès que quelque chose se passe mal, c'est sur lui que ça tombe.

Lorsque le personnage fait un jet de Chance, il retranche 1 au résultat (minimum 2).

De plus, lorsqu'un seul jet de Chance est demandé pour tout le groupe, c'est systématiquement lui qui doit le faire (alternez entre les Poissards s'il y en a plusieurs).

Sans-le-sou (-3 🐉)

Prérequis : ne pas être ◇Mage de la Confrérie ou ◇Fortuné

Le personnage n'a jamais su s'y prendre pour gagner de l'argent. En conséquence, il commence son aventure avec presque rien, et se fait toujours rouler lors du partage du butin.

S'il n'est pas possible de partager équitablement un butin, le personnage aura toujours la plus petite part.

De plus, à la place de son équipement de départ, il commence son aventure avec :

- Une dague de mauvaise qualité (+1★, Légère et Jet) ou un bâton (+4★, deux mains et allonge)
- Des vêtements de paysan
- Un sac rapiécé contenant : une couverture miteuse
- Aucune liquidité

Trouble obsessionnel (-3 🐉)

Le personnage réalise tous les jours des « rituels » qui ont tourné à l'obsession. Cela peut être une prière avant de manger, compter les marches d'un escalier, éteindre une bougie dès qu'il en voit une, etc.

Le personnage doit choisir un rituel et le réaliser dès qu'il en a l'occasion. L'oublier ou y renoncer rend le personnage particulièrement anxieux : il a le Désavantage à tous ses jets de Compétence jusqu'à la fin de la journée.

Talents

Certains personnages ont appris certains Talents, qui font passivement partie intégrante d'eux. Toutefois, certains Talents sont circonstanciels et ne s'appliquent que lorsque certaines conditions sont remplies.

Un Talent peut être acheté à la création du personnage avec des Points de Création (✎), ou par la suite avec des Points de Destinée (⊕).

Certains Talents ont des prérequis et ne peuvent être achetés que si le personnage remplit certaines conditions.

Certains Talents peuvent être achetés plusieurs fois, et leurs effets sont cumulatifs.

Dans ces deux derniers cas, cela sera précisé dans la description de chaque Talent.

Liste des Talents

Général	Description	✎/✎
Expertise	Beaucoup moins de risque de faire un échec critique	8
Honneur	Donne des bonus au corps à corps, défense ou éloquence s'il combat avec honneur	5
Maîtrise	Plus de chances de faire une réussite critique là où le personnage est compétent	7
Méditation de combat	Récupère des Points de Pouvoir (↗) à la fin d'un affrontement	4
Panache	Relance des dés en combattant avec une main libre et avec panache	6
Preste pas	Se déplace plus rapidement	6
Pyromane	Dégâts de feu augmentés	4
Sangsue d'âme	Récupère des Points de Pouvoir (↗) lorsqu'une créature meurt	4

Attaque	Description	✎/✎
Arme en main	Dégaine plus rapidement	2
Coup précis	Réduit la force des attaques au profit de la précision	3
Charge brutale	Augmente les Dégâts lors d'une charge	4
Empoisonneur	Empoisonne ses armes plus rapidement	3
Fendeur d'armure	Les masses pénètrent davantage l'armure ennemie	4
Frappe de brute	Fait plus de Dégâts avec une arme à deux mains	5
Jusqu'à la garde	Achève plus facilement ses ennemis	3
Outil familier	Pas de Désavantage en utilisant un outil de son métier comme une arme et Dégâts augmentés	2
Saut à la perche	Le personnage utilise son arme d'hast pour s'aider en Acrobaties et Saut	5
Tuer avec n'importe quoi	Pas de Désavantage en utilisant une arme improvisée et Dégâts augmentés	5
Tueur de géants	Fait plus de Dégâts aux grandes créatures	2
— Courage du tueur de géants	Résiste mieux à la terreur suscitée par les grandes créatures	3
Vicieux	Fait plus de Dégâts à un ennemi pris en traître ou en tenaille	5
— Sournois	A l'Avantage contre un ennemi pris en traître ou en tenaille	5
Vol d'arme	Récupère automatiquement l'arme d'un adversaire au moment d'un désarmement	5

Attaque à distance	Description	✎/✎
Œil de faucon	Les tirs ne peuvent jamais toucher un allié	7
Tir à bout portant	Un tir proche occasionne plus de Dégâts	5
Rechargement rapide	Recharge plus rapidement une arbalète	8
Lancer puissant	Fait plus de Dégâts avec des armes de type Jet	4

Défense	Description	★/✎
As du bouclier	Se protège mieux et fait plus de Dégâts avec un bouclier	8
Coriace	Ignore les blessures les plus légères	6
Esquive audacieuse	Réduit les Dégâts subis même si le jet de Défense échoue	6
Esquive de projectiles	Peut toujours essayer d'esquiver les attaques à distance	6
Insaisissable	Plus difficile de toucher le personnage	13
Opportuniste	Peut attaquer plus souvent les ennemis qui s'exposent	4
Réflexes éclair	Peut esquiver même s'il est pris par surprise	8
Résistance au poison	Est immunisé contre un type de poison, et résiste mieux aux autres	4
Robustesse	Points de Vie (♥) supplémentaires	5
Second souffle	A une deuxième réaction	8
— Troisième souffle	A une troisième réaction	6
Volonté inflexible	Surpasse son corps par la seule force de sa volonté	5

Ambidextrie	Description	★/✎
Ambidextrie	Sait très bien combattre avec une arme Légère dans chaque main	5
— Ambidextrie supérieure	Profite de l'Ambidextrie pour toutes les armes	8
— Défense à deux armes	Combat efficacement en sous-nombre	5
— Déluge de lames	Peut effectuer une attaque supplémentaire en combat à deux armes	6

Rage	Description	★/✎
Rage frénétique	Inflige davantage de Dégâts lorsqu'il est blessé	5
— Rage immortelle	Est plus résistant lorsqu'il est blessé	4
— Rage noire	Est plus fort lorsqu'il est blessé	4

Intelligence	Description	★/✎
Artisan expert	À force d'expérience, le personnage maîtrise parfaitement un type d'artisanat	5
Prospecteur de bestiaire	Utilise ses connaissances sur les créatures pour les incapaciter plus facilement	6

Artisanat et social	Description	★/✎
Partenaire commercial	Sait où trouver les bons renseignements dans les grandes villes	6
Regard noir	Intimide d'un simple regard	4

Soins	Description	★/✎
Douces mains	Soigne davantage	4
Raccommodge	Peut rendre des Points de Vie (♥) une seconde fois avec des premiers secours	5
Descente impressionnante	Est capable de vider un verre ou une potion à une vitesse impressionnante	2

Survie	Description	★/✎
Chasseur né	Fait plus de Dégâts aux animaux et aux créatures	4
Descente murale	Sait ralentir sa chute en raclant un mur	4
Dormeur de fer	Peut dormir en armure sans risquer d'être fatigué	7
Orientation innée	Sait s'orienter très facilement	4
Sommeil léger	Ne peut pas être surpris en train de dormir, résiste aux effets de sommeil	5

CHAPITRE 2 — LES PERSONNAGES

Dressage	Description	★/✎
Engagement conjoint	Donne l'Avantage aux attaques à un animal qui combat avec son maître	6
Empathie animale	Facilite le Dressage même sans être sociable	6
Fraternité animale	Calme un animal plus rapidement	3

Équitation	Description	★/✎
Fidèle destrier	La monture du personnage lui est dévouée corps et âme	4
Saut de selle	Monte et descend plus rapidement de sa monture	6
Tir monté	Pas de malus pour tirer depuis le dos d'un cheval en mouvement	3

Destinée	Description	★/✎
Destin doré	A une chance de ne pas consommer un Point de Destinée (☼) lorsqu'il est utilisé pour favoriser son destin	4
Unis face au Destin	Peut dépenser des Points de Destinée (☼) pour les autres et inversement	1

Magie	Description	★/✎
Consumation vitale	Peut utiliser sa vitalité pour lancer des sorts	8
Sort fétiche	Connaît un sort par cœur et le lance facilement	6
Traceur de Rune véloce	Trace les Runes plus rapidement	4
Focalisation	Points de Pouvoir (♣) supplémentaires	5
Portée arcanique	Augmente la portée des sorts en dépensant plus de Points de Pouvoir (♣)	9
Symbiose d'artefact	A établi un lien particulier avec un artefact et peut l'utiliser plus facilement	5
Élément de prédilection	Les sorts d'un Élément coûtent moins de Points de Pouvoir (♣), mais ceux de l'Élément opposé davantage	4

Prière	Description	★/✎
Combattant exalté	Meilleures aptitudes martiales sous l'effet d'une prière	4
Écho divin	Prolonge la durée des Prières d'un round	8
Chantre de guerre	Peut attaquer tout en récitant une Prière pour quelques Points de Pouvoir (♣)	5
Humilité du pèlerin	Ne perd pas de Point de Pouvoir (♣) si échoue à utiliser une Prière	2
Lecture apaisante	Une lecture du soir permet de passer une meilleure nuit	4
Légende incarnée	N'a plus besoin de livre pour utiliser une Prière	6
Vivre la Légende	Enchaîner les Prières coûte moins de Points de Pouvoir (♣)	6

Ambidextrie (5☼)

Prérequis : AGI 3

Lorsqu'il combat avec une arme Légère dans sa main non-directrice, le personnage n'a pas le malus habituel sur l'attaque réalisée à l'aide de son arme principale.

Ambidextrie supérieure (8☼)

Prérequis : ♦ Ambidextrie, FOR 2

Le personnage n'est plus restreint aux armes Légères dans sa main non-directrice pour profiter d'♦ Ambidextrie.

Arme en main (2☼)

Prérequis : AGI 3

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.

Artisan expert (5☆)

Prérequis : 🛠 Artisanat 3 pour le type voulu
Cumulatif, un pour chaque type d'Artisanat

À force d'expérience, le personnage a fini par maîtriser les bases d'une forme d'artisanat et est capable de fabriquer les objets les plus courants. Les artisans les plus intelligents ne connaissent plus l'échec.

Choisissez un type d'Artisanat où le personnage a au moins 3. Lorsqu'il fait un jet de Compétence pour ce type d'Artisanat :

- Les dés affichant 4+ sont toujours des réussites.
- S'il a INT 3 ou plus (hors modificateurs), il peut relancer ce jet.

As du bouclier (8☆)

Prérequis : CON 3

Si le personnage a un bouclier en main, ce dernier lui fournit 1♥ supplémentaire. S'il frappe avec, il inflige 2★ supplémentaire.

Chantre de guerre (5☆)

Prérequis : ◇Foi inébranlable

Lorsque le personnage récite une Prière, il peut décider de la payer 4♣ de plus. Dans ce cas, il peut porter une unique attaque au corps à corps ou à distance contre un adversaire à portée.

Charge brutale (4☆)

Prérequis : FOR 3

Lorsque le personnage effectue une Charge à pied, ses Dégâts sont augmentés de FOR★ au lieu de 2★.

Chasseur né (4☆)

Prérequis : 🐾 Pistage 2

Lorsque le personnage attaque un animal ou une créature non humanoïde, il inflige 1★ supplémentaire.

Combattant exalté (4☆)

Prérequis : ◇Foi inébranlable

Tant que le personnage est affecté par une Prière alliée, il peut relancer 1 dé à ses jets de Corps à corps, Tir et Défense.

Consumation vitale (8☆)

Prérequis : ◇Mage de la Confrérie

Si le personnage n'a plus assez de Points de Pouvoir (♣) pour lancer un sort, il peut utiliser ses Points de Vie (♥) pour

compléter les points manquants. Le taux de conversion est de 1 pour 1. Les Points de Vie (♥) ainsi perdus ne peuvent pas être soignés avant d'avoir dormi une nuit complète (le personnage récupère CON♥ en se reposant, et peut se soigner normalement le lendemain). Si le personnage n'a plus du tout de Points de Pouvoir (♣), il peut lancer ses sorts avec uniquement ses Points de Vie (♥). Le personnage ne peut pas utiliser ce Talent si cela l'amènerait à tomber à 0♥ ou moins.

Coriace (6☆)

Prérequis : CON 3.

Le personnage a +1♥.

Coup précis (3☆)

Prérequis : AGI 3

Le personnage sacrifie la puissance de ses attaques au bénéfice de leur rapidité, dans le but de percer plus facilement la garde de son adversaire.

Lorsqu'il attaque au corps à corps, le personnage peut choisir de bénéficier de +1D en Corps à corps. S'il fait cela, il n'ajoute pas sa FOR aux Dégâts (★) de cette attaque.

Si pour une raison ou une autre le personnage ne peut pas ajouter en temps normal sa FOR à ses Dégâts (★), il ne peut pas bénéficier de l'effet de ce Talent.

Courage du tueur de géants (3☆)

Prérequis : ♦Tueur de géants

Le personnage peut relancer son jet de VOL contre la peur/terreur suscitée par les adversaires au moins deux fois plus grands que lui.

Défense à deux armes (5☆)

Prérequis : ♦Ambidextrie

Si le personnage combat avec une arme dans chaque main et qu'il est au contact d'exactement deux adversaires, il ne peut pas être PRIS EN TENAILLE.

De plus, il a 1 Réaction (♣) supplémentaire qu'il ne peut utiliser que contre un de ses adversaires au contact contre qui il n'a pas encore utilisé de Réaction.

Déluge de lames (6☆)

Prérequis : ♦Ambidextrie

Dans un combat à deux armes, si la main directrice et la main non-directrice ont touché toutes les deux, le personnage peut faire une attaque supplémentaire gratuite avec la main non-directrice avec un malus total de -3D.

Descente impressionnante (2☉)

Prérequis : CON 3

Le personnage est capable de faire un cul sec avec à peu près n'importe quel liquide ! Son organisme assimile aussi plus rapidement les injections

Il ne faut qu'une Action Rapide (►) au lieu d'une Action de Combat (⚔) au personnage pour utiliser une potion, un antidote, etc.

De plus, il a toujours l'Avantage aux jets de CON durant les concours de boisson.

Descente murale (4☉)

Prérequis : 🐾 Acrobaties 5 ou 🐾 Saut 5

En raclant un mur avec son gantelet ou en éventrant une longue bannière de sa dague, le personnage a appris à descendre de grandes hauteurs sans heurt.

Lorsqu'un personnage chute ou saute en étant conscient, tant qu'il peut atteindre une paroi en tendant le bras, il ne subit pas de Dégâts de chute, quelle que soit la hauteur.

Destin doré (4☉)

Prérequis : VOL 2

À chaque fois que le personnage utilise un Point de Destinée (☉) pour favoriser son destin, il peut lancer 1D6. Sur un résultat de 6 (non modifiable), le point n'est pas consommé.

Dormeur de fer (7☉)

Prérequis : CON 3

Le fait que le personnage dorme en amure intermédiaire ou lourde n'est pas Épuisant (il ne risque donc pas d'être FATIGUÉ le lendemain).

Douces mains (4☉)

Prérequis : 🐾 Médecine 2

Lorsque le personnage soigne un autre personnage (en usant de Médecine ou par Magie), il lui rend 2♥ supplémentaires. Accessoirement, les mains du personnage sont très douces au toucher.

Écho divin (8☉)

Prérequis : ♦ Foi inébranlable

À chaque fois que le personnage utilise une Prière, il peut choisir de dépenser 2♥ supplémentaires. S'il le fait, elle continue de s'appliquer au round suivant (rappelez-vous cependant qu'un personnage ne peut être affecté que par une seule Prière d'un même pèlerin à la fois).

Élément de prédilection (4☉)

Prérequis : ♦ Mage de la Confrérie, avoir choisi un Élément

Le personnage a une affinité très poussée avec son Élément.

Les sorts de l'Élément du personnage lui coûtent 2♥ de moins (minimum 1) au lieu de 1♥ de moins.

En revanche, les sorts de son Élément opposé lui coûtent 3♥ de plus. Les opposés sont l'Eau et le Feu d'une part, et l'Air et la Terre d'autre part.

Choisir ce Talent est irrévocable.

Empathie animale (6☉)

Prérequis : 🐾 Dressage 2

Le personnage a un lien privilégié avec les animaux, même s'il n'est pas très à l'aise avec les autres humains.

Si le personnage a une valeur de CHA de 3 ou moins, il fait ses jets de Dressage comme si cette valeur était d'un point plus élevé.

Exemple

Si le personnage a CHA 2, il réussit ses jets de Dressage sur 4+ au lieu de 5+. Avoir CHA 4 ne donne aucun bonus en revanche.

Empoisonneur (3☉)

Prérequis : AGI 2, 🐾 Artisanat Alchimie 3

Le personnage est capable de sortir une fiole de poison et en enduire une lame ou une flèche en un tournemain.

Il ne faut qu'une Action Rapide (►) au lieu d'une Action de Déplacement (➤) au personnage pour empoisonner une arme ou un projectile.

Engagement conjoint (6☉)

Prérequis : 🐾 Dressage 4

Si le personnage et un de ses animaux APPRIVOISÉ (page 97) 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.

Esquive audacieuse (6★)

Prérequis : VIV 2, 🐾 Acrobaties 3

En virevoltant et accompagnant le mouvement, le personnage est capable de limiter l'impact des coups qu'il reçoit

Si le personnage échoue à un jet de Défense, il réduit les Dégâts qui lui sont infligés du nombre de réussites (jusqu'à éventuellement les annuler).

Le personnage perd les bénéfices de ce Talent s'il porte une armure intermédiaire, lourde, un bouclier autre qu'une targe ou un bocale, ou est sous l'effet d'un sort lui accordant des Points d'Armure (🛡) supplémentaires.

Esquive de projectiles (6★)

Prérequis : VIV 3

Le personnage peut utiliser sa Réaction (🛡) contre un jet de Tir pour faire un jet de Défense quel que soit le type d'arme qui le cible.

Expertise (8★)

Il faut un « 1 » de plus que d'ordinaire au personnage pour déclencher un échec critique.

Exemple

Si 7 dés sont lancés, un échec critique se produit uniquement si au moins 4+1=5 dés affichent un « 1 ».

Fendeur d'armure (4★)

Prérequis : FOR 3

Lorsque le personnage combat avec une masse, cette dernière a +2🛡.

Fidèle destrier (4★)

Prérequis : 🐾 Équitation 3, 🐾 Dressage 2

Peut être choisi une nouvelle fois si la précédente monture désignée est décédée.

L'animal qui sert de monture actuelle au personnage est désormais son FIDÈLE DESTRIER, et ce jusqu'à sa mort.

Le FIDÈLE DESTRIER n'a pas besoin d'être attaché ou gardé, et il arrive toujours à se sauver lorsqu'il est abandonné à lui-même.

De plus, il vient à la rescousse du personnage lorsque ce dernier l'appelle (par exemple en sifflant), où qu'il soit. On considère que le FIDÈLE DESTRIER a un sixième sens pour retrouver son maître, et n'est jamais bien loin de lui : il met au maximum 1D rounds à le rejoindre (à la discrétion du Conteur).

Enfin, le personnage peut relancer ses jets d'Équitation lorsqu'il chevauche son FIDÈLE DESTRIER.

Focalisation (5★)

Prérequis : PSY 2

Cumulatif jusqu'à 5 fois

Le personnage est capable de se concentrer pendant plus longtemps.

Le personnage a (2×PSY+1)🔪 supplémentaires. Ce Talent est rétroactif en cas de modification de PSY.

Frappe de brute (5★)

Prérequis : FOR 4

Lorsque le personnage combat avec une arme à deux mains, il inflige +2★.

Fraternité animale (3★)

Prérequis : 🐾 Dressage 3

Le personnage sait rapidement se faire comprendre des animaux.

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

Honneur (5★)

Prérequis : doit se comporter de manière chevaleresque la plupart du temps.

Lorsque le personnage combat pour défendre une cause communément considérée comme noble, et qu'il se bat de façon honorable (sans utiliser d'artifice, de poison, être en supériorité numérique, etc.), il a l'Avantage à son premier jet de Corps à corps, Défense ou Éloquence au début de chaque combat.

Humilité du pèlerin (2★)

Prérequis : ⬠ Foi inébranlable

Le pèlerin accepte que, parfois, il n'arrive pas à inspirer ses alliés par sa lecture imparfaite des textes sacrés. Cela le motive au contraire à renforcer ses efforts.

Si le personnage échoue à utiliser une Prière, car son jet d'Éloquence n'est pas suffisant, les Points de Pouvoir (🔪) ne sont pas dépensés.

Insaisissable (13★)

Prérequis : VIV 3

La difficulté pour toucher le personnage augmente de 1 (passant la plupart du temps de normal à difficile).

Jusqu'à la garde (3☼)

Prérequis : FOR 2, AGI 2

Cumulatif jusqu'à 3 fois

Si après qu'un personnage a blessé un adversaire, il ne reste à ce dernier que 1♥, il meurt. Avant d'attaquer, le personnage peut choisir de ne pas bénéficier ce Talent.

Ce talent peut être pris jusqu'à 3 fois, fixant à 2♥, puis 3♥, le seuil d'exécution.

Lancer puissant (4☼)

Prérequis : FOR 3

Si le personnage tire avec une arme de type Jet, il inflige +2*.

Lecture apaisante (4☼)

Prérequis : ♦Foi inébranlable

Avant une nuit de repos, le personnage peut passer une heure à lire des passages de la Légende d'Ilburia à ses compagnons pour bénir leur sommeil. Dans ce cas, ces derniers et lui-même récupèrent naturellement (CON+5) au lieu de CON♥ en se reposant une nuit complète.

Légende incarnée (6☼)

Prérequis : ♦Foi inébranlable, ♫Éloquence 4

La prestance et le renom du personnage se suffisent à eux-mêmes lorsqu'il récite une prière, il n'a même plus besoin de sortir son livre saint de manière théâtrale.

Le personnage n'a pas besoin d'avoir son livre saint en main pour utiliser une Prière.

Maîtrise (7☼)

Prérequis : au moins une Compétence à 5

Il faut un « 6 » de moins que d'ordinaire au personnage pour déclencher une réussite critique sur un jet de Compétence où il lance au moins 8 dés (en comptant les éventuels dés d'Avantage/Désavantage).

Exemple

Si 8 dés sont lancés, une réussite critique se produit à partir du moment où au moins 5-1=4 dés affichent un « 6 ».

Méditation de combat (4☼)

Prérequis : PSY 2

À la fin de tout affrontement, le personnage prend quelques instants d'introspection pour souffler et réfléchir aux conséquences de ses actions. Cela lui permet en outre de retrouver sa concentration.

À la fin d'un combat, le personnage récupère (1D+PSY)✓. Il ne peut pas récupérer plus que ce qu'il a dépensé durant ce combat.

Œil de faucon (7☼)

Prérequis : PER 3

Le personnage sait viser avec une précision exceptionnelle, sans le moindre tremblement.

Lorsque le personnage attaque à distance, il ne compte jamais ses alliés comme des obstacles, qu'ils soient dans sa ligne de mire ou au corps à corps avec un adversaire. En cas d'échec critique, un allié ne peut jamais être touché.

Opportuniste (4☼)

Prérequis : VIV 3

Le personnage profite du moindre moment de faiblesse ennemi pour attaquer.

Le personnage dispose de 1 Réaction (■) supplémentaire à chaque round de combat, mais uniquement pour Saisir l'opportunité (page 123) contre un adversaire.

Orientation innée (4☼)

Le personnage sait en permanence où se trouve le nord, et à quelle hauteur il se trouve par rapport au niveau de la mer.

De plus, il a l'Avantage à ses jets pour s'orienter en Survivalisme et Navigation.

Outil familial (2☼)

Prérequis : utiliser un outil tous les jours pour son métier

Le personnage choisit un outil (au moins aussi gros qu'un marteau) qui n'est pas une arme qu'il utilise quotidiennement dans son métier. Il n'a pas le Désavantage lorsqu'il l'utilise comme une arme improvisée et il inflige 1*supplémentaire.

Panache (6☼)

Prérequis : CHA 3, ♫Éloquence 2

Pour bénéficier de ce Talent durant un combat, le personnage doit se battre avec panache et avoir une main libre (pas d'arme à deux mains, pas de bouclier, etc.). Se

battre avec panache est bruyant et impose de ne pas prendre en traitre son adversaire.

À chaque round de combat, le personnage peut relancer 1D d'un jet de Corps à corps et 1D d'un jet de Défense.

Partenaire commercial (6★)

Prérequis : CHA 3, Négocio 2, Renseignements 1

Ayant beaucoup voyagé ou fait de nombreuses tractations commerciales, le personnage connaît bon nombre d'autres négociants à travers l'Empire qui seront enclins à le renseigner.

Dans une agglomération d'au moins 1000 habitants (bourg, ville ou cité), le personnage a l'Avantage en Renseignements.

De plus, à chaque aventure, si le premier jet de Renseignements ainsi effectué est réussi avec une difficulté héroïque (5R), le personnage retrouve une vieille connaissance, amicale et particulièrement encline à l'aider (à la discrétion du Conteur).

Portée arcanique (9★)

Prérequis : ◇ Mage de la Confrérie

Lorsque le Mage lance un sort dont la portée est n'est ni « contact », ni « personnelle », il peut choisir de dépenser 2 ✱ supplémentaires. Dans ce cas, la portée du sort double (de même pour la distance à laquelle il continue d'être actif, le cas échéant).

Preste pas (6★)

Prérequis : VIV 3

Le personnage sait se déplacer plus rapidement que la normale.

Le personnage a +2 🐾. De plus, il a l'Avantage aux jets de Course durant une course-poursuite.

Prospecteur de bestiaire (6★)

Prérequis : INT 3, Connaissances Nature 2, Connaissances Magie et Mystères 2, Décryptage 2

Le personnage tient un Bestiaire. À chaque fois qu'il réussit un jet de Connaissances très difficile (4R) pour se rappeler d'une information sur une créature (page 96), il ajoute définitivement cette créature à son Bestiaire. Les Humains, Nains et Féhérides ne peuvent pas être ajoutés au Bestiaire.

Contre un adversaire de son Bestiaire, le personnage n'a besoin d'aucune réussite supplémentaire pour le Réduire au silence, le Faire trébucher, l'Assommer ou Viser une partie du corps.

Pyromane (4★)

Prérequis : doit avoir détruit un bâtiment ou tué une créature par le feu

Cumulatif jusqu'à 5 fois

À chaque fois que le personnage inflige des Dégâts de feu (que ce soit à l'aide d'un moyen physique tel qu'une torche ou bien de Magie), augmentez-les de 1 ✱.

Raccommodage (5★)

Prérequis : 🩹 Médecine 3

Le personnage peut rendre des Points de Vie (♥) une seconde fois le même jour à un personnage avec un jet de Médecine dans le cadre de premiers secours. Dans ce cas, la difficulté du jet augmente de 2 pour devenir très difficile.

Rage frénétique (5★)

Prérequis : FOR 2, CON 3

Tant que le personnage est en combat et a strictement moins de la moitié de ses Points de Vie (♥), les Dégâts qu'il inflige au corps à corps sont augmentés de +2 ✱.

Rage immortelle (4★)

Prérequis : ◆ Rage frénétique

Tant que le personnage est en combat et a strictement moins de la moitié de ses Points de Vie (♥), il a +2 🩹.

Rage noire (4★)

Prérequis : ◆ Rage frénétique

Tant que le personnage est en combat et a strictement moins de la moitié de ses Points de Vie (♥), il a +1FOR.

Rechargement rapide (8★)

Prérequis : VIV 3

Le personnage connaît par cœur son arbalète et sait la réarmer en un clin d'œil.

Lorsque le personnage recharge une arbalète, cela ne lui demande qu'une Action Rapide (🔜) au lieu d'une Action de Déplacement (➡).

Réflexes éclair (8★)

Prérequis : VIV 2

Le personnage sait réagir en une fraction de seconde, et est capable d'esquiver une attaque au dernier moment, même s'il ne l'a pas vu venir.

Tant qu'il est conscient (pas ASSOMMÉ, ÉTOURDI ou endormi), le personnage ne peut pas être PRIS EN TRAITRE.

CHAPITRE 2 — LES PERSONNAGES

Regard noir (4☉)

Prérequis : FOR 3, CHA 2

Le personnage n'a pas besoin de parler pour intimider un adversaire, le simple fait qu'il croise son regard suffit (cela requiert tout de même une action consciente au personnage).

De plus, cela lui permet de tenter de démoraliser (page 100) un adversaire qui n'est pas adjacent. Il peut le faire jusqu'à 15m.

Résistance au poison (4☉)

Prérequis : doit avoir passé plusieurs mois à consommer le type de poison donné en petite quantité.

Cumulatif, un pour chaque type de poison différent

À force d'en consommer, le personnage a réussi à s'immuniser à un type de poison précis. En outre, il a l'Avantage pour résister à tous les autres poisons.

Robustesse (5☉)

Prérequis : CON 2

Cumulatif jusqu'à 5 fois

Le personnage est plus robuste qu'il ne semble.

Le personnage a (CON+1)♥ supplémentaires. Ce Talent est rétroactif en cas de modification du CON.

Sangsue d'âme (4☉)

Prérequis : PSY 2, VOL 2

Lorsqu'une créature humanoïde meurt à 15m ou moins du personnage il récupère 3♥.

Saut de selle (6☉)

Prérequis : AGI 2, Équitation 3

Le personnage enfourche sa monture d'un seul bond, et atterrit doucement au sol même lorsqu'il vide les étriers.

Le personnage enfourche sa monture ou en descend pour une Action Rapide (►) au lieu d'une Action de Déplacement (►).

De plus, il ne se blesse jamais s'il tombe de sa monture (tant qu'il est conscient).

Saut à la perche (5☉)

Prérequis : AGI 2, Acrobaties 2, Saut 2

Le personnage utilise la hampe de son arme d'hast pour atteindre des positions inaccessibles et virevolter au combat.

Tant que le personnage manie une arme d'hast à deux mains ou une arme hast à une main et que son autre main est libre,

il bénéficie de +2D en Acrobaties et +2D en Saut. Si le personnage porte une armure intermédiaire ou lourde, le bonus est réduit à +1D à la place.

Second souffle (8☉)

Le personnage est capable de se défendre plus efficacement contre de multiples attaques.

Le personnage a 1 Réaction (■) de plus à chaque round.

Sommeil léger (5☉)

Prérequis : VIV 3

Le personnage ne dort toujours que d'un œil...

Le personnage ne peut pas être PRIS EN TRAITRE lorsqu'il se repose (il se réveille automatiquement). En outre, il a l'Avantage aux jets pour résister au sommeil.

Sort fétiche (6☉)

Prérequis : ♦ Mage de la Confrérie, avoir lancé le sort choisi au moins 10 fois

Le personnage connaît un sort sur le bout des doigts, et l'utilise très souvent. C'est devenu en quelque sorte sa marque de fabrique.

Le personnage choisit un sort de son élément qu'il connaît et qu'il a lancé au moins 10 fois. Ce choix est définitif et un personnage ne peut avoir qu'un seul sort fétiche.

Lancer ce sort lui coûte désormais 1♥ de moins (minimum 1). De plus, il peut relancer le jet de Magie pour lancer ce sort.

Sournois (5☉)

Prérequis : ♦ Vieux

Lorsque le personnage attaque avec une arme Légère un ennemi PRIS EN TRAITRE (page 133) ou PRIS EN TENAILLE (page 132), il a l'Avantage.

Symbiose d'artefact (5☉)

Prérequis : porter un artefact depuis au moins 1 an

À force de porter un artefact, le personnage s'y est habitué et a établi un lien particulier avec l'étincelle de l'âme du Mage qui l'habite.

Le personnage choisit un artefact qu'il porte depuis au moins une année. Ce choix est définitif et un personnage ne peut être en symbiose qu'avec un seul artefact dans sa vie.

Lorsqu'il utilise un Pouvoir de cet artefact, on considère qu'il a +1 VOL pour le jet d'activation.

De plus, les Pouvoirs de cet artefact lui coûtent 2♥ de moins (minimum 1).

Tir à bout portant (5★)

Prérequis : PER 2, 🏹 Tir 3

À très courte distance, le personnage est capable d'atteindre les zones les plus sensibles d'un adversaire, afin d'occasionner davantage de dégâts.

Les attaques à distance sur un ennemi à la moitié ou moins de sa portée nominale infligent +1★.

Tir monté (3★)

Prérequis : 🐾 Équitation 3

Lorsque le personnage fait un jet de Tir après que sa monture se soit déplacée, il n'a pas le Désavantage. De même, il peut se déplacer après avoir tiré même s'il ne s'est pas imposé le Désavantage à son jet de Tir.

Traceur de Rune véloce (4★)

Prérequis : AGI 2, ♦ Mage de la Confrérie

Le personnage est très rapide pour tracer une Rune. Cela ne lui prend qu'une Action de Déplacement (➡) au lieu d'une Action de Combat (✳). Ainsi, s'il ne se déplace pas, il peut lancer un sort et tracer la Rune associée durant le même round.

Troisième souffle (6★)

Prérequis : ♦ Second souffle

Le personnage a 1 Réaction (■) de plus à chaque round (cumulatif avec Second souffle).

Tuer avec n'importe quoi (5★)

Prérequis : 🏹 Corps à corps 4 ou 🏹 Tir 4

Le personnage n'a pas le Désavantage lorsqu'il utilise une arme improvisée et il inflige 1★ supplémentaire.

Tueur de géants (2★)

Prérequis : FOR 3

Lorsque le personnage attaque un adversaire qui est au moins deux fois plus grand que lui, il inflige 2★ supplémentaires.

Unis face au Destin (1★)

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.

Vicieux (5★)

Lorsque le personnage attaque avec une arme Légère un ennemi PRIS EN TRAITRE (page 133) ou PRIS EN TENAILLE (page 132), il inflige +3★.

Vivre la Légende (6★)

Prérequis : ♦ Foi inébranlable

Le personnage connaît la Légende d'Ilburia sur le bout des doigts et est capable d'enchaîner les lectures en une unique tirade.

Tant qu'à chaque round le personnage utilise une Prière différente avec succès, au tour suivant sa prochaine Prière (si elle est elle aussi différente de toutes celles déjà utilisées), coûtera 2♣ de moins. Cette réduction est cumulative jusqu'à ce que les Prières ne coûtent aucun Point de Pouvoir (♣).

Vol d'arme (5★)

Prérequis : AGI 3 ou VIV 3

Tel un virtuose, le personnage fait sauter l'arme des mains de son adversaire, la rattrape en vol et la retourne contre lui.

Si le personnage réussit une manœuvre Désarmer, il peut prendre en main l'arme de son adversaire plutôt que de la laisser tomber au sol. Si nécessaire, il peut lâcher des objets pour se libérer les mains.

De plus, si le personnage s'est emparé de l'arme de son adversaire et qu'il est en mesure de l'utiliser, il peut lui porter immédiatement une unique attaque avec, au prix d'une Action Rapide (➡).

Volonté inflexible (5★)

Prérequis : VOL 3

Lorsque le personnage a besoin de faire un jet de CON, il peut utiliser sa VOL à la place. Les Points de Vie (♥) ne sont pas affectés par ce Talent.



Qu'ils soient chevaliers ou mercenaires, les hommes et femmes d'arme de l'Empire ont tous développé de nombreux Talents

Pouvoirs



Les Pouvoirs, qu'ils soient de nature Magique ou juste exceptionnels, représentent un coup d'éclat dont un personnage est capable en puisant au fond de lui suffisamment de ressources pour se dépasser.

Toutefois, cela a un prix, et le personnage doit utiliser des Points de Pouvoir (♣) de sa réserve journalière afin d'utiliser un de ses Pouvoirs. Si un personnage n'a pas plus assez de Points de Pouvoir (♣) pour déclencher un Pouvoir donné, il ne peut pas l'utiliser.

La plupart des Pouvoirs prennent un certain temps d'exécution, indiqué dans leur description par les symboles d'Action : ➤, ✕, ⌘, ■, ➤➤. La présence de plusieurs symboles indique qu'il faut y consacrer plusieurs actions.

Certains Pouvoirs, en particulier les sorts, demandent de réussir un jet de Compétence ou de Caractéristique au préalable. Si le jet est échoué, l'action est un échec et les Points de Pouvoir (♣) sont tout de même dépensés.

D'autres Pouvoirs, en particulier les techniques martiales, ne fonctionnent que si le personnage manie un certain type d'arme.

Un Pouvoir peut être acheté à la création du personnage avec des Points de Création (✱), ou par la suite avec des Points de Destinée (⊕).

Tout comme les Talents, certains pouvoirs ont des prérequis pour être achetés.

Récupérer ses Points de Pouvoir

Un personnage récupère tous ses Points de Pouvoir (♣) utilisés après une nuit de repos. Certains Talents permettent également d'en récupérer quelques-uns en cours de journée.

Techniques martiales

Général	Description	✱/✎
Poussée d'adrénaline	Deuxième mouvement gratuit.	5
Corps à corps général	Description	✱/✎
Double attaque	Attaque deux fois.	10
Engagement total	Force les adversaires à se concentrer sur soi.	5
Lame voltigeante	Porte une seconde attaque qui ne peut pas être esquivée.	5
Saut du loup	Fait des Dégâts supplémentaires en sautant sur son adversaire.	5
Arme légère	Description	✱/✎
Botte fulgurante de Jonas	Désarme un adversaire en le surprenant.	3
Dans les jointures	Passe l'armure ennemie.	5
Épée	Description	✱/✎
Danse de l'acier de Tourh	Une attaque touche automatiquement.	8
Désarmement du Cobra	Désarme plus facilement son adversaire	4
Parade du Faucon Noir	Riposte sur une parade réussie à l'épée.	4
Prise de fer	Empêche l'adversaire de parer ou esquiver.	5
Hache	Description	✱/✎
Dégager le bouclier	Annule les bonus d'un bouclier adverse.	4
Frappe du boucher	Néglige la parade pour être davantage offensif.	4
Brise-hampe	Contrecarre l'utilisation d'une arme d'hast.	3

Masse	Description	★/✎
Brise armure	Coup brutal à la masse ou à la hache pour réduire l'armure temporairement.	4
Coup de boutoir	À une chance d'étourdir un adversaire avec une masse.	4
Arme d'hast	Description	★/✎
Tourbillon	Attaque tous les ennemis à portée avec une arme à allonge.	5
Bouclier	Description	★/✎
Attention Sire !	Intercepte une attaque pour protéger un allié	4
Coup de bouclier enchaîné	Coup de bouclier suivi d'une attaque avec une autre arme.	5
Coup de bouclier assommant	Assomme un adversaire en le frappant à l'aide d'un bouclier.	5
Parade en vol	Ignore les effets d'une attaque à distance.	6
Arme à distance général	Description	★/✎
Concentration du chasseur	Se prépare à faire un meilleur tir.	2
Tir et frappe	Enchaîne une attaque à distance avec une attaque de corps.	5
Arc	Description	★/✎
Double flèche	Tire deux flèches visant chacune un ennemi différent.	7
Tir lointain	Tire une flèche de très loin.	3
Arbalète	Description	★/✎
Carreau à bout portant	Tir pénétrant l'armure à courte distance.	4
Commandement	Description	★/✎
Brillante tactique	Aide un allié à combattre	5
Tactique d'encercllement	Augmente les Dégâts d'un allié contre un adversaire pris en tenaille	4
Repli stratégique	Aide un allié à se replier plus rapidement	3
Social	Description	★/✎
Fabrication accélérée	Peut fabriquer un objet beaucoup plus rapidement	5
Mémoire absolue	Le personnage se rappelle toute sa vie de ce qu'il est en train de vivre.	4
Bluff scandaleux	Raconte un mensonge avec un scandaleux aplomb.	6

Attention Sire ! (4★)

■ - 5/ – doit manier un bouclier

Utilisez ce pouvoir lorsqu'un allié situé à 3m ou moins de vous est attaqué au corps à corps ou à distance. Vous vous interposez et devenez la nouvelle cible de l'attaque. Vous devez décider cela avant que votre allié ne se défende.

Vous ne pouvez alors pas faire de jet de Défense et subissez normalement les Dégâts.

De plus, si votre bouclier vous imposait un malus aux jets de Corps à corps (tel qu'un pavois), il cesse momentanément de le faire à votre prochain round.

Bluff scandaleux (6★)

Durant un bluff – 5/

Le personnage est capable de raconter un énorme mensonge avec un aplomb déconcertant.

Utilisez ce pouvoir avant de faire un jet de Bluff. Vous pouvez relancer une fois les dés de votre choix pour ce jet.

Botte fulgurante de Jonas (3☼)

☼ - 5/ - doit manier une arme légère

Le personnage enroule son arme autour de celle de son adversaire avant qu'il ait eu le temps de réagir, et la lui arrache des mains.

Effectuez la manœuvre Désarmer. Il ne faut que 1 réussite en plus au lieu de 2 au jet de confrontation pour Désarmer votre adversaire.

Brillante tactique (5☼)

☼ - 5/ - doit avoir au moins INT 3

Le personnage guide un allié dans son combat.

Choisissez un autre personnage, à portée de vue et de voix. Jusqu'au début de son prochain round, il a l'Avantage à tous ses jets de Corps à corps et de Défense.

Brise-hampe (3☼)

☼ - 4/ - doit manier une hache

Le personnage utilise sa hache contre la hampe de l'ennemi pour le forcer à perdre les bénéfices du maniement d'une telle arme.

Faites une Charge contre un adversaire maniant une arme à Allonge. Cette dernière perd son attribut Allonge et son attribut Défensif (le cas échéant) jusqu'au début de votre prochain round. La Charge est résolue en tenant compte de la perte d'attributs.

Brise armure (4☼)

☼ - 5/ - doit manier une masse

Le personnage frappe violemment l'armure de son adversaire pour la désajuster, ou son bouclier pour le fracasser.

Désignez une protection d'un adversaire (armure ou bouclier) et effectuez une attaque au corps à corps. À la place d'infliger des Dégâts normalement, l'adversaire subit FOR*/∞☐. De plus, les Points d'Armure (■) de la protection sont réduits de FOR■ (minimum 0) jusqu'à ce qu'elle soit réajustée. Réajuster une armure nécessite d'y consacrer une Action Complexe (☼).

Carreau à bout portant (4☼)

☼ - 5/ - doit manier une arbalète

Le personnage remonte la corde de son arbalète à fond pour faire un tir extrêmement puissant, mais tellement peu précis qu'il n'est efficace qu'à très courte distance.

Faites une attaque à distance sur un adversaire situé à 3m ou moins. Pour cette attaque, votre arbalète a +4☐.

Concentration du chasseur (2☼)

☼ - 3/ - doit manier une arme à distance

Le personnage se renferme sur lui-même pour préparer un excellent tir, faisant fi de ce qui se passe autour de lui.

Renoncez à votre Réaction (■) pour ce round (si vous l'avez déjà utilisée, vous ne pouvez pas utiliser ce Pouvoir à ce round). À votre prochain round, vous avez l'Avantage à votre prochain jet de Tir et êtes immunisé aux échecs critiques pour ce jet.

Coup de bouclier enchaîné (5☼)

☼ - 7/ - doit manier un bouclier et une autre arme

Le personnage frappe avec l'arête de son bouclier pour distraire l'ennemi, et enchaîne avec un coup direct.

Faites une attaque au corps à corps avec votre bouclier et résolvez-la. Si l'attaque a touché, qu'elle ait blessé ou non, vous pouvez faire une attaque avec votre autre arme. Cette seconde attaque est résolue avec l'Avantage.

Coup de bouclier assommant (5☼)

☼ - 4/ - doit manier un bouclier

Le personnage donne un violent coup de bouclier sur le crâne de son adversaire pour l'étourdir.

Faites une manœuvre Assommer avec votre bouclier sans augmenter la difficulté (pour rappel, un écu inflige des dégâts d'arme de FOR+2*). Si votre adversaire n'a pas été ASSOMMÉ, il doit faire un jet de CON normal. S'il est raté, il est ÉTOURDI (page 131) pendant autant de rounds que votre valeur de FOR.

Coup de bûtoir (4☼)

☼ - 8/ - doit manier une masse

Le personnage donne un terrible coup de masse dans la cage thoracique de son adversaire pour lui couper le souffle.

Faites 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 (page 132) jusqu'au début de votre prochain round.

Dans les jointures (5☼)

☼ - 5/ - doit manier une arme légère

Le personnage arrive à glisser son arme dans un interstice de l'armure de son adversaire, ou encore à l'endroit où le cuir d'un animal est le plus tendre.

Faites une attaque au corps à corps en augmentant la difficulté du jet de Corps à corps de 1. Pour cette attaque, la Pénétration de votre arme devient totale (∞☐).

Danse de l'acier de Tourh (8⚔)

⚔ - 9/ – doit manier une épée à une main et avoir l'autre main libre

Le personnage exécute une passe d'armes parfaite, enseignée par les plus grands maîtres d'armes de la ville de Tourh aux élèves les plus doués. Rien ne saurait arrêter ce déluge d'acier millimétré.

Faites une attaque au corps à corps. Elle touche automatiquement avec 2D réussites et l'adversaire ne peut pas se défendre contre.

Dégager le bouclier (4⚔)

⚔ - 6/ – doit manier une hache

Le personnage utilise le fer de sa hache pour empêcher son adversaire d'utiliser efficacement son bouclier, et enchaîne avec un coup de taille.

Effectuez une attaque au corps à corps contre un adversaire portant un bouclier. Elle est résolue comme s'il n'en avait pas.

Désarmement du Cobra (4⚔)

⚔ - 6/ – doit manier une épée

Le personnage feinte son adversaire en quarte et lui arrache son arme des mains au moment où il se dérobe.

Effectuez la manœuvre Désarmer. Il ne faut que 1 réussite en plus au lieu de 2 au jet de confrontation pour Désarmer votre adversaire. Si l'arme doit tomber au sol, elle le fait toujours juste derrière vous plutôt que dans une direction aléatoire.

Double attaque (10⚔)

⚔ - 12/ – doit manier une arme de corps à corps

Faites deux attaques au corps à corps avec une arme.

Double flèche (7⚔)

⚔ - 6/ – doit manier un arc

Le personnage encoche deux flèches à son arc en même temps en le mettant à l'horizontale. Chacune d'entre elles fuse sur un ennemi.

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

Engagement total (5⚔)

⚔ - 6/ – doit avoir au moins CON 3 et porter une armure lourde

Le personnage empêche ses adversaires de l'ignorer en leur bloquant le passage et en ne leur laissant aucun répit.

Affecte tous les adversaires à 1m ou moins du personnage. Jusqu'au début du prochain round du personnage, ils ne peuvent pas attaquer d'autre cible que le personnage, d'aucune façon que ce soit. Ils peuvent toutefois se déplacer, fuir, etc.

De plus, le personnage peut Saisir l'opportunité (page 123) contre un tel adversaire à chaque fois qu'il se rend Exposé, sans que cela ne lui utilise de Réaction (■).

Fabrication accélérée (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.

Frappe du boucher (4⚔)

⚔ - 5/ – doit manier une hache

Le personnage se rue sur son ennemi sans même essayer de se défendre, afin de lui infliger le maximum de dégâts en concentrant toute la puissance de son arme.

Renoncez à votre Réaction (■) pour ce round (si vous l'avez déjà utilisée, vous ne pouvez pas utiliser ce Pouvoir à ce round). Effectuez une attaque au corps à corps. Elle inflige +1D*.

Lame voltigeante (5⚔)

⚔ - 8/ – doit manier une arme de corps à corps à une main et avoir son autre main libre

Le personnage porte une première attaque à son adversaire, puis fait passer son arme dans sa main non directrice et prend son ennemi de cours en l'attaquant là où il ne s'attendait pas.

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.

Mémoire absolue (4★)

5 minutes maximum – 5

Le personnage sait se concentrer afin que les informations sensorielles qu'il capte restent gravées dans sa mémoire à vie. Ce pouvoir est particulièrement utile pour mémoriser un dessin ou un texte complexe en le lisant une seule fois.

Vous vous concentrez afin d'être pleinement conscient de votre environnement. Tant que vous restez concentré (ce qui exclut de se battre, parler, etc.), vous vous rappelez pour toujours et dans les moindres détails ce que vous êtes en train de voir, entendre, sentir, etc. Ce Pouvoir permet de mémoriser jusqu'à 5 minutes.



Certains esprits simples sont capables de retenir dans les moindres détails une scène, un texte, un tableau, etc.

Parade en vol (6★)

■ - 6 – doit manier un bouclier

Le personnage donne un violent coup de bouclier au moment où un projectile arrive, lui faisant perdre toute son inertie.

Ignorez tous les effets de l'attaque à distance qui vous cible.

Parade du Faucon Noir (4★)

■ - 5 – doit manier une épée

Le personnage tient bien haut sa lame, pare l'attaque et contre-attaque de manière fulgurante à un endroit non protégé.

Défendez-vous contre un adversaire vous attaquant au corps à corps. Si la défense est réussie, votre adversaire subit (2×FOR)★/∞□.

Poussée d'adrénaline (5★)

» - 6

Le personnage arrive à déclencher une puissante et subite poussée d'adrénaline dans son corps, lui permettant de se déplacer davantage.

Faites une Action de Déplacement (►) supplémentaire. Utilisable une seule fois par round.

Prise de fer (5★)

✂ - 5 – doit manier une épée et l'adversaire une arme de corps à corps

Le personnage détourne l'arme de son adversaire durant la passe d'armes, l'empêchant de parer le coup d'estoc qu'il porte dans la foulée.

Faites une attaque au corps à corps en augmentant la difficulté du jet de Corps à corps de 1. Votre adversaire, s'il manie une arme de corps à corps, ne peut pas se défendre contre cette attaque.

Repli stratégique (3★)

✂ - 5 – doit avoir au moins INT 3

Le personnage aide un allié à se replier.

Choisissez un autre personnage, à portée de vue et de voix. Jusqu'au début de son prochain round, ce dernier triple sa valeur de Mouvement (D) pour l'action Se replier.

De plus, s'il se replie, il a également +3 jusqu'au début de son prochain round.

Saut du loup (5★)

✂ - 10

Le personnage saute sur son adversaire avec un ressort surprenant et lui porte une attaque dévastatrice qui profite de son élan.

Effectuez un jet de Saut normal. S'il est réussi, faites une attaque au corps à corps. Votre adversaire ne peut pas se défendre contre cette attaque, et elle inflige des Dégâts supplémentaires égaux au nombre de réussites du jet de Saut. Si le jet de Saut est échoué, vous tombez À TERRE.

Tactique d'encerclement (4★)

✂ - 7 – doit avoir au moins INT 3

Choisissez un autre personnage, à portée de vue et de voix. Jusqu'au début de son prochain round, sa prochaine attaque au corps à corps inflige +5★ contre les adversaires PRIS EN TENAILLE.

Tir lointain (3★)

✂ - 3 – doit manier un arc

Le personnage vide ses poumons et tend son arc au maximum, jusqu'à ce que la tête de la flèche touche le bois de l'arc. Il lui donne exactement le bon angle pour qu'elle perde le minimum de puissance lors de ce tir en cloche.

Faites une attaque à distance. La portée nominale de l'arc est doublée pour cette attaque.

Tir et frappe (50)

✂ - 8/ - doit manier une arme à distance dans une main et une arme de corps à corps dans l'autre

Faites une attaque à distance avec le Désavantage, puis une attaque au corps à corps avec l'Avantage contre le même adversaire à portée (notez que les règles du combat à deux armes ne s'appliquent pas).

Votre attaque à distance ne vous rend pas EXPOSÉ lors de l'utilisation de cette technique.

Il est possible d'utiliser n'importe quelle combinaison d'armes (boucliers y compris) pour cette technique, du moment qu'elles sont à une main.

Exemples

Une javeline et un bouclier ;

Une arbalète de poing et une épée ;

Deux dagues (une au tir et une au corps à corps).

Tourbillon (50)

✂ - 7/ - doit manier une arme d'hast

Le personnage fait tourbillonner son arme autour de lui afin de toucher tous les ennemis à portée.

Faites une attaque au corps à corps contre tous les ennemis à portée (faites un seul jet de Corps à corps). Chaque adversaire peut se défendre. N'ajoutez pas les réussites du jet de Corps à corps pour cette attaque.



Prières

Les Prières consistent en la lecture d'un extrait du livre sacré « La Légende d'Ilburia » par un pèlerin. L'éloquence avec laquelle il le déclame raffermi le cœur de ses compagnons et les pousse à se dépasser.

Toutes les Prières ont pour prérequis d'avoir une Foi inébranlable (page 54).

Les règles d'utilisation des Prières se trouvent page 114.

Nom	Description	/✎
Aux armes !	Dégaine rapidement	2
Détermination inébranlable	Rend les jets de Volonté plus faciles	2
L'Égide des Dieux	Protège les alliés contre les attaques à distance	2
L'Épée des Dieux	Améliore les Dégâts au corps à corps des alliés	2
L'Ultime Espoir	Accorde une relance à n'importe quel jet	2
La Célérité des vents Jumeaux	Augmente la vitesse de déplacement	2
La Vengeance des Dieux	Lorsque les alliés sont attaqués, les ennemis subissent des Dégâts	2
Le Courroux des Cieus	Améliore l'efficacité des attaques à distance des alliés	2
Le Sang de Leurs ennemis	Accorde une attaque supplémentaire contre un adversaire blessé	2
Les Larmes des Dieux	Améliore les soins	2
Vers la Victoire !	Donne l'Avantage aux alliés lors d'une Charge	2

Aux armes ! (2★)

✎ - 4✎ - jet Éloquence difficile

« Sortez vos lames ! Sus aux apostats et aux hérétiques ! »

Autant de personnages que de réussites sont affectés. Pendant 1 round, dégainer une arme ou sortir un objet ne prend qu'une Action Rapide (▸) au lieu d'une Action de Mouvement (▶).

Le pèlerin n'a pas besoin d'avoir son livre sacré en main pour utiliser cette Prière (et il pourra le sortir plus rapidement si c'est un succès).

Détermination inébranlable (2★)

✎ - 6✎ - jet Éloquence difficile

« Aurélien Cœur de Griffon n'est pas né Empereur, mais c'est en gardant ses yeux rivés dans la lumière des Dieux et son cœur à l'abri de la peur qu'il a repris ce qui lui revenait de droit. Nous ne faillirons point ! »

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).

L'Égide des Dieux (2★)

✎ - 7✎ - jet Éloquence normal

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

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

L'Épée des Dieux (2★)

✎ - 4✎ - jet Éloquence normal

« Épaisse était l'armure du Haut Roi Féhéride tissée de sorcellerie. Mais Ils levèrent Leurs lames de lumière à l'unisson. Et ce fut le soleil lui-même qui pourfendit l'hérétique. »

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



Un exemplaire de *La Légende d'Ilburia*, usé jusqu'à la moelle durant les voyages d'un pèlerin

L'Ultime Espoir (2★)

✖ - 10/ - jet Éloquence très difficile

« En proie aux ténèbres, lorsque l'acier et le courage devinrent insuffisants, les Hommes prièrent à genoux. Alors Ils répondirent à l'appel. D'or resplendissant Ils étaient vêtus et d'un halo de juste colère Ils irradiaient, promesse de victoire éclatante. »

Autant de personnages que de réussites sont affectés. Pendant 1 round, une fois dans le round, un personnage peut choisir de relancer 1 jet de Compétence, de Caractéristique ou de Chance, ou un unique dé qui ne fait partie d'aucun jet (comme un dé poison). Si pour une quelconque raison cette Prière dure plus d'un round, chaque personnage peut relancer 1 jet/dé chaque round.

La Célérité des vents Jumeaux (2★)

✖ - 7/ - jet Éloquence difficile

« Il y eut comme une bourrasque dans les cimes des pins séculaires. Les aiguilles tombèrent lorsqu'ils traversèrent la forêt, tels deux souffles vengeurs. Et dans Leur sillage doré se ruait l'armée des humains. »

Autant de personnages que de réussites sont affectés. Donne +5 pendant 1 round. Pour rappel, cela n'a pas d'effet sur les montures.

La Vengeance des Dieux (2★)

✖ - 10/ - jet Éloquence très difficile

« La vengeance des Dieux Jumeaux fut à la mesure de Leur grandeur : inéluctable et implacable. Ils firent payer le prix du sang à ceux qui s'en étaient pris au peuple élu des Hommes. »

Autant de personnages que de réussites sont affectés. Pendant 1 round, à chaque fois qu'un humain attaque un personnage affecté au corps à corps, il subit immédiatement

1D*/∞. Ces Dégâts sont résolus avant de résoudre l'attaque.

Le Courroux des Cieux (2★)

✖ - 5/ - jet Éloquence difficile

« Les rangs des archers de l'Empire décochèrent une pluie de flèches qui obscurcirent les cieux. Guidée par Leur simple regard, là où Il se posait s'abattait Leur implacable courroux, foudroyant les hérétiques. »

Autant de personnages que de réussites sont affectés. Donne +1D en Tir pendant 1 round.

Le Sang de Leurs ennemis (2★)

✖ - 15/ - jet Éloquence très difficile

« Lorsque le premier des lieutenants honnis fut touché par l'acier, un flot carmin trahit sa faiblesse : ce qui peut saigner peut mourir ; ceux qui ont défié les Dieux le doivent ! »

Autant de personnages que de réussites sont affectés. Pendant 1 round, lorsqu'un personnage a blessé un adversaire, il peut immédiatement effectuer une unique attaque supplémentaire (au corps à corps ou à distance) contre ce même adversaire avec -2D. Cela ne peut se produire qu'une seule fois par personnage.

Les Larmes des Dieux (2★)

» - 6/ - jet Éloquence normal

« Le chevalier était tombé, et son haubert maculé de pourpre. Alors dans Leur infinie mansuétude, ils se penchèrent sur son corps brisé. Et l'eau la plus pure coula de Leurs yeux. Et le chevalier se releva indemne, prêt à reprendre le combat. »

Autant de personnages que de réussites sont affectés. Pendant 1 round, le premier effet soignant des Points de Vie (♥) au personnage durant ce round est augmenté de 3♥.

Vers la Victoire ! (2★)

» - 8/ - jet Éloquence difficile

« L'armée honnie se dressait devant Eux et, prenant Leur élan, Ils se lancèrent à sa rencontre. Renouvelons ce jour, volons vers la Victoire ! Elle ne fait aucun doute car les Dieux Jumeaux sont avec nous ! »

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.



Sorts de Magie Élémentaire

Les sorts, également appelés enchantements ou sortilèges, sont une manifestation de la force des quatre éléments, modelée par le Mage ou la Magicienne en suivant des règles strictes et demandant un apprentissage long et rigoureux. Toute Magie est impressionnante pour le quidam, mais force est de constater que tous les sorts ne se valent pas ; les plus puissants d'entre eux sont capables de défaire des centaines d'ennemis.

Tous les sorts de Magie Élémentaire ont pour prérequis d'être ◇ Mage de la Confrérie (page 55).

Un personnage ne peut pas apprendre plus de sorts que sa valeur d'INT durant une même inter-aventure.

Pour rappel, les Mages ont une réduction de 1★ pour acquérir les sorts de leur élément (minimum 0). Cette réduction ne s'applique pas aux Points de Création (↘).

Sorts de l'Air	Description succincte	★/↘
Orbe de lumière	Fait apparaître une sphère éclairante	1
Bourrasque	Repousse un adversaire	2
Brume mentale	Embroille l'esprit d'un adversaire pour le rendre moins alerte	2
Éblouissement	Aveugle un adversaire	2
Lévitiation	Fait flotter un objet ou une créature	2
Messenger du Vent	Livre un message à un endroit marqué par le Mage	2
Vent de murmure	Transmet un message à une personne distante	2
Zéphyr fringant	Crée un vent constant dans une zone, par exemple pour faire avancer un bateau	2
Éclair	Un éclair blesse des ennemis en ligne droite	3
Envol	Permet de voler	3
Sanctuaire silencieux	Absorbe tous les bruits d'une zone	3
Clone de fumée	Crée des répliques réalistes de soi-même	4
Lecture des nuages	Prédit le temps qu'il va faire à un endroit donné	4
Invisibilité du Bavbiyane	Devient complètement invisible	4

Sorts de l'Eau	Description succincte	★/↘
Condenser l'eau	Crée un peu d'eau à partir de l'humidité ambiante	1
Analyse kaléidoscopique	Décèle le poison, la maladie et le danger	2
Arme de glace	Fait apparaître une arme de corps à corps en glace	2
Brume de la Guivre	Fait apparaître un banc de brouillard gênant la visibilité	2
Berceuse de l'eau vive	Endort des personnages	2
Soins	Rend des Points de Vie (♥) au contact	2
Extirpation du poison	Retire le poison du corps d'un personnage	2
Respiration aquatique	Permet de respirer sous l'eau	2
Souffle glacial	Ralenti les ennemis devant soi	2
Assèchement	Fait évaporer l'eau d'une zone	3
Guérison des maladies	Soigne une maladie	3
Bulle scintillante	Une bulle protectrice qui rend plus difficile à toucher	3
Intelligence de cristal	Améliore la sagacité d'un personnage	3
Cercle de gel	Ralenti les actions des ennemis dans une zone	3
Création d'eau	Crée beaucoup d'eau à partir de l'humidité ambiante	3
Ultime reflet	Révèle l'ultime vision d'un défunt	3
Marche sur l'onde	Permet de marcher sur l'eau	3
Glaciation	Couvre une zone de glace et immobilise les personnages	4
Immortalité du martyr	Les Dégâts infligés par un ennemi soignent à la place de blesser.	4

Torrent de soins de Sabina	Rend des Points de Vie (♥) à distance	4
Noyade de Nimue	Noie un adversaire dans une boule d'eau	4

Sorts du Feu	Description succincte	★/✎
Flammèche	Une flamme apparait dans la main	1
Arme flamboyante	Enchante une arme pour qu'elle fasse des Dégâts de feu	2
Trait de Feu	Lance un projectile de Feu sur une cible à distance	2
Aspect terrifiant	Devient intimidant	3
Boule de Feu	Provoque une explosion de Feu à distance, qui inflige des Dégâts dans un certain rayon.	3
Éruption de chaleur	Blesse tous les personnages autour de lui	3
Charisme du Phénix	Améliore les interactions sociales d'un personnage	3
Couronne de flammes	Brûle les ennemis s'approchant du Mage	3
Incinération de Raya	Brûle sévèrement une créature ou un objet	4
Retour de flamme	Atténue les Dégâts d'une attaque et brûle l'adversaire	4
Rideau de flammes	Fait apparaître un rideau de feu pour bloquer un accès	4
Feu sauvage	Crée une zone de Feu très puissante qui se propage, mais peu devenir incontrôlable	5

Sorts de la Terre	Description succincte	★/✎
Signature du Mage	Appose une signature phosphorescente	1
Fracassement	Brise un objet	1
Lianes de Malaka	Menotte solidement un personnage	2
Scellement	Bloque une porte, une grille, un coffre, etc.	2
Armure de pierre	Augmente l'armure d'un personnage	2
Réplique sismique	Fait tomber les ennemis sur une ligne	2
Rocher hurlant	Envoie un gros rocher contre un ennemi	2
Perception des vibrations	Permet de mieux entendre en posant la main au sol	2
Poings telluriques	Transforme les poings du Mage en armes	2
Excavation	Fait un trou dans la terre ou la pierre	2
Pétrification	Transforme un adversaire en pierre	3
Colonnes de pierre	Fait sortir des colonnes de pierre du sol	3
Croissance luxuriante	Faire grandir un élément de végétation	3
Grêle lapidaire	Blesse et étourdit un groupe d'ennemis à longue distance	3
Sang végétal	Résiste au poison et soigne les blessures récentes	3
Rempart de pierre	Fait sortir un mur de pierre du sol	4
Voile de tempête de sable	Fait apparaître un voile protecteur autour du Mage et de ses compagnons	4





Magie de l'Air

L'élément de l'Air regroupe les sorts permettant de se déplacer rapidement et de communiquer à grandes distances. En outre, il permet aussi de dissimuler sa présence et d'embrouiller l'esprit de ses adversaires afin d'éviter un affrontement. C'est sans aucun doute l'élément dont les sorts sont les plus subtils.

Bourrasque (2★)

✖ - 4♣ – jet Magie normal

Résistance : FOR normal réduit, difficile annule

Portée : 50m

Le Mage tend violemment le bras, paume ouverte, vers sa cible, tout en serrant l'autre poing. Un violent coup de vent part dans sa direction pour la renverser.

La cible est repoussée de (2+R) mètres en arrière et tombe À TERRE (page 131).

Si la cible est une créature, un jet de FOR normal réduit de moitié la distance et la laisse sur ses pieds. Un jet difficile annule complètement l'effet.

Si la cible est un objet, il doit peser au plus 1kg par réussite et/ou avoir une très bonne prise au vent.

Brume mentale (2★)

✖ - 6♣ – jet Magie normal (maintien requis)

Résistance : VOL normal réduit, difficile annule

Portée : 20m

Le Mage fait des moulinets avec ses doigts et ses poignets pendant qu'il regarde un personnage. Ce dernier devient beaucoup moins alerte et beaucoup plus facilement manipulable.

La VIV et la VOL de la créature ciblée tombent à 1 (sauf si elles étaient déjà moins élevées) et la créature a le Désavantage à son prochain jet de Compétence.

Un jet de VOL normal permet de ne pas avoir ses Caractéristiques réduites. Un jet difficile annule complètement l'effet.

Champ statique (2★)

✖ - 3♣ – jet Magie normal (maintien requis)

Résistance : -

Portée : 3m

Le Mage joint les avant-bras devant lui en récitant l'incantation. Un champ électrique se met à crépiter autour de lui.

Tous les adversaires se trouvant à 3m ou moins du Mage à la fin de leur round subissent 2★/∞□ d'électricité.

Clone de fumée (4★)

✖ - 12(+6♣) – jet Magie très difficile (maintien requis)

Résistance : jet de Voir très difficile révèle

Portée : 10m

Le Mage exécute une gestuelle des plus complexes où il sculpte dans l'air des silhouettes du bout des doigts. Des copies de lui-même plus vraies que nature apparaissent alors sans un bruit.

Crée un clone immatériel du Mage (équipement compris), comme s'il était constitué de fumée. Le Mage peut créer des clones additionnels en dépensant 6♣ pour chacun d'entre eux. Il peut faire apparaître les clones dans un rayon de 10m autour de lui.

Chaque clone est très réaliste et il faut un jet très difficile en Voir pour se rendre compte de sa véritable nature.

Le Mage a le contrôle de ses clones et peut leur faire faire à peu près tout ce que lui-même est capable de faire. S'il les fait combattre ou lancer des sorts, les clones font seulement semblant et ne peuvent en aucun cas infliger de Dégâts.

Si un clone est blessé par une attaque, un projectile, un sort, ou s'éloigne de plus de 10m du Mage (ou le cas de la Rune), il se dissipe sous la forme d'une fumée grise. Si tous les clones sont dissipés, le sort prend fin. Il faut autant de réussites pour toucher un clone qu'il en aurait fallu pour toucher le Mage. Chaque clone peut se défendre de façon indépendante, avec sa ou ses propres Réactions (■). Il possède des statistiques identiques au Mage.

Si le sort est maintenu par une Rune, le Mage garde tout de même le contrôle de ses clones tant qu'il se trouve à 10m ou moins de la Rune.

Éblouissement (2★)

✖ - 5♣ – jet Magie normal

Résistance : VIV normal réduit

Portée : 20m

Le Mage lève une main au ciel, et un éclair de lumière intense vient frapper au visage un adversaire.

La cible a le Désavantage à tous ses jets de Compétence jusqu'au début du prochain round du Mage. De plus, elle doit réussir un jet de VIV normal ou être AVEUGLÉE (page 131) pendant (R-1) rounds.

Éclair (3☆)

✕ - 8/ - jet Magie difficile

Résistance : -

Portée : une ligne de 20m maximum

Le Mage tient ses mains tendues devant lui, en joignant les doigts. Au terme de l'incantation, un éclair d'électricité en part en ligne droite et frappe toutes les créatures en ligne droite devant lui. Ce sort est d'autant plus meurtrier contre les armures métalliques.

Le Mage désigne un point situé dans un rayon de 20m devant lui. Toutes les créatures situées entre lui et ce point subissent (5+R)*/∞□ d'électricité. Les Dégâts sont augmentés de 1D* contre les créatures portant une armure métallique intermédiaire ou lourde, ou qui ont les pieds dans l'eau.

Envol (3☆)

✕ - 10/ - jet Magie difficile (maintien requis)

Portée : personnelle

Le Mage écarte les bras et penche la tête en arrière pendant qu'il prononce l'incantation. Aussitôt, ses pieds quittent le sol et il s'élève dans les airs.

Le Mage peut se déplacer en volant, avec une manœuvrabilité parfaite dans toutes les directions. Lorsqu'il vole, il a 10D (il est impossible de modifier cette valeur). Il ne peut porter que 10kg en plus de son équipement, sous peine de rester cloué au sol.

Au bout de 2h, le sort prend fin (même s'il est maintenu par une Rune). Peu avant, le Mage est averti qu'il va bientôt se terminer.

Invisibilité du Babbyane (4☆)

✕ - 16/ - jet Magie très difficile (maintien requis)

Portée : contact

Le Mage passe ses mains sur la cible en récitant des incantations complexes. Au fur et à mesure, elle devient translucide, puis complètement invisible.

L'objet ou la créature ciblée (et son équipement) devient invisible. Ne fonctionne que sur les objets de 5m cubes ou moins. Détruire tout ou partie d'un objet invisible met fin au sort. Si la créature se sépare d'une partie de son équipement, ce dernier redevient visible, mais cela ne met pas fin au sort.

Il est impossible de repérer la cible visuellement, mais il est toujours possible d'essayer d'entendre une créature pour obtenir sa position approximative.

De plus, même en sachant où se trouve une créature invisible, elle reste difficile à toucher. Lorsqu'une créature invisible est prise pour cible par une attaque à distance, au

corps à corps ou un sort, l'action est résolue systématiquement avec le Désavantage.

Il n'est pas possible de maintenir ce sort avec une Rune.

Lecture des nuages (4☆)

✕ - 7/ - jet Magie très difficile

En regardant le ciel, le Mage est capable de prédire le temps qu'il va faire durant les prochains jours.

Le Mage doit pouvoir voir le ciel au moment où il lance le sort.

Il sait instinctivement quel temps et quelle température il va faire durant les R prochains jours à cet endroit.

Lévitiation (2☆)

✕ - 5/ - jet Magie variable (maintien requis)

Résistance : FOR normal annule

Portée : 20m

D'un geste de la main, le Mage peut déplacer un objet ou une personne en faisant pression avec l'air qui l'entoure.

Le Mage peut déplacer un objet ou une créature selon un axe (haut-bas, droite-gauche ou avant-arrière) de 5m par round. Cela lui demande une Action de Combat (✕) à chaque fois (inclus dans le temps de lancement du sort pour le premier round).

Le jet de Magie est facile pour un petit objet (une clé, une bourse, etc.), normal pour un objet de taille moyenne (un panier, un sac, etc.), difficile pour une créature de la taille d'un humain et très difficile pour une créature plus grande. Si la créature n'est pas consentante, elle peut résister avec un jet de FOR normal.

Messager du Vent (2☆)

✕ - 5/ - jet Magie normal

Portée : jusqu'à 1000km, sur une Signature

Le Mage mime un oiseau avec ses avant-bras et ses mains.

Un aigle de brume se forme juste devant lui, capable de transporter dans ses serres un petit parchemin roulé en un lieu précis, fixe dans l'espace, où le Mage a inscrit sa Signature (voir le sort correspondant). L'aigle vole nuit et jour et parcourt 20 km chaque heure. Il peut voyager ainsi jusqu'à 1000 km. Une fois arrivé sur place, il laisse tomber le parchemin sur la Signature ou au plus près si c'est impossible. Si la Signature est détruite pendant le vol, l'aigle se désagrège immédiatement et laisse tomber le message (le Mage en est informé). Si le Mage essaye d'envoyer l'aigle à un endroit où sa Signature n'existe pas (ou n'existe plus), ou bien si l'endroit est trop éloigné, il refusera de décoller.

Orbe de lumière (1☆)

✂ - 2✓ – jet Magie facile (maintien requis)

Portée : 20m

Une boule de lumière sort de la paume du Mage. Ce sort très simple permet d'éclairer les environs.

Une sphère de lumière apparaît, éclairant comme une torche (6m de rayon). Elle suit le Mage, mais celui-ci peut la déplacer consciemment, du moment qu'elle reste dans un rayon de 20m autour de lui. Sinon, le sort prend fin. Fonctionne sous l'eau.

Si ce sort est maintenu par une Rune, l'Orbe de lumière reste à une position fixe par rapport à cette dernière, et le Mage n'en a plus le contrôle.

Sanctuaire silencieux (3☆)

✂ - 7✓ – jet Magie difficile (maintien requis)

Portée : 30m

Le Mage entame une gestuelle et une incantation complexes, à l'issue de laquelle il pose le doigt devant sa bouche. Tous les sons dans la zone devant lui sont entièrement absorbés, laissant place à un silence absolu. Ce sort est particulièrement utile pour les opérations clandestines, ou dans les rares affrontements contre des Sorciers.

Le Mage désigne une zone sphérique de jusqu'à 2xR mètres de rayon entièrement à 30m ou moins de lui. Tous les sons dans la zone sont entièrement absorbés, ce qui signifie que les personnes dans la zone ne peuvent entendre ce qui se passe à l'intérieur ou à l'extérieur, et que les personnes à l'extérieur ne peuvent entendre ce qui se passe à l'intérieur.

En outre, les sorts lancés depuis l'intérieur de la zone voient leur difficulté augmenter de 2 (il faut réussir à incanter sans entendre le son de sa propre voix).

Vent de murmure (2☆)

✂ - 3✓ – jet Magie normal

Portée : 1km par réussite

Ce sort permet de transmettre rapidement un court message à moyenne distance.

Au terme de l'incantation, le Mage prononce un court texte (une ou deux phrases au maximum) et désigne à haute voix une personne qu'il connaît ou qu'il a en vue directement. Le vent transporte son message, le délivrant sous la forme d'un murmure là où se trouve la personne désignée. Le message parcourt 1km en 1 minute (soit 100m/round ; en dessous de 1km, on considère que le message est instantané). La distance maximale est de 1km par réussite.

Zéphyr fringant (2☆)

✂ - 8✓ – jet Magie normal (maintien requis)

Portée : 100m

Le Zéphyr fringant est bien connu des Mages de l'Air naviguant sur le Golfe Opalescent.

Le Mage crée une forte brise dans une direction précise, dans un volume d'environ 100m de côté, situé à 100m ou moins de lui. Le vent perdure tant que dure le sort et que le Mage ne s'éloigne pas à plus de 1km.

La principale utilité de ce sort est de faire avancer un bateau à voile en lui garantissant le meilleur vent possible (en le lançant sur les voiles). Tant qu'il garde le même cap, le bateau voit sa vitesse moyenne doublée.



Magie de l'Eau

L'Eau est l'élément des soins et de la guérison. Ses sorts sont essentiellement curatifs et basés sur la vie. Certains exploitent la puissance de la glace et du gel pour ralentir ou incapaciter leurs adversaires, et garder leurs alliés à l'abri du danger.

Analyse kaléidoscopique (2☆)

✂✂ - 6✓ – jet Magie normal

Portée : contact

Le Mage pose un petit cristal en contact avec la substance ou la créature à analyser, et garde une main par-dessus en récitant l'incantation. Le cristal se met à luire faiblement, et sa couleur renseigne le Mage.

Le Mage doit mettre en contact un petit cristal de roche (un Kaar fonctionne également) avec la substance à analyser.

Au terme de l'incantation, le cristal reste inerte si rien n'a été détecté de notable, sinon il se met à luire d'une certaine couleur :

- Verte si elle est empoisonnée
- Violette si elle est impropre à la consommation ou atteinte d'une maladie (par exemple de la nourriture avariée)
- Rouge si elle présente un autre danger

Si ce sort est lancé sur une créature, les informations fournies le sont uniquement d'un point de vue physiologique

(analyser un ennemi ne produira pas la couleur rouge et les maladies psychologiques ne produisent pas la couleur violette).

Arme de glace (2☉)

⚡ - 4 - jet Magie normal (maintien requis)

Portée : 5m

La plupart des Mages évitent autant que possible le combat au corps à corps, le jugeant risqué et vulgaire. Toutefois, certains pratiquants des arcanes aiment garder un atout dans leur manche, et profiter du fait qu'on les croie désarmés pour surprendre leurs adversaires. D'un geste vif du bras, le Mage fait apparaître une arme taillée à même la glace.

Fait apparaître n'importe quelle arme rigide et sans partie amovible dans ses mains ou celles d'un compagnon à 5m ou moins. L'arme fond instantanément si elle est lâchée ou rengainée. Dans le cas d'une arme de jet, elle peut être lancée et infliger des Dégâts avant de disparaître.

Une arme de glace a les mêmes caractéristiques qu'une arme conventionnelle de qualité standard. Si le jet de Magie est réussi avec 4 réussites ou plus, elle est de considérée comme étant de qualité supérieure (+1★). Une arme de glace ne peut être enchantée d'aucune façon.

Assèchement (3☉)

⚡ - 9 - jet Magie difficile (maintien requis)

Portée : R mètres autour du Mage

Le Mage assèche les environs proches autour de lui, ce qui fait craqueler la terre et évaporer petit à petit les étendues d'eau.

Fait évaporer 1 mètre cube par réussite à chaque round.

Le Mage peut agir dans un rayon de R mètres autour de lui.

Ce sort n'a aucun effet direct sur les êtres vivants présents dans la zone (on ne peut pas enlever l'eau d'un corps humain, mais on peut finir par tuer un poisson en enlevant toute l'eau d'un bassin).

Il n'est pas possible de maintenir ce sort avec une Rune.

Berceuse de l'eau vive (2☉)

⚡ - 7 - jet Magie normal

Résistance : VOL normal ou facile annule

Portée : 30m

Le Mage commence à fredonner un air de musique, tandis qu'un collier d'eau se forme autour de son cou, rendant sa voix étrangement cristalline et envoûtante. Doucement, mais sûrement, ses ennemis s'endorment d'un profond sommeil.

Ce sort affecte jusqu'à R adversaires. Ils doivent se trouver dans un rayon de 30m et être en mesure d'entendre le Mage. Les plus proches sont affectés en premier. Chacun d'entre

eux doit réussir un jet de VOL normal (ou facile s'il est déjà en combat). Les adversaires affectés entendent une vague mélodie, les autres, rien du tout.

Si l'adversaire échoue le jet, il est ENDORMI PROFONDÉMENT (page 132) pendant 1 heure.

Si l'adversaire réussit le jet, rien ne se passe et il est immunisé contre ce sort durant 1 heure.

Brume de la Guivre (2☉)

⚡ - 6 - jet Magie normal

Portée : 10m

Le Mage dessine des cercles dans l'air avec ses bras. L'humidité ambiante se condense alors en un banc de brume dense, gênant la visibilité.

Fait apparaître une zone brumeuse s'étendant sur 4m de rayon, située en un point fixe à 10m ou moins du Mage. Il n'est pas possible de voir à plus de 1m au travers. La brume se disperse naturellement au bout de R rounds.

Bulle scintillante (3☉)

⚡ - 10 - jet Magie difficile (maintien requis)

Portée : 5m

Le Mage dessine des cercles avec ses bras. Une bulle scintillante se forme alors autour la cible, réduisant la vitesse des coups qui lui sont portés.

La difficulté pour toucher la cible augmente d'un cran (passant la plupart du temps de normal à difficile). La cible peut être le Mage ou une créature à 5m ou moins de lui.

Cercle de gel (3☉)

⚡ - 8 - jet Magie difficile (maintien requis)

Résistance : VIV normal annule

Portée : 6m

Le Mage récite l'incantation et pose ses mains au sol. Aussitôt, le sol se met à se couvrir de givre et l'air autour de lui à se rafraîchir considérablement, ralentissant tout mouvement.

Lorsqu'un adversaire commence son round dans un rayon de 6m autour du Mage ou y pénètre, il perd immédiatement une Action de Combat (⚡) pour ce round. Un jet de VIV normal annule l'effet.

CHAPITRE 2 — LES PERSONNAGES

Condenser l'eau (10)

✂ - 2 - jet Magie facile

Portée : contact

Le Mage tend la paume de sa main en direction du ciel en récitant l'incantation. L'eau autour de lui se condense et devient liquide, que le Mage peut guider avec sa main afin de remplir son outre.

Permet de remplir un récipient de 2 litres d'eau potable maximum, ou faire tomber une fine pluie sur un carré de 1m de côté pendant 1 round.

Il n'est pas possible de faire apparaître de l'eau à l'intérieur d'un être vivant.

Création d'eau (30)

✂ - 9 - jet Magie difficile (maintien requis)

Portée : contact (remplissage), 10m (pluie)

Ce sort est la version améliorée de Condenser l'eau, et sa gestuelle est presque identique, bien qu'un peu plus longue.

Le Mage peut remplir un récipient ou une zone par simple contact de la main, à raison de 1 mètre cube par réussite et par round.

Il peut à la place choisir de faire tomber une averse dans un cylindre de 20m de rayon et 10m de haut, dont le centre peut se trouver jusqu'à 10m de lui.

Il n'est pas possible de faire apparaître de l'eau à l'intérieur d'un être vivant.

Il n'est pas possible de maintenir ce sort avec une Rune.

Extirpation du poison (20)

✂ - 5 - jet Magie variable

Portée : contact

Le Mage forme une pince avec ses doigts au-dessus de la zone empoisonnée de la victime en récitant l'incantation et en exécutant des arabesques complexes avec son autre main. Le poison ressort de la plaie et se cristallise au contact de l'air avant de tomber en poudre, inoffensive.

Enlève tous les dés poison de la cible. La difficulté du jet de Magie est la même que celle du jet pour résister au poison.

Glaciation (40)

✂ - 12 - jet Magie très difficile

Résistance : VIV difficile annule l'immobilisation

Portée : 5m

Le Mage récite l'incantation complexe et frappe du pied au sol. En partant de son pied, le sol se recouvre de glace autour de lui, entravant les personnages s'y trouvant jusqu'aux genoux.

Les adversaires dans un rayon de 5m autour du Mage qui étaient en contact avec le sol subissent R* de froid. De plus, ils sont IMMOBILISÉS (page 132) pendant R rounds.

Un jet de VIV difficile annule l'effet d'immobilisation.

À chaque round, un adversaire ainsi IMMOBILISÉ peut consacrer une Action de Combat (✂) pour tenter de se libérer avec un jet de FOR difficile.

De plus, la zone est recouverte de glace traîtresse pendant autant de rounds que de réussites, divisant par 2 la vitesse de déplacement de toute créature marchant dessus (excepté le Mage).

Guérison des maladies (30)

10✂ - 10 - jet Magie variable

Portée : contact

Le Mage fait apparaître de l'eau dans ses mains en coupe, qu'il fait boire au malade. Si le sort est assez puissant pour vaincre la maladie, ce dernier se rétablit rapidement.

La difficulté du jet de Magie est la même que celui du jet de Médecine pour soigner la maladie. S'il est réussi, le personnage n'est plus MALADE.

Immortalité du martyr (40)

✂ - 20 - jet Magie très difficile

Portée : 8m

Le Mage écarte les bras en croix en faisant face à un autre personnage. Des symboles bleus et lumineux apparaissent sur les membres de ce dernier.

Le Mage désigne une créature consentante. Jusqu'au début du prochain tour du Mage, tous les Dégâts qui auraient dû la blesser sont annulés.

De plus, au début du prochain tour du Mage, la créature est soignée d'autant de Points de Vie (♥) que la somme des Dégâts annulés ainsi. Ce soin exclut les Dégâts infligés par les alliés et l'environnement.

Intelligence de cristal (30)

✂ - 6 - jet Magie difficile (maintien requis)

Portée : contact

Le Mage ferme les yeux du futur dépositaire de la sagesse divine, récite l'incantation, puis pose un doigt sur chacune de ses paupières. Lorsque ce dernier les rouvre, ils brillent d'un bleu éclatant et tout lui semble plus clair et compréhensible.

Le personnage humain ciblé a +1 INT tant que dure le sort.

Marche sur l'onde (3☼)

☒ - 6(+2)☒ – jet Magie difficile ou très difficile (maintien requis)

Portée : contact

Le Mage récite l'incantation et effectue la gestuelle, puis touche les pieds du bénéficiaire. Lorsque ce dernier pose les pieds sur une étendue d'eau, une couche de glace fine et éphémère se forme en dessous, lui permettant de marcher sans s'y enfoncer.

La créature ciblée peut marcher sur une surface d'eau douce comme si elle était sur la terre ferme. Si le jet de Magie est réussi avec une difficulté d'un cran de plus, la cible peut marcher sur n'importe quel liquide aqueux.

Pour chaque 2☒ additionnels payés au moment du lancement, le sort peut affecter une cible supplémentaire (le nombre total de cibles ne peut pas dépasser le nombre de réussites). Les cibles doivent rester dans un rayon de 30m autour du Mage (ou de la Rune le cas échéant).

Ce sort n'immunise en rien contre les potentiels effets de ce liquide, c'est pourquoi vouloir marcher sur une mare d'acide se révèle souvent létal.

Noyade de Nimue (4☼)

☒ - 10☒ – jet Magie très difficile (maintien requis)

Résistance : CON difficile annule les Dégâts, jet de Natation difficile pour se libérer

Portée : 50m

Le Mage noie une créature à l'intérieur d'une boule d'eau.

La cible doit se trouver à proximité (10m) ou dans une étendue d'eau, et à 50m ou moins du Mage. L'eau se rassemble en une boule autour de la cible qui l'emporte en tourbillonnant à quelques mètres au-dessus du sol, l'empêchant d'agir, de respirer et la ballotant dans tous les sens. Tant que dure le sort, au début de son round, elle subit 2D* contondants et de noyade. Un jet de CON difficile annule ces Dégâts. Le seul moyen pour elle de se libérer est un jet de Natation difficile, qu'elle peut tenter à chacun de ses rounds en y consacrant une Action Complexe (☒).

Le sort prend fin immédiatement si la victime se libère ou meurt. Il n'est pas possible de le maintenir à l'aide d'une Rune.

Respiration aquatique (2☼)

☒ - 5(+2)☒ – jet Magie normal (maintien requis)

Portée : contact

Le Mage passe la main sur le visage de la cible du sort. Une membrane transparente et flasque se forme alors pour recouvrir yeux, nez et bouche.

La cible du sort peut respirer sous l'eau tant que dure le sort. Ce sort ne protège pas contre les gaz ou effets similaires, mais protège des problèmes de décompression.

Pour chaque 2☒ additionnels payés au moment du lancement, le sort peut affecter une cible supplémentaire (le nombre total de cibles ne peut pas dépasser le nombre de réussites). Les cibles doivent rester dans un rayon de 30m autour du Mage (ou de la Rune le cas échéant).

Soins (2☼)

☒ - 8☒ – jet Magie normal

Portée : contact

Le Mage applique ses mains au-dessus d'une blessure en récitant l'incantation. Un flot de lumière crée un pont d'énergie entre les mains du Mage et le blessé, tandis que ses plaies se referment.

La cible récupère (2D+R)♥.

Ne peut pas soigner des blessures faites par le feu, le froid et l'acide, ne fait pas repousser les membres tranchés, ne guérit pas des maladies, du poison, etc.

Souffle glacial (2☼)

☒ - 7☒ – jet Magie normal

Résistance : VIV normal annule le ralentissement

Portée : cône de 10m

Le Mage souffle devant lui, et un air extrêmement froid sort de sa bouche, ralentissant ses ennemis.

Toutes les créatures dans un cône de 10m devant le Mage subissent R* de froid. De plus, elles voient leur Mouvement (D) réduit de moitié pendant (1+R) rounds (non-cumulable). Un jet de VIV normal annule l'effet de ralentissement.

Torrent de soins de Sabina (4☼)

☒ - 10☒ – jet Magie très difficile

Portée : 15m

Le Mage tend une main devant lui en coupe, et lève les deux doigts de l'autre. Un flot de lumière bleuté et liquide s'étend devant lui pour aller enserrer les plaies d'un allié devant lui.

La cible récupère (1D+R)♥.

Ne peut pas soigner des blessures faites par le feu, le froid et l'acide, ne fait pas repousser les membres tranchés, ne guérit pas des maladies, du poison, etc.

Ultime reflet (30)

10 Σ - 12 $\mathcal{N}$ – jet Magie difficile

Portée : contact

Le mage se penche au-dessus d'un cadavre d'une créature décédée récemment et en bon état, et regarde dans l'un des yeux de la victime.

Le Mage voit se refléter sur la pupille du défunt la toute dernière image qu'elle a vue avant de mourir. Le cadavre doit être en bon état et la mort dater de 5 jours ou moins.

Ce sort peut facilement couper court à bon nombre de scénarios. N'oubliez pas qu'il s'agit uniquement de la toute dernière image vue par les yeux de la victime.



Magie du Feu

L'élément du Feu est le plus destructeur des quatre. Il regroupe les sorts les plus dévastateurs, capables d'incinérer des ennemis sur de grandes zones, mais aussi d'autres canalisant la puissance et la majesté du Feu pour raffermir les cœurs et encourager ses alliés.

Arme flamboyante (20)

✕ - 5(+3 $\mathcal{N}$) – jet Magie normal (maintien requis)

Portée : 10m

Le Mage désigne une arme et concentre autour de cette dernière la puissance primordiale du feu.

Le Mage désigne une arme portée par lui ou un de ses alliés à 10m ou moins, qui se nimbe de flammes et éclaire comme une torche (6m de rayon). De plus, ses Dégâts sont augmentés de +2 $\star$ et sont considérés de feu en plus des autres types.

À l'instant où l'arme n'est plus en main, l'enchantement prend fin.

Le Mage peut lancer ce sort sur une arme qu'il a déjà en main (dans ce cas il n'a pas besoin d'avoir ses deux mains libres pour réaliser la gestuelle).

Pour chaque 3 $\mathcal{N}$ additionnels payés au moment du lancement, le sort peut affecter une arme supplémentaire (le nombre total d'armes ne peut pas dépasser le nombre de réussites).

Aspect terrifiant (30)

✕ - 4 $\mathcal{N}$ – jet Magie difficile (maintien requis)

Portée : personnelle

Le Mage s'entoure d'une aura de pouvoir, faisant naître une flamme dans ses yeux et transformant ses cheveux en toison incandescente.

Tant que dure ce sort, lorsque le Mage utilise sa compétence Intimidation, les réussites sont déterminées en fonction de son PSY au lieu de sa FOR. Les gens sont mal à l'aise lorsqu'ils sont proches du Mage.

Boule de Feu (30)

✕ - 10 $\mathcal{N}$ – jet Magie difficile

Résistance : -

Portée : 50m

Le Mage canalise une sphère de feu entre ses mains et la projette sur ses ennemis. Cette dernière explose dans un bruit sourd et un souffle de flammes.

Le Mage désigne un point situé dans un rayon de 50m. Toutes les créatures dans une zone de 3m de rayon autour de ce point subissent (5+R) $\star$ /∞ $\square$ de feu.



Charisme du Phénix (30)

✕ - 6 $\mathcal{N}$ – jet Magie difficile (maintien requis)

Portée : contact

Le Mage trace un « V » sur le front du futur dépositaire avec ses doigts. Ses yeux s'illuminent alors d'une flamme profonde et rougeoyante tandis qu'il semble gagner en prestance et être beaucoup plus sûr de lui.

Le personnage humain ciblé a +1 CHA tant que le sort dure.

Couronne de Flammes (30)

✕ - 10 $\mathcal{N}$ – jet Magie difficile (maintien requis)

Résistance : -

Portée : personnelle / 3m

Le Mage porte ses mains à ses tempes en récitant l'invocation. Un cercle de flammes dansantes se met alors à tourner autour de sa tête, pareil à une auréole, prêt à calciner l'impudent qui s'approcherait de trop près.

Dès qu'une créature rentre dans un rayon de 3m ou moins du Mage, une gerbe de feu s'échappe de la Couronne Flammes et lui inflige 2D $\star$ /∞ $\square$ de feu. Au lancement de ce sort, le Mage peut désigner jusqu'à R créatures de son choix à exclure de cet effet.

Éruption de chaleur (3⊛)

⊛ - 6/ - jet Magie difficile

Résistance : -

Portée : 2m

Le Mage colle ses mains à sa poitrine afin de concentrer la puissance du Feu, puis la libère sous la forme d'une vague de chaleur terrible tout autour de lui.

Toutes les créatures à 2m ou moins du Mage subissent (10+R)*/∞□ de feu.

Feu sauvage (5⊛)

⊛ - 15/ - jet Magie héroïque (maintien requis)

Résistance : CON difficile réduit

Portée : 1m, puis déplacement de R mètres

Ce terrible sort peut réduire un village en cendres, mais son caractère imprévisible a souvent coûté la vie à son lanceur.

Crée une zone de tempête de feu d'autant de m² que de réussites, adjacente au Mage. La forme de la zone est selon la volonté du Mage, mais doit être constituée de carrés de 1m.

À chaque round après le premier, si le Mage veut le maintenir, il doit faire un jet de Magie très difficile. S'il réussit, il peut remodeler la zone et la déplacer d'autant de mètres que de réussites. S'il échoue, la zone double de superficie et se déplace de 2D mètres dans une direction aléatoire (ce qui peut causer un sérieux problème au Mage ou à ses alliés).

Quiconque se trouve à n'importe quel instant dans la zone subit 30*/∞□. Un jet de CON difficile divise par 2 les Dégâts (*).

Il n'est pas possible de maintenir ce sort à l'aide d'une Rune.

Flammèche (1⊛)

⊛ - 1/ - jet Magie facile (maintien requis)

Portée : personnelle

Le Mage récite une incantation et une flammèche d'une dizaine de centimètres apparaît dans sa main.

Fait apparaître une flammèche dans la main du Mage, qui éclaire comme une torche (6m de rayon).

De plus, le Mage peut mettre facilement le feu à tout élément inflammable avec, comme de la paille sèche ou de l'huile. Pour mettre le feu à un objet porté par un adversaire, le Mage doit réussir un jet de Corps à corps et l'adversaire peut utiliser sa Réaction (■) pour se défendre.

Incinération de Raya (4⊛)

⊛ - 8/ - jet Magie très difficile

Résistance : CON normal partiel, difficile réduit

Portée : 10m

Le Mage serre le poing devant son visage en regardant une créature ou un objet, qui prend feu immédiatement.

La cible subit (10+R)*/∞□ de feu et devient EN FEU (page 132). Un jet de CON normal empêche de prendre feu et un jet difficile divise par 2 les Dégâts (*).

Retour de flamme (4⊛)

■ - 7/ - jet Magie très difficile

Résistance : -

Portée : personnelle

Il est idiot et dangereux de penser un Mage du Feu sans défense au corps à corps. Capables de causer une déflagration violente et contrôlée de leur épiderme, ils peuvent dévier une lame tout en brûlant sévèrement l'attaquant.

Suite à une attaque au corps à corps, réduit les Dégâts subis de 2D♥. L'attaquant subit autant de Dégâts (*) de feu avec une Pénétration Totale (∞□).

Rideau de flammes (4⊛)

⊛ - 10/ - jet Magie très difficile (maintien requis)

Résistance : VIV normal annule si ciblé directement

Portée : 20m

Le Mage trace du doigt un trait devant lui en récitant l'incantation. Un rideau de flammes sort du sol, bloquant le passage.

Fait apparaître un mur de flammes rectiligne de 3m de haut, 1m de large, et d'autant de mètres de long que de réussites. Le rideau doit se trouver entièrement à 20m ou moins du Mage.

Toute créature franchissant le mur subit (15+R)*/∞□.

Si une créature se trouve à l'endroit où le Rideau de flammes apparaît, elle peut faire un jet de VIV normal. S'il est raté, elle subit les Dégâts du sort.

Si le Mage (ou le cas échéant la Rune) quitte la portée du sort, ce dernier prend fin.

Trait de Feu (2⊛)

⊛ - 6/ - jet Magie normal

Résistance : -

Portée : 20m

Le Mage tend le bras et le doigt en direction de sa cible et un trait incandescent fuse sur elle.

Inflige (5+R)*/∞□ de feu à une cible à 20m ou moins.



Magie de la Terre

L'élément de la Terre regroupe tout ce qui a trait à la roche et ce qui pousse d'une manière générale. Les sorts de cet élément sont essentiellement défensifs ou constructifs, capables de rendre quasi-invulnérable ses alliés aux lames ennemies et de faire s'élever en un clin d'œil des murailles de roc. Toutefois quelques-uns exploitent également la puissance des vibrations de la terre ou le poids de la roche pour terrasser leurs ennemis.

Armure de pierre (2⊕)

⊗ - 8⚡ - jet Magie normal (maintien requis)
Portée : contact

Le Mage désigne un personnage en joignant les index et les pouces devant lui. Les cailloux, le sable et la pierre aux alentours se décrochent et viennent se coller à son torse, ses bras et ses jambes, telle une armure antique burinée dans le roc.

La créature ciblée gagne (2+R)■. Ne se cumule pas avec ceux d'une armure (le Manteau Vert de la Confrérie n'est pas une armure). Dormir en Armure de pierre est Épuisant (page 131).

Colonnes de pierre (3⊕)

⊗ - 8⚡ - jet Magie difficile
Résistance : VIV normal partiel
Portée : 10m

Le Mage écarte les bras et commence à les faire vibrer. Des colonnes de pierre se mettent alors à émerger du sol.

Des cylindres de 1m de diamètre s'élèvent du sol jusqu'à (5+R m) de hauteur, formant des colonnes de pierre. Le Mage peut créer autant de colonnes que de réussites, dans un rayon de 10m autour de lui et distantes d'au moins 1m les unes des autres. Le sol à cet endroit doit nécessairement être naturel et constitué de terre ou de pierre.

Quiconque se trouvant à 1m ou moins d'une colonne en train de s'élever peut faire un jet de VIV normal pour se décaler et éviter d'être écrasé ou emprisonné.

Si la colonne percute un obstacle en s'élevant (tel que le plafond d'une grotte), tout ce qui se trouve dessus subit 3D★.

Croissance luxuriante (3⊕)

⊗ - 6⚡ - jet Magie difficile
Portée : 20m

Le Mage fait croître très rapidement un végétal.

Le Mage choisit un élément de végétation. Ce dernier se met à grandir et croître rapidement jusqu'à sa taille adulte.

Ce sort peut être utilisé pour faire croître des plantes grimpantes pour créer une échelle, un arbre poussant de travers pour faire un pont, etc. Ce sort ne peut en aucun cas être utilisé pour infliger des Dégâts.

Excavation (2⊕)

⊗ - 10⚡ - jet Magie normal
Résistance : VIV normal partiel
Portée : 10m

Le Mage creuse un trou dans la terre ou la pierre.

Fait un trou de R mètres cubes dans de la terre ou assimilé, à un endroit désigné par le Mage dans un rayon de 10m autour de lui. Il est possible de faire de même dans de la pierre, mais dans ce cas la difficulté du jet de Magie augmente d'un cran. La matière enlevée est complètement détruite.

Il est possible de faire une Excavation dans du sable ou du gravier, mais le sable autour risque de venir reboucher le trou.

Une créature à qui on jette ce sort sous les pieds a droit à un jet de VIV normal pour ne pas tomber dans le trou formé.

Fracassement (1⊕)

⊗ - 4⚡ - jet Magie variable
Résistance : VIV normal annule
Portée : 20m

Le Mage tend le bras en direction d'un objet visible en exposant sa paume, puis il ferme violemment le poing. L'objet explose en morceaux.

L'objet ne doit pas être plus gros qu'un sac de blé. Il est immédiatement fracassé en plusieurs dizaines de fragments et considéré comme intégralement détruit. Si l'objet est porté par un adversaire, ce dernier peut tenter de cacher l'objet à la vue du Mage pour faire échouer le sort en réussissant un jet de VIV normal.

La difficulté du sort dépend de la composition de l'objet :

- En verre ou fragile : facile
- En pierre ou en bois : difficile
- En métal : très difficile

Grêle lapidaire (3☆)

✂ - 6/ - jet Magie difficile

Résistance : CON partiel

Portée : 50m

Le Mage fait tomber une grêle de pierres depuis le ciel ou le plafond d'une grotte pour blesser et incapaciter ses ennemis.

Le Mage doit se situer en extérieur, ou dans une caverne naturelle.

Le Mage désigne un carré de R mètres d'arrête situé entièrement à 50m ou moins de lui. Toutes les créatures situées dans la zone subissent (2+R)★ contondants et sont ÉTOURDIES jusqu'au début du prochain round du Mage. Un jet de CON normal permet de ne pas être ÉTOURDI.

Lianes de Malaka (2☆)

✂ - 4/ - jet Magie normal

Résistance : FOR difficile pour se libérer

Portée : contact

Ce sort est communément utilisé pour menotter les bandits capturés.

Le Mage touche un objet ou un adversaire, qui doit être consentant ou incapable de combattre (ÉTOURDI, ASSOMMÉ, ENDORMI PROFONDEMENT, etc.). Des lianes vertes s'entourent et s'enroulent autour de la cible pour l'entraver, au choix du Mage (immobilisée au sol, menottée, bâillonnée, etc.). L'effet perdure pendant 24h, mais les lianes peuvent être brisées avec un jet de FOR très difficile (une seule tentative), ou détruites (elles ont (5xR) ♥).

Perception des vibrations (2☆)

✂ - 7/ - jet Magie normal (maintien requis)

Portée : personnelle (rayon de R mètres)

Le Mage améliore sa perception du monde en écoutant les vibrations du sol.

Tant que le Mage est en contact direct avec le sol (par exemple soit en étant pieds nus ou en posant la main au sol), il a parfaitement conscience de tout ce qui se trouve en contact avec le sol dans un rayon de R mètres autour de lui. Cela lui permet par exemple de repérer un adversaire invisible ou de savoir si quelqu'un se trouve derrière une porte. Les informations sont toutefois limitées à ce qui peut produire des vibrations.

Pétrification (3☆)

✂ - 15/ - jet Magie difficile

Résistance : CON normal partiel

Portée : 5m

Le Mage serre le poing en regardant un adversaire. Celui-ci commence à se transformer en pierre, jusqu'à ne plus être qu'une statue, comme fossilisé.

Le Mage désigne un adversaire à 5m ou moins. Au début de son prochain round, cet adversaire doit réussir un jet de CON normal ou être complètement transformé en pierre (il meurt). Même si le jet est réussi, l'adversaire a le Désavantage à tous ses jets de Compétence durant ce round.

Poings telluriques (2☆)

✂ - 7/ - jet Magie normal (maintien requis)

Portée : personnelle

Les doigts du Mage se soudent entre eux et se changent en roc solide au terme de l'incantation, transformant ses poings en instruments de destruction.

Les poings du Mage sont considérés comme des armes infligeant (3×FOR)★/5□ contondants. 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.

Cependant, tant qu'il est sous l'effet de ce sort, le Mage ne peut plus utiliser ses mains pour réaliser des actions nécessitant de la précision.

Cet enchantement ne se cumule pas avec quel qu'autre enchantement d'arme.

Rempart de pierre (4☆)

✂ - 9/ - jet Magie très difficile

Résistance : VIV normal partiel

Portée : 25m

Le Mage lève rapidement un bras de bas en haut et frappe le sol du pied. Un mur de roc s'élève alors du sol pour le protéger ou fermer un accès.

Un mur de pierre vertical et rectiligne s'élève hors du sol. Le mur peut faire jusqu'à R mètres de haut, 50cm de large et (2×R)m de long. Il doit se trouver entièrement dans un rayon de 25m autour du personnage. Le sol à cet endroit doit nécessairement être naturel et constitué de terre ou de pierre.

Quiconque se trouvant à l'endroit où le mur s'élève peut faire un jet de VIV normal pour se décaler du côté de son choix. Si le jet est raté, c'est le Mage qui décide.

Réplique sismique (20)

✖ - 5/ - jet Magie normal
Résistance : CON normal annule
Portée : cône de 10m

Le Mage frappe violemment le sol du pied, ce qui génère une onde sismique qui fait chuter ses adversaires.

Toutes les créatures dans un cône de 10m devant le Mage et en contact avec le sol tombent À TERRE (page 131). Un jet de CON normal annule l'effet.

Rocher hurlant (20)

✖ - 8/ - jet Magie normal
Résistance : jet de Défense annule
Portée : 20m

Le Mage frappe violemment le sol du pied, faisant sortir un gros rocher qui se met à flotter quelques instants devant lui. D'un geste, il l'envoie sur un ennemi dans un sifflement strident.

Le Mage doit se situer en extérieur, sur un sol naturel. La cible, située à 20m ou moins, subit (15+R)* contondants. Il est possible de réagir à cette attaque avec un jet de Défense (confronté au jet de Magie). Ce sort fait beaucoup de bruit, et inflige de lourds dégâts aux objets, murs et fortifications (à la discrétion du Conteur).

Sang végétal (30)

✖ - 5/ - jet Magie difficile
Portée : personnelle

Le Mage infuse son corps à l'aide d'une force de vie végétale. Son sang est temporairement altéré pour se charger en chlorophylle, ce qui le rend plus résistant et donne à sa peau un aspect verdâtre.

Au début de son round, le Mage se soigne de 2♥ s'il a été blessé depuis le début de son dernier round.

De plus, il a l'Avantage à ses jets de CON pour résister au poison.

Ces deux effets durent R rounds.

Scellement (20)

✖ - 5/ - jet Magie normal (maintien requis)
Résistance : FOR difficile pour défoncer
Portée : contact

Scelle par Magie un accès ou un objet.

Le Mage touche une porte, une grille, un couvercle, etc. qui est déjà clos. Il devient impossible de l'ouvrir autrement qu'en le défonçant, ce qui requiert un jet de FOR difficile.

Signature du Mage (10)

✖ - 1/ - jet Magie facile
Portée : contact

Laisse une trace indélébile qui peut être utilisée comme point de référence par d'autres sorts.

Le Mage trace du bout de son doigt une marque qui lui est propre (il doit toujours faire la même) sur n'importe quel support plat d'au moins 10cm par 10cm. Cette dernière luit faiblement dans le noir, et permet d'attester que c'est un Mage qui a effectué la signature. Ce sort est utilisé en général pour attester l'authenticité d'un document de la Confrérie. La marque s'efface immédiatement si son support est détruit ou abimé (papier déchiré, pierre burinée, verre rayé).

Un Mage peut lancer Signature du Mage même s'il ne le connaît pas. Dans ce cas, cela lui coûte 3/ et le jet de Magie est difficile.

Voile de tempête de sable (40)

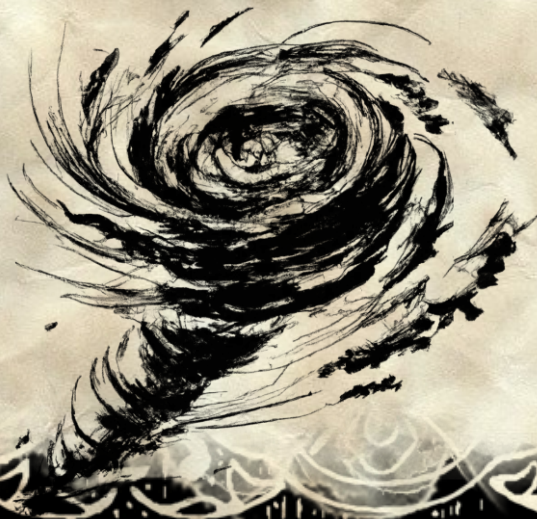
✖ - 14/ - jet Magie très difficile (maintien requis)
Résistance : -
Portée : personnelle

Le Mage dessine des arabesques complexes dans l'air, puis trace du doigt un cercle au sol autour de lui. Un voile de sable tourbillonnant à grande vitesse se forme alors autour de lui. Le sable est extrêmement abrasif, et gêne toute visibilité.

Fait apparaître un voile de sable tourbillonnant de quelques centimètres d'épaisseur, qui forme un cylindre de 6m de haut et de 4m de rayon autour du Mage. Le voile est fixe et ne se déplace pas avec le Mage. Il n'est pas possible de voir au travers du voile depuis l'extérieur (et cela reste approximatif depuis l'intérieur).

Quiconque traverse le voile de l'extérieur vers l'intérieur subit (2D+R)* tranchants. Les projectiles sont automatiquement détruits peu importe le sens dans lequel ils traversent le voile.

Si une créature se trouve à l'endroit où le Voile de tempête de sable apparaît, elle peut faire un jet de VIV normal. S'il est raté, elle subit des Dégâts comme si elle avait traversé le voile.





Le sang des Empereurs s'était amenuisé au cours du deuxième millénaire tandis qu'il se mêlait à celui des autres maisons, si bien que leur pouvoir divin périlait aussi à mesure des générations. La maison Cœur-de-Griffon avait dû faire des compromis drastiques sur ses prétentions, et elle en avait même été résolue à marier ses propres enfants entre eux. D'aucuns disent que cela scella son destin, et que vers le dix-huitième siècle, Andarieu Cœur-de-Griffon n'était même plus capable de refermer une plaie longue comme le doigt. Il s'en suivit une période de troubles durant laquelle le pouvoir passa successivement à d'autres maisons qui héritèrent du trône en faisant valoir leur droit de succession. En effet, en absence du don de guérison, la légitimité des Cœurs-de-Griffon était devenue toute relative, d'autant que la consanguinité avait rendu les héritiers décadents et à moitié fous. Au terme d'un siècle parsemé de conflits et de luttes intestines, il advint que le pouvoir revint à la maison Ventaigle. Cette dernière se révéla incapable de gouverner convenablement, et pour la première fois la grogne monta envers le trône. Les Mages étaient dépassés.

Le deuxième millénaire était déjà mort depuis une dizaine d'années, et l'Empire des Hommes n'avait jamais été aussi divisé. C'est alors qu'un roturier se dressa contre le pouvoir. On ne sait pas grand-chose de lui, si ce n'est qu'il n'avait apparemment pas de sang noble et qu'il avait pour

seules richesses deux ailes en or montées en pendentif. Et pourtant...

Dans les ténèbres s'éveilla une nouvelle lumière, un jeune homme dont nul ne connaissait le rang. Son charisme et son intelligence étaient grands, mais sa vaillance l'était encore davantage. Pour seul bijou pendait de son cou deux ailes dorées reflétant son regard ardent et sa foi dans les Jumeaux.

Par une nuit sans lune il s'introduisit dans les quartiers de l'Empereur jusqu'à l'enclos de ses griffons. Lorsqu'il y fut surpris, les gardes se mirent à rire, car il se tenait devant Terenzar l'Indompté, l'unique rejeton de la portée. Nul n'avait réussi à le monter, et les rares survivants étaient repartis défigurés. Mais lorsque la bête fabuleuse vit luire le cou du jeune homme, elle s'inclina devant lui et ils partirent tous deux à travers le ciel étoilé.

Fou de rage de s'être fait dépouiller, la maison Ventaigle ordonna la capture du jeune effronté, et offrit en prime un Kaar aussi gros que la circonférence du crâne de ce dernier. Le jeune homme sans nom devint le Griffon d'Or, et beaucoup se rallièrent à sa bannière. Pour faire brûler de rage l'Empereur, il la fit tisser à l'effigie d'un griffon survolant un ciel d'argent et d'azur, qui se trouvait d'ailleurs être la copie quasi-conforme de celle des Cœur-de-Griffon.

Le Griffon d'Or

Extrait de « La Geste d'Aurélien VI »

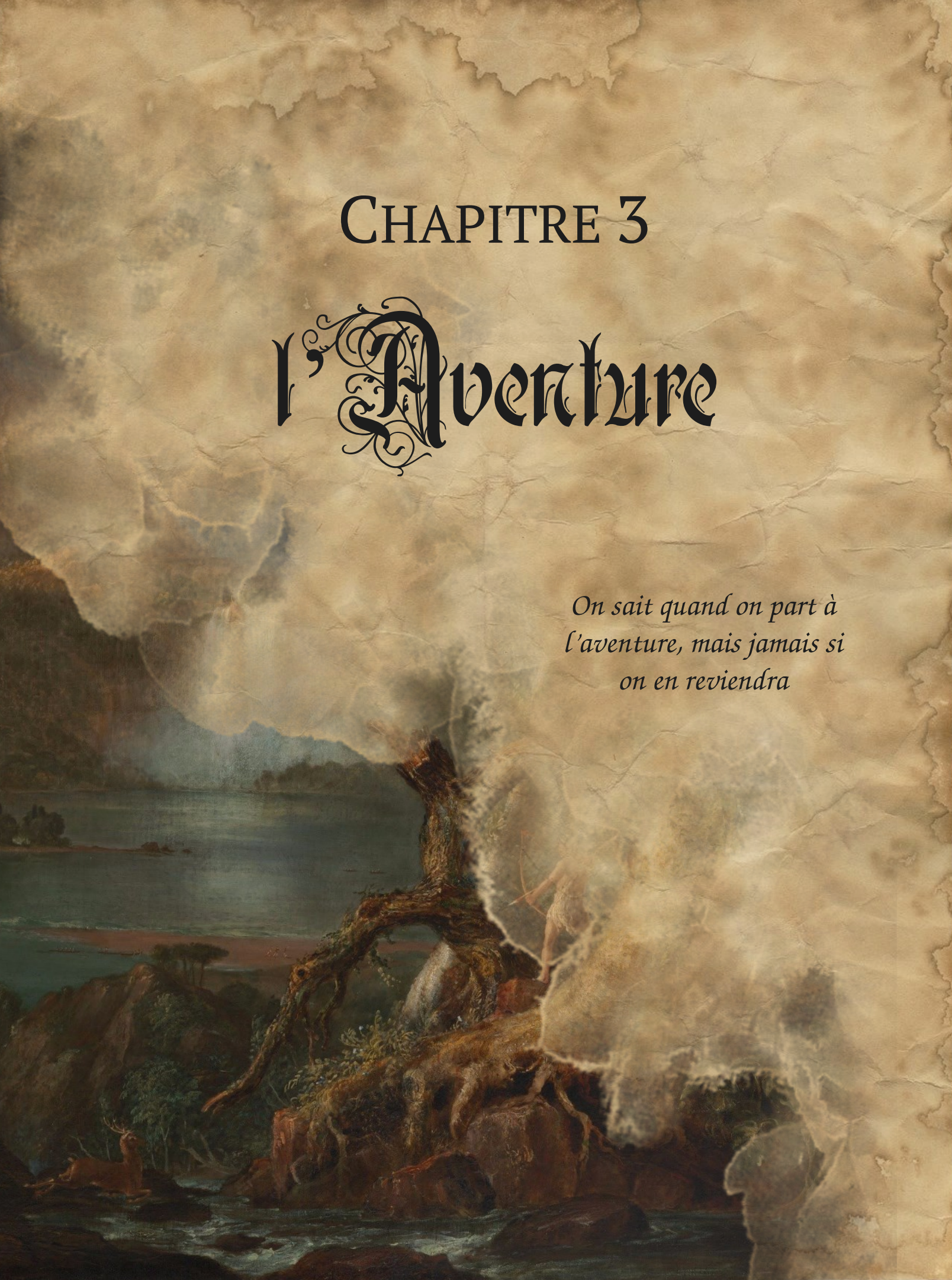


L'hostilité profonde de la Côte de Malaka a toujours suscité un appel à l'aventure chez les Impériaux. Souvent funeste.

CHAPITRE 3

l'Aventure

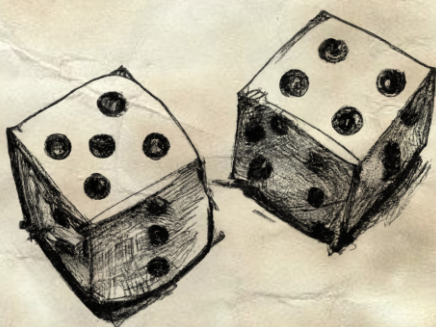
*On sait quand on part à
l'aventure, mais jamais si
on en reviendra*



Accomplir une action

La plupart du temps, lorsqu'un personnage veut réaliser une action de tous les jours, telle que marcher, courir, manger, nager, etc. on considère qu'il suffit que son joueur le dise pour qu'elle soit effectuée.

Dans certains cas, une action n'est pas automatiquement réussie, en général parce qu'elle est ardue ou qu'elle implique que son échec peut avoir de graves conséquences pour le personnage, par exemple sauter par-dessus une crevasse de plusieurs mètres de large, soulever un énorme rocher, etc. Le joueur doit alors faire un test en partie aléatoire, appelé « jet » pour savoir si son action est un succès.



Jet de Compétence

Pour savoir si une action est une réussite, il faut faire un **jet sur la Compétence la plus adaptée**.

Un jet de Compétence est réalisé en lançant 4 dés à 6 faces (on note « 4D ») plus 1 dé par point dans la Compétence correspondante.

Si le personnage n'a aucun point dans cette Compétence, il ne lance pas de dé supplémentaire.

Le score à atteindre sur chaque dé dépend de la Caractéristique associée à la Compétence donnée.

🌀 du personnage	Score minimum à atteindre sur un dé
0	Échec automatique
1	6 ou plus (6+)
2	5 ou plus (5+)
3	4 ou plus (4+)
4	3 ou plus (3+)
5 ou plus	2 ou plus (2+)

Chaque dé affichant un score suffisant compte comme une Réussite.

Un « 6 » sur un dé est donc toujours une Réussite avec une Caractéristique non-nulle, et un « 1 » toujours un échec.

Si le nombre de Réussites (noté « R ») est supérieur ou égal au seuil de difficulté fixé par le Conteur (voir ci-dessous), on dit que le jet est réussi. Dans ce cas, l'action est un succès. Plus il y a de Réussites supplémentaires, plus le succès est éclatant.

Au contraire, si le nombre de Réussites obtenu est inférieur strict au seuil de difficulté, on dit que le jet est raté. Dans ce cas, l'action est un échec. Plus il manque de Réussites pour atteindre le seuil, plus l'échec est cuisant.

Pour indiquer qu'il faut lancer « x » dés et obtenir des réussites sur des valeurs au moins égales à « y », on note : « xD/y+ ».

Jet de Caractéristique

Dans certaines circonstances, il n'y a pas de Compétence adéquate pour représenter l'action réalisée. Dans ce cas, **le Conteur peut demander un jet sur la Caractéristique la plus adaptée**. Cela arrive en particulier pour résister au poison, à la maladie, aux effets mentaux, etc.

Le processus est le même que pour un jet de Compétence, mais **en lançant toujours 4D** (comme avec une valeur de Compétence égale à 0). Le score minimum à atteindre sur chaque dé est directement donné par la Caractéristique.

Seuil de difficulté d'un jet

C'est toujours le Conteur qui fixe la difficulté d'un jet. Pour cela, il a deux possibilités :

- Soit l'action du personnage est réalisée contre un seuil fixe, par exemple pour escalader un mur ou remonter un torrent tumultueux à la nage.
- Soit l'action du personnage est une confrontation avec un adversaire.

Le tableau ci-dessous donne une idée au Conteur du seuil de difficulté pour déterminer un **seuil fixe** :

Seuil de difficulté	Nombre de réussites nécessaires
Facile	1
Normal	2
Difficile	3
Très difficile	4
Héroïque	5
Légendaire	6

Pour réaliser une **confrontation**, l'adversaire qui subit l'action réalise un **jet ouvert** sur la Compétence ou la Caractéristique correspondante. **Le seuil de difficulté est le nombre de réussites + 1 de cet adversaire.**

On ne peut confronter une Compétence qu'à une Compétence et une Caractéristique qu'à une Caractéristique. Jamais une Compétence à une Caractéristique.

Réussite et échec critique

Si strictement plus de la moitié des dés d'un jet de Compétence affichent « 6 », le jet est une réussite critique.

Si strictement plus de la moitié des dés d'un jet de Compétence affichent « 1 », le jet est un échec critique.

Il n'y a pas de réussite ou d'échec critique pour les jets de Caractéristique, ni pour les jets où uniquement 3 dés ou moins sont lancés.

Un jet critique est automatiquement réussi (ou échoué), peu importe le nombre de réussites normalement nécessaire. Si c'est un jet en opposition, il est réussi sauf si l'adversaire fait également un critique, auquel cas c'est le défenseur qui l'emporte.

Dans tous les cas, cette occurrence étant assez rare, elle doit être scénarisée par le Conteur comme il se doit et être spectaculaire.

Seul un jet non modifié peut être critique, c'est-à-dire avant de relancer un ou plusieurs dés ou d'appliquer des modificateurs sur son résultat. L'Avantage et le Désavantage s'appliquant avant de lancer le dé, ils n'empêchent pas un jet d'être critique (bien au contraire).

D'autre part, on ne peut pas relancer ou modifier d'aucune façon un jet critique, sauf avec un Point de Destinée (☼).

Exemple

Shandra veut lancer une boule de feu et fait un jet de Compétence Magie. Elle lance 8 dés et obtient 5 « 6 ». C'est une réussite critique ! Le maître du jeu décrit alors : « Tu concentres une énergie particulièrement puissante dans tes mains à tel point que sa radiance éclaire la totalité de la grotte dans laquelle vous êtes. Lorsque tu désignes ton ennemi d'un geste du bras, la sphère en fusion dévore l'air jusqu'à lui et éclate dans un déluge de feu tellement virulent qu'il met même le feu aux paillasses aux alentours, barrant le passage aux renforts adverses d'un rideau de flammes chatoyantes ».

Avantage et Désavantage

Une action peut être grandement facilitée, ou au contraire rendue délicate, par les circonstances. On dit que le personnage qui réalise l'action a respectivement l'Avantage (☐) ou le Désavantage (☐) pour le jet concernant cette action.

Ce mécanisme a pour but de fluidifier le jeu, et de résoudre les cas qui ne sont pas prévus dans les règles le plus rapidement possible, sans devoir faire des calculs d'apothicaire. Le Conteur est seul juge pour accorder l'Avantage et le Désavantage. Toutefois, il est conseillé de récompenser les joueurs utilisant les circonstances ou le terrain à leur profit.

Lorsqu'un personnage a l'Avantage à un jet, avant de lancer les dés il **peut** en choisir un et le placer avec la face « 6 » au-dessus, puis lancer les autres normalement.

Lorsqu'un personnage a le Désavantage à un jet, avant de lancer les dés il **doit** en choisir un et le placer avec la face « 1 » au-dessus, puis lancer les autres normalement.

L'Avantage garantit donc une réussite gratuite et augmente les chances de faire une réussite critique ; inversement pour le Désavantage.

Avoir plusieurs fois l'Avantage ou le Désavantage n'est d'aucune utilité.

Si un personnage a en même temps l'Avantage et le Désavantage (par exemple à cause des effets de plusieurs règles différentes), il lance tous les dés normalement, comme s'il n'avait ni l'un ni l'autre.

Exemple 1

Fitz l'assassin attaque un ennemi par surprise en lui sautant dessus depuis un toit. Le Conteur lui donne l'Avantage à son jet de Corps à corps.

Exemple 2

Godrix le souïlard vient de descendre un tonneau de bière dans la soirée et a raté son jet de CON. Le Conteur décide qu'il aura le Désavantage à tous ses jets jusqu'au petit matin.



Jet de Chance

Il arrive que le Conteur ait besoin de déterminer si un événement aléatoire survient, mais sans que cela ne dépende directement des personnages en eux-mêmes. Dans ce cas, il fixe secrètement à l'avance un seuil haut et un seuil bas et demande à un des joueurs de lancer un jet de Chance.

Lancer 2D et en faire la somme.

Si le résultat est supérieur ou égal au seuil haut, un événement globalement positif survient. Plus le résultat est haut, plus l'événement est de bon augure.

Si le résultat est inférieur ou égal au seuil bas, un événement globalement négatif survient. Plus le résultat est bas, plus l'événement est catastrophique.

Entre les deux seuils, rien ne se passe.

Le tableau suivant indique la probabilité d'obtenir un seuil donné (de façon approximative pour des raisons évidentes de simplicité) :

Seuil haut	Seuil bas	Probabilité
3	11	97% (très probable)
4	10	90%
5	9	80%
6	8	70%
7	7	60%
8	6	40%
9	5	30%
10	4	20%
11	3	10%
12	2	3% (très improbable)

Un jet de Chance peut être utile pour déterminer par exemple si un voyage de plusieurs jours se passe bien, ou si un PNJ en particulier possède ou non une information utile.

Le Conteur peut également demander une confrontation de Chance entre plusieurs PJ pour savoir par exemple lequel va être pris pour cible par des adversaires.

Exemple

Les personnages voyagent entre Chançamont et Gardegel plusieurs jours durant. Le Conteur fixe le seuil bas à 7 (probabilité de 60% environ) car la route n'est pas sûre en ce moment, et le seuil haut à 10 (probabilité de 20% environ) car elle est peu empruntée en cette saison, puis demande à un joueur de faire un jet de Chance.

Le jet donne $4+2=6$. Le Conteur prépare ses dés et demande un jet de Voir : un groupe de loups en maraude a pris le groupe en chasse à bonne distance, attendant la tombée de la nuit pour agir. Si le jet avait donné 2, le Conteur aurait pu considérer par exemple qu'un mercenaire d'une aventure précédente revienne se venger.

Relances de dés ou de jets

Certaines règles permettent de relancer un dé ou un jet. Un même dé ou un même jet ne peut être relancé qu'une seule et unique fois au maximum, peu importe le nombre de règles qui s'appliquent. C'est toujours le dernier résultat qui s'applique.

Dés de bonus et de malus

Certaines situations, Talents ou Pouvoirs accordent des dés en plus (+xD) ou en moins (-xD) pour un jet. Dans ce cas, lancez autant de dés en plus et/ou en moins qu'indiqué.

S'il y a trop de dés de malus et qu'il ne reste aucun dé à lancer, le jet échoue automatiquement. Il n'y a pas de limite maximum au nombre de dés à lancer.

Pour rappel, avoir des dés de malus ne permet pas d'obtenir un Eureka (📖) plus facilement.

Arrondis

Sauf précision contraire, si un résultat doit être arrondi, il l'est toujours à l'entier supérieur.

Changer sa Destinée

Les personnages qu'incarnent les joueurs ne sont pas n'importe quels humains qui foulent les terres d'Illburia, mais des héros promis à un destin hors du commun.

Si le résultat d'un jet du personnage ne convient pas au joueur qui le contrôle, il peut choisir de dépenser 1👁 afin de modifier le résultat du jet d'une des façons suivantes :

- Réussir automatiquement un jet (après avoir jeté les dés, mais avant de savoir si son résultat est suffisant). Un jet modifié de cette façon l'est avec le minimum de réussites pour être valide.
- Relancer un jet (par exemple après avoir su que son résultat était insuffisant).
- Transformer un échec critique en échec simple (et donc éviter une conséquence catastrophique).



Exemple 1

Lorne le guerrier attaque un Warx avec un jet de Corps à corps, mais n'obtient qu'une seule réussite. Il se doute que c'est insuffisant pour toucher et, voulant absolument en finir, il décide de dépenser 1☉ pour réussir automatiquement ce jet. Etant donné qu'il faut normalement 2 Réussites pour toucher le Warx, le jet est résolu comme si Lorne avait obtenu exactement 2 Réussites à ce jet. Le Warx peut alors essayer de se défendre.

Exemple 2

Lorne attaque cette fois-ci un chevalier et obtient fièrement 2 Réussites sur son jet de Corps à corps. Le Conteur attend quelques instants avant de l'informer que ce résultat est insuffisant. Lorne ne peut plus choisir de dépenser 1☉ pour réussir automatiquement le jet, mais il peut à la place le faire pour le relancer en espérant faire davantage de Réussites.

Les Points de Destinée (☉) peuvent également servir à Tromper la mort (page 130).

Les voies de la Destinée sont impénétrables

Le Conteur peut décider que dans certaines circonstances particulières ou certains lieux spéciaux, il n'est pas possible d'utiliser de Point de Destinée (☉). Dans ce cas, le Point de Destinée (☉) n'est pas dépensé. Ce genre de ressort narratif permet au Conteur d'éviter que des joueurs fassent de l'anti-jeu en « passant en force » un scénario.

PJ contre PJ

Afin que l'issue d'un éventuel combat entre plusieurs PJs ne soit pas décidée par la quantité de Points de Destinée (☉) de chacun, les joueurs ne peuvent pas les utiliser dans ce cas.

Les côtes d'Effendor sont parsemées de falaises surveillant le Golfe Opalescent



Utiliser ses Compétences

Cette section donne des indications au Conteur sur la manière d'utiliser chaque Compétence, en particulier quels seuils de difficulté fixer. Ces informations sont purement indicatives et ne doivent pas nuire au rythme du jeu.

Exemple

Le groupe d'aventuriers est perdu au beau milieu de la nuit, il pleut, et un PJ monte en haut d'un arbre pour essayer de repérer un abri. Il est préférable que le Conteur décide que grosso modo le fait d'être en hauteur compense le fait d'être dans le noir et qu'il pleuve, et demander une difficulté normale sur le jet de Détection, plutôt que de perdre 5 minutes à aller calculer la difficulté exacte dans ces circonstances en parcourant le livre de règles.

Pour chaque Compétence est rappelée entre parenthèses la Caractéristique (AGI, FOR, etc.) dont elle dépend.

Acrobaties (AGI)



Amortir sa chute

Comme pour la Compétence Saut (voir page 103).

Se déplacer sans se rendre Exposé

Si le personnage devrait se rendre EXPOSÉ à cause d'un déplacement, il peut faire un jet d'Acrobaties normal. La difficulté augmente de 1 pour chaque adversaire à portée de frappe durant au moins une partie de son déplacement.

Le personnage peut carrément passer à travers l'espace occupé par un adversaire (par exemple en passant entre ses

jambes), auquel cas la difficulté augmente de 1 de manière additionnelle (soit un jet très difficile contre un adversaire seul).

Si le jet est réussi, le personnage ne se rend pas EXPOSÉ pour l'intégralité de ce déplacement.

S'il est raté, le personnage doit stopper son déplacement dès qu'il est à portée de frappe du premier adversaire et se rend EXPOSÉ.

Artisanat (INT)

La Compétence Artisanat permet de fabriquer des objets à partir de matières premières et en y consacrant un certain temps.

Un jet d'Artisanat peut également servir à estimer le prix d'un objet, ou récupérer des matières premières.

Chaque type d'Artisanat fonctionne comme une Compétence à part entière :

- Alchimie
- Art
- Cuisine
- Forge
- Orfèvrerie
- Structure
- Tannerie

L'Artisanat est dépendant de l'INT du personnage, car on considère que fabriquer des objets inédits demande de l'imagination et de la compréhension. Toutefois, ♦Artisan expert (page 59) permet de représenter le fait qu'à force d'expérience et de répétition, le personnage a fini par maîtriser sa discipline pour les fabrications les plus courantes, et ce même s'il n'a pas inventé l'eau tiède.

Matériel, matières premières et coût

Le personnage doit avoir accès au nécessaire d'artisanat adéquat (page 110) pour se lancer dans la fabrication d'un objet. Suivant les circonstances, le Conteur peut tout de même autoriser le personnage à tenter un jet avec le Désavantage.

Il doit également posséder ou acheter les matières premières indispensables à la fabrication.

À l'achat, les matières premières coûtent en moyenne $\frac{1}{4}$ du prix de l'objet final.

Toutefois, il peut arriver qu'elles soient rares ou illégales, par exemple dans le cas de poisons.

Jet de Compétence

Le personnage doit ensuite réussir un jet de Compétence du type d'Artisanat le plus adapté à ce qu'il souhaite fabriquer.

Certaines machines ou objets complexes requièrent de réussir un jet d'Artisanat d'un autre type de manière additionnelle.

La difficulté du jet dépend de la complexité de l'objet. Le tableau suivant donne une idée des difficultés de fabrication, mais le Conteur reste seul juge :

L'objet...	Nombre de réussites nécessaires au jet d'Artisanat
...est principalement en pierre, bois, cuir, tissus etc. (par défaut)	2
...est principalement en métal	3
...est principalement en matériaux exotiques	3
... est un objet alchimique	2
...est un poison	Autant que pour le jet de CON pour y résister
...est de qualité supérieure	+1
...à un prix d'achat final >1000 Kaars	+1
...est en métal précieux ou orné de pierreries	Un jet difficile (3 réussites) en Artisanat Orfèvrerie est requis en sus.

Exemple

Pour fabriquer une épée ornée de pierreries, il faut à la fois Artisanat Forge difficile (2+1=3 réussites) et Artisanat Orfèvrerie difficile (3 réussites).

Un échec de 1 à un jet de création signifie que l'objet est de mauvaise qualité, tandis qu'un échec de plus de 1 signifie que les matières premières ont été gâchées sans donner aucun résultat.

Temps nécessaire

Enfin, le personnage doit y consacrer le temps nécessaire. Ce dernier dépend du prix et de la qualité de l'objet.

Le temps de base de fabrication est de 1 jour par tranche de 15 Kaars du prix d'achat de l'objet final (une tranche incomplète compte comme entière).



La compétence Artisanat Alchimie permet de récupérer des herbes utiles durant une aventure, puis de fabriquer des remèdes plus tard

Qualité	Modificateur du temps nécessaire
Mauvaise	/2
Standard	-
Supérieure	×2

Pour rappel, on considère qu'une inter-aventure dure une saison complète, soit 90 jours.

Plus le jet d'Artisanat est réussi, plus le temps est réduit : **chaque réussite en plus de celles pour atteindre la difficulté réduit le temps de fabrication de 1 jour**. Il n'est jamais possible de réduire la durée de fabrication en dessous du quart de la durée initiale (arrondi au supérieur).

Exemple

Pour forger une épée, il faut normalement 7 jours et un jet d'Artisanat Forge difficile (3 réussites nécessaires). Héliot le forgeron obtient 4 réussites sur son jet, il réussit donc à fabriquer son épée, et ne met que $7 - (4 - 3) = 6$ jours. S'il avait obtenu 12 réussites, il aurait tout de même dû y consacrer 2 jours.

En cas d'échec à un jet d'Artisanat, le personnage doit tout de même dépenser le temps de base car il ne s'aperçoit qu'à la fin de son erreur.

Alchimie

Permet de récolter des herbes rares et des matières naturelles, puis de fabriquer des matières alchimiques, des poisons et des remèdes à l'aide de ces dernières. Un nécessaire de prélèvement peut être utile pour éviter de devoir compter ses fioles une par une.

Art

Permet de peindre des tableaux, sculpter des statues, écrire des poèmes, etc.

Cuisine

Permet de préparer de meilleurs repas, des rations de voyage et du pain.

Préparer un bon repas. S'il a un minimum d'ingrédients, un cuisinier peut préparer un bon repas pour ses compagnons et lui-même. Préparer et manger le repas prend 1 heure. Si le cuisinier réussit un jet d'Artisanat Cuisine normal, tous les convives récupèrent (2+R)✓.

Forge

Permet de fabriquer des outils, des armes et des armures en bois et en métal (y compris arcs et arbalètes).

Affuter une lame. Une fois par jour et en y consacrant 1 heure, un forgeron peut, à l'aide d'une pierre à aiguiser, affuter une lame en métal afin de parfaire son tranchant. Durant toute la journée du lendemain, la première attaque faite avec cette arme fait +1★.

Orfèvrerie

Permet de fabriquer des bijoux, des objets décoratifs et de décorer d'autres objets (par exemple effectuer des gravures sur une épée).

Structure

Permet de fabriquer et réparer des maisons, des meubles, des chariots, des bateaux, des engins de siège, des pièges, des fortifications, etc.

Tannerie

Permet de dépecer des animaux pour en récupérer les matériaux d'intérêt, puis de fabriquer des armures et des objets en os, en peau, en chitine, en fourrure et en cuir.

Bluff (CHA)

Le Bluff permet de raconter un mensonge à une tierce personne et d'être cru malgré tout.

Un jet de Bluff se confronte à un jet de Psychologie. Des réussites supplémentaires peuvent être nécessaires suivant la crédibilité du mensonge, de ses conséquences et de la méfiance de la cible.

La plupart du temps, les effets d'un Bluff durent quelques minutes ou heures seulement : dès que la personne commence à creuser un peu le sujet, elle se rend compte qu'elle s'est fait embobiner.

Se déguiser

En utilisant un nécessaire de déguisement, ou s'il a suffisamment de vêtements et d'accessoires sous la main, un personnage peut se déguiser pour cacher son identité ou se faire passer pour quelqu'un d'autre. Dans ce cas, le jet de Bluff se confronte à un jet de Voir.

Connaissances (INT)

La compétence Connaissances représente l'érudition et la culture du personnage sur plusieurs sujets. Elle lui permet également de faire des recherches dans un grand nombre d'ouvrages en quête d'informations spécifiques.

Chaque type de Connaissances fonctionne comme une Compétence à part entière. Les catégories possibles sont :

- Empire et Familles
- Étranger (tout ce qui est extérieur à l'Empire)
- Histoire et Divin
- Magie et Mystères
- Nature

Le Conteur est seul juge des informations qu'un personnage peut apprendre à travers ses Connaissances, en particulier si elles font perdre tout leur intérêt au scénario.

Se rappeler d'une information

Pour savoir si un personnage connaît une ou plusieurs informations pertinentes sur un sujet, il peut faire un jet de Connaissances du type correspondant (ou approchant le plus). Plus le jet est réussi, plus les informations seront précises et complètes. Il n'est pas possible de retenter un jet pour se rappeler d'une information : le personnage n'en sait pas plus, un point c'est tout.

Lorsque le personnage n'a vraisemblablement aucune raison d'avoir des informations sur un sujet donné, il ne peut tout simplement pas faire de jet, à la discrétion du Conteur.



Mis à part la Légende d'Iburia, les livres sont globalement précieux et chers

Faire des recherches

Lorsqu'un personnage n'a pas de raison de connaître une information spécifique, ou bien s'il a déjà échoué à se rappeler d'une information, il peut se rendre dans un lieu de savoir afin de faire des recherches approfondies.

Il doit y passer un certain temps, dépendant de la taille du lieu de savoir, puis faire un jet de Connaissances du type correspondant (ou approchant le plus), avec un bonus dépendant également de la taille du lieu de savoir. Plus le jet est réussi, plus les informations seront précises et complètes. Il n'est pas possible de retenter un jet dans le même lieu de savoir.

Taille du lieu de savoir	Temps à consacrer	Dés bonus
Minuscule (quelques rayonnages)	1 heure	Aucun
Petite (plusieurs étagères)	½ journée	+1D
Moyenne (une grande pièce)	2 jours	+2D
Grande (plusieurs grandes pièces)	1 semaine	+4D

On considère que faire des recherches dans un lieu de savoir plus fourni augmente la chance qu'une information utile s'y trouve, mais en contrepartie, les recherches prennent plus de temps. Le Conteur peut toutefois décider arbitrairement qu'un lieu de savoir donné ne contienne tout bonnement aucune information sur le sujet.

Il y a peu de bibliothèques publiques dans l'Empire, et même dans les chefs-lieux de Lorden elles ne sont que de taille moyenne. Toutefois, les riches et les puissants ont quelquefois des petites collections privées. Les deux seules grandes bibliothèques se trouvent à la capitale et à la Tour de la Confrérie.

Corps à corps (AGI)

Voir la partie dédiée dans les règles de combat page 122.

Course (VIV)

Rattraper quelqu'un qui s'enfuit

Voir les règles de course-poursuite page 127.

Se déplacer plus vite en combat

Voir les règles de combat page 125.

Discrétion (AGI)

Permet de se cacher et de se déplacer furtivement. Un jet de Discrétion se confronte à un jet de Voir ou Entendre suivant la situation.

Décryptage (INT)

Permet de comprendre le sens de documents complexes, de symboles d'une autre langue, etc. Les informations comprises seront nécessairement parcellaires, et un jet de Décryptage réussi ne permet en aucun cas de lire une langue inconnue.

Défense (VIV)

Lorsqu'un adversaire porte une attaque couronnée de succès, le personnage peut tenter de parer ou esquiver le coup pour ne pas subir les Dégâts.

Voir la partie dédiée dans les règles de combat page 123.

Dressage (CHA)

Cette compétence permet d'appivoiser des animaux sauvages paisibles et de leur apprendre des tours. Dans certains cas, le personnage peut même essayer de calmer des créatures hostiles.

Appivoiser un animal sauvage

Le processus de domestication d'un animal sauvage est très long, en particulier lorsque l'animal est adulte. Domesticquer un animal sauvage nécessite de lui rendre visite pendant au moins une saison dans son environnement naturel, tous les jours. À l'issue de cette période d'appivoisement, **le personnage doit réussir un jet de Dressage difficile pour un animal paisible (comme un herbivore) ou héroïque dans le cas contraire**. S'il est réussi, l'animal est APPRIVOISÉ et accepte de le suivre dans son environnement naturel.

CHAPITRE 3 — L'AVENTURE

L'animal refusera toutefois de s'approcher des villes tant qu'il n'aura pas appris le tour « Au pied ! ».

Une autre solution est de trouver un bébé animal ou de faire éclore un œuf et s'en occuper dès sa naissance. Dans ce cas, le personnage doit s'en occuper activement pendant une saison et réussir un jet de Dressage facile pour un animal paisible, ou difficile dans le cas contraire. Si le jet est échoué, le personnage pourra retenter à la saison suivante.

Il est laissé à la discrétion du Conteur quels animaux sont apprivoisables ou non.

Apprendre des tours à un animal

Le personnage peut apprendre de nouvelles choses à un animal APPRIVOISÉ. Bien entendu, certains animaux se révéleront physiquement ou intellectuellement incapables d'apprendre certains tours (à la discrétion du Conteur).

Pour apprendre un tour à un animal, le personnage doit y consacrer 3 semaines. Il est donc possible d'essayer d'apprendre 4 nouveaux tours par saison à un animal.

Tour	Jet de Dressage
« Va chercher ! »	Normal
« Stop ! »	Normal
« Au pied ! »	Normal
« Attaque ! »	Difficile
« Va donner ! »	Difficile
« Suis la piste ! »	Difficile
« Garde ! »	Très Difficile
« Cherche ! »	Très difficile
Monture*	Difficile
Tour spécifique**	Variable

*L'animal accepte de servir de monture à un humain. Il faut que l'animal soit capable de supporter son poids.

**Un tour spécifique revient à apprendre une action très précise à l'animal. Cela peut être de lui demander de donner la patte, de faire le mort, de se mettre sur ses pattes arrière, etc.

Donne un ordre à un animal

Le personnage peut ordonner à un de ses animaux APPRIVOISÉ d'exécuter un tour que ce dernier connaît avec une Action Rapide (») sans qu'un jet ne soit nécessaire. L'animal continuera jusqu'à ce qu'il ne puisse plus ou que le personnage lui donne un autre ordre.

Le personnage peut tenter d'ordonner à un de ses animaux APPRIVOISÉ d'exécuter un tour que ce dernier ne connaît pas avec une Action de Combat (✕). Dans ce cas, il doit réussir un jet de Dressage de la même difficulté que pour apprendre le tour (un seul essai).

Un même animal ne peut exécuter qu'un seul tour par round, mais un personnage peut utiliser plusieurs Actions Rapides (») pour donner des ordres à plusieurs animaux.

Donner un ordre à un animal APPRIVOISÉ monté allié est une Action Complexe (⌘), qui ne peut pas être réalisée durant le même round que faire attaquer sa monture avec un jet d'Équitation (page 99). De plus, il faudra redonner l'ordre à chaque pour que l'animal monté continue.

Calmer un animal sauvage

Le personnage adopte des postures bestiales qu'il sait à même de calmer l'animal qu'il a en face de lui. C'est une stratégie risquée, car en cas d'échec l'animal n'hésitera pas à l'attaquer.

Le personnage doit se trouver en vue de l'animal et à 5m ou moins de lui. **Il doit consacrer une Action Complexe (⌘), et réussir un jet de Dressage très difficile.** Dans ce cas, l'animal cessera de se montrer agressif, et repartira.

Si le personnage ou un de ses compagnons a déjà blessé l'animal, il ne pourra pas être calmé. Attaquer un animal calmé le rendra instantanément agressif.

Limite du nombre d'animaux Apprivoisés en aventure

Il n'y a pas de limite au nombre d'animaux APPRIVOISÉS qu'un PJ peut posséder, mais afin d'éviter que les aventures deviennent ingérables, chaque PJ peut emmener au maximum en aventure **un nombre d'animaux APPRIVOISÉS dont la somme des Challenges (⌘) est égale au maximum à la valeur de ⌘Dressage.** Un animal ⌘0 compte quand même pour 1.

Un ou plusieurs de ces animaux peut être une monture du personnage, toutefois une monture qui ne connaît aucun tour supplémentaire compte pour zéro.

Exemple

Un PJ avec ⌘Dressage 0 peut avoir uniquement une monture qui ne connaît pas de tour.

Un PJ avec ⌘Dressage 1 peut avoir 1 animal ⌘1, et une monture qui ne connaît pas de tour, ou bien une monture qui connaît des tours.

Un PJ avec ⌘Dressage 2 peut avoir 2 animaux ⌘1 ou 1 animal ⌘2, et une monture qui ne connaît pas de tour, etc.

Éloquence (CHA)

L'Éloquence représente les talents de diplomate, d'influence et de leadership du personnage. Cette Compétence permet de persuader quelqu'un, de faire bonne impression, de demander un service, ou encore d'engaillarder des troupes en déroute.

Contrairement au Bluff, l'Éloquence est subtile et doit constituer en un discours raisonnable, logique et honnête. En contrepartie, elle a des effets à plus long terme.

Un jet d'Éloquence se confronte à un jet de Psychologie, ou à un autre jet d'Éloquence dans le cas où deux personnages tentent d'influencer un troisième.

Prestation artistique

Un jet d'Éloquence permet également de faire une prestation artistique, comme le chant, la danse, jouer d'un instrument, etc.

Entendre (PER)

Permet de repérer un personnage se déplaçant discrètement et hors de vue, ou un son lointain.

Équitation (AGI)

Pour voyager vite, une bonne monture est de mise. Si diriger un cheval apprivoisé est chose commune, c'est une autre paire de manches que de le faire sauter par-dessus un obstacle, de le lancer au galop, ou même de le forcer à se cabrer pour donner des coups de sabot !

Un cavalier utilise systématiquement le Mouvement (B) de sa monture à la place du sien.

Si le cavalier s'est déplacé durant le round, il a le Désavantage en Tir et Magie. S'il a déjà fait un jet de Tir ou de Magie sans s'imposer le Désavantage, il ne peut plus se déplacer.

N'importe quel personnage arrive à mener une monture au pas, ce qui lui permet de voyager sans avoir à faire de jet.

Toutefois, lorsqu'un personnage monté devrait faire un jet sur une Compétence de déplacement (Course, Saut, etc.), il doit faire à la place un jet d'Équitation de même difficulté. En outre, certaines actions automatiques à pied (comme Charger) demandent de réussir un jet lorsque le personnage est monté.

Un échec critique en Équitation désarçonne systématiquement le cavalier, qui tombe au sol en subissant 1D*/∞.

Un personnage ne peut pas effectuer les actions dont il est physiquement incapable monté (il est par exemple impossible de crocheter une porte depuis le dos de son poney !).

Sauter par-dessus un obstacle

Pour sauter par-dessus un obstacle, il faut réussir un **jet d'Équitation dont la difficulté est la même qu'un jet de Saut** (voir page 102). Dans le cas d'un saut en hauteur, on considère bien entendu que la monture saute un peu plus

haut et n'a pas besoin d'utiliser ses pattes avant pour se hisser.

Si le jet est raté, la monture refuse l'obstacle et s'arrête sur le champ. Son cavalier doit passer le restant du round (ou quelques secondes hors combat) à maîtriser sa monture.

Charger !

Charger durant un combat demande une **Action Complexe (X)** et de réussir un **jet d'Équitation normal**.

Une Charge montée réussie procure un **bonus de Dégâts de (1D+2)*** à la place des +2* habituels pour l'infanterie. On considère que cela représente l'impact de la masse de la monture.

Si le jet est raté, la monture refuse de passer au galop. Elle se déplace comme si elle avait Chargé, mais le personnage ne peut pas attaquer dans le même round. Tous les autres effets de la Charge sont ignorés.

Enfourcher ou descendre de sa monture à la volée

Avec un **jet d'Équitation difficile**, monter ou descendre de sa monture ne demande qu'une **Action Rapide (B)** au lieu d'une Action de Déplacement (P). En cas d'échec, le personnage doit y consacrer une Action de Déplacement (P) ou bien y renoncer s'il n'a plus le temps durant ce round.

Faire attaquer sa monture

Par une **Action de Déplacement (P)**, le personnage peut forcer sa monture à effectuer une **unique attaque de corps à corps** contre un adversaire (si la monture possède plusieurs attaques différentes, il choisit celle de son choix). Cette attaque peut être une manœuvre. Notez que la monture ne peut pas se déplacer durant cette action.

Pour effectuer cette attaque, le personnage doit faire un **jet d'Équitation** à la place d'un jet de Corps à corps, **mais en utilisant la caractéristique d'AGI de sa monture**.

Pour déterminer si un Euréka est obtenu en Équitation (et uniquement pour cela), utilisez à la place l'AGI du personnage lui-même.

Une monture standard, telle qu'un cheval, a AGI 2 (5+) et FOR 4, si bien que ses dégâts sont de (4+R)*.

Exemple

Si un cavalier a Équitation 1 et veut faire attaquer son cheval, il fait un jet d'attaque en lançant 5D sur 5+.

Un étalon Sultan de Stanford



Escalade (FOR)

Permet de gravir une paroi verticale. La difficulté du jet dépend de la nature de la surface à escalader.

Surface	Difficulté
Pente raide remplie d'éboulis, échelle de corde, corde à nœuds	Facile
Mur en ruines, rocher escarpé, arbre, corde lisse	Normal
Surface inégale avec quelques prises	Difficile
Paroi de roche naturelle, mur de château	Très difficile
Dévers, plafond garni de prises	Héroïque

En combat, un personnage escalade à une vitesse de $\frac{D}{4}$ (arrondi au supérieur) plus son nombre de réussites au jet d'escalade, sans toutefois pouvoir dépasser sa valeur de $\frac{D}{4}$ au sol.

Si le jet est échoué de 1 cran, le personnage n'arrive pas à progresser et reste où il est (il n'arrive pas à trouver de bonne prise).

Si le jet est échoué de plus de 1 cran, il tombe (page 130), mais peut tenter d'Amortir sa chute (page 103).

Fouille (P&R)

Cette Compétence permet de passer au peigne fin un endroit, un objet ou même un cadavre à la recherche de choses dissimulées.

Recherche de piège et de passage secret

Un personnage peut dire qu'il recherche des pièges et des passages secrets dans une zone. Dans ce cas, son personnage se déplace prudemment dans toute la zone voulue en examinant méticuleusement le sol, les murs et le plafond. Cette recherche est particulièrement fastidieuse, et prend 1 **Action Complexe (X)** par m^2 au sol, soit 1 min pour sécuriser le chemin sur 10m. Le personnage fait ensuite un jet de Fouille.

Si le jet est réussi et que la zone contient des pièges ou des passages secrets, le personnage trouve leur localisation exacte.

Si le jet est raté de 1 cran de difficulté exactement, le personnage ne trouve rien, que la zone en contienne véritablement ou non.

Si le jet est raté de strictement plus de 1 cran de difficulté, le personnage ne trouve aucun passage secret et déclenche le premier piège de la zone sur lui-même.

Il est possible qu'une zone contienne plusieurs pièges, ce qui signifie qu'un personnage peut très bien trouver un piège facile et déclencher un piège difficile. De manière analogue, il peut ne trouver qu'une partie des passages secrets.

Dans le cas où un personnage souhaite fouiller le chemin au fur et à mesure que le groupe avance, il ne fait qu'un seul jet de Fouille qui reste valable jusqu'au prochain piège ou passage secret qu'il détecte ou déclenche.

Une fois un piège ou un passage secret trouvé, un jet de Mécanisme (page 101) est nécessaire pour respectivement le désarmer ou actionner le dispositif.

Intimidation (FOR)

Permet d'impressionner un autre personnage pour exiger quelque chose de lui en le menaçant (explicitement ou non). L'Intimidation ne dure que tant que le personnage est en mesure de s'en prendre à sa cible.

Un jet d'Intimidation peut forcer un groupe d'adversaires à se rendre. Dans ce cas le Conteur devra moduler suivant la situation : il faut plus qu'un bon jet d'Intimidation pour forcer à se rendre un adversaire dix fois supérieur en nombre !

Démoraliser un adversaire

En combat, un personnage peut tenter de démoraliser un adversaire humanoïde adjacent en y consacrant une **Action de Combat (X)**. Il doit réussir une **confrontation Intimidation vs Psychologie**.

Si le jet est réussi, l'adversaire a le **Désavantage sur ses jets de Corps à corps, Tir, Magie et Défense** durant 1 round.

Larcin (AGI)

Un as du Larcin est capable d'opérer toutes sortes de malversations, comme faire les poches aux passants, tricher aux cartes ou encore falsifier des documents.

Vol à la tire

Le personnage peut dérober la bourse d'une victime sans se faire repérer avec une **confrontation Larcin vs Voir**. Si le jet est réussi, le personnage **a réussi à voler (5xR) Kaars**.

Tant qu'il reste au même endroit, chaque vol successif lui impose -1D cumulatif. Si le personnage rate un jet, sa victime se rend compte qu'il a essayé de la voler.

Il est également possible d'essayer de voler un objet spécifique porté par la victime. La difficulté varie alors suivant l'objet.

Tricher aux cartes

Le personnage peut glisser des cartes dans sa manche afin de favoriser le destin et empocher une coquette somme. Il doit réussir une **confrontation Larcin vs Voir contre trois autres joueurs** (lui ne fait qu'un seul jet).

Si le jet est réussi, le personnage y passe la soirée et **empoche (25+5×R) Kaars**. Si le personnage est surpris à tricher il sera vraisemblablement exclu de la taverne et contraint de rendre l'argent, ainsi que de payer une compensation de 50 Kaars.

Magie (PSY)

Voir la partie dédiée dans les règles sur la Confrérie et la Magie page 118.

Mécanisme (AGI)

Cette Compétence peut être utilisée pour crocheter une serrure, désarmer un piège ou au contraire en poser un.

Crocheter une serrure

Un nécessaire de crochetage est nécessaire, sous peine d'avoir le Désavantage. On considère que le personnage utilisera ce qu'il a sous la main le cas échéant.

La difficulté du jet dépend de la qualité de la serrure. En cas d'échec il est possible de retenter, mais la difficulté augmente de 1 à chaque nouvel essai. En effet, on considère que le personnage a abîmé la serrure. Notez que cela s'applique à tous les jets suivants, même si ce n'est pas le même personnage qui fait le jet.

Au bout d'un moment, le Conteur pourra considérer que la serrure est hors d'usage et ne pourra plus être ouverte, même avec la clé.



Les secrets des serrures les plus complexes sont jalousement gardés par les Nains.

Désarmer un piège

Une fois un piège repéré à l'aide d'un jet de Fouille, il est possible de le désamorcer à l'aide d'un jet de Mécanisme. La difficulté dépend de la complexité du piège. Certains pièges sont faciles à trouver, mais difficiles à désamorcer, et inversement – quant aux pièges les plus retors, ils sont à la fois difficiles à repérer et à mettre hors service.

Si le jet est réussi, le piège est définitivement hors service.

Si le jet est raté de 1 cran de difficulté exactement, le personnage a échoué à le désarmer, mais ne l'a pas déclenché. Il peut retenter, mais la difficulté augmente de 1 cran à chaque nouvel essai.

Si le jet est raté de strictement plus de 1 cran de difficulté, le personnage déclenche le piège sur lui-même.

Médecine (INT)

Connaitre ne serait-ce que les bases de la médecine est un énorme avantage en Ilburia. Même le plus aguerri des aventuriers n'ira pas bien loin avec une plaie qui pisse le sang. Plus retors, une vilaine blessure risque de s'infecter si elle n'est pas désinfectée et pansée correctement.

Un personnage récupère naturellement **CON♥** par nuit de repos, avec ou sans soins.

Premiers soins

À l'aide de bandages de fortune et éventuellement d'un produit anesthésiant, le personnage peut juguler une hémorragie et refermer une plaie avec les moyens du bord.



Le personnage doit réussir un jet de Médecine normal, ce qui prend une Action Complexe (Σ). Pendant ce temps, lui et son patient sont **EXPOSÉS**. Un kit de premiers secours ou un substitut est nécessaire.

Soigne (1D + réussites)♥ et empêche les blessures de s'infecter.

La seconde fois et les suivantes que des premiers soins sont prodigués à un même personnage dans la journée, aucun Point de Vie (♥) n'est soigné. Le jet permet seulement d'empêcher les blessures de s'infecter.

Soins prolongés

Le personnage reste au chevet du malade durant une journée complète, panse proprement ses blessures, réduit ses fractures, met de la pommade sur ses brûlures et recoud ses plaies.

Le personnage doit consacrer une journée entière à s'occuper de son ou ses patients (jusqu'à 5 simultanément). Un kit de premiers secours ou un substitut est nécessaire.

Il doit ensuite réussir un jet de Médecine normal.

Soigne (2D + 2 × réussites)♥ et empêche les blessures de s'infecter.

Soigner une maladie

Le personnage reste au chevet de son patient pendant le temps nécessaire et traite sa maladie.

Le personnage doit consacrer un temps plus ou moins long, dépendant de la maladie contractée par son patient (voir page 133). Tout comme les soins prolongés, le personnage peut s'occuper de plusieurs patients en même temps.

Le personnage doit ensuite réussir un jet de Médecine dépendant lui aussi de la maladie.

Natation (FOR)

Si tous les personnages savent à peu près nager, la situation se complique lorsqu'il y a du courant ou en portant une armure lourde.

Un jet de Natation permet d'éviter de se noyer et de se déplacer plus rapidement dans l'eau. La difficulté d'un tel jet dépend principalement de l'environnement et est à la discrétion du Conteur.

Navigation (INT)

En s'aidant des astres et éventuellement d'appareils de mesures, le personnage est capable de faire garder un cap à son navire. Sa connaissance de la mer lui permet en outre d'éviter les récifs côtiers et de prévoir les marées.

La difficulté d'un jet de Navigation dépend principalement de la dangerosité de la zone et du temps qu'il fait, à la discrétion du Conteur.

Négoce (CHA)

Un habile négociant peut obtenir de bons prix sur les articles qu'il achète et vend. C'est également l'apanage des diplomates.

Le Négoce s'utilise exclusivement pour le commerce au sens large.

Par défaut, un personnage paye les objets qu'il achète au prix fort, voire davantage pour les objets illégaux, et vend à la moitié du prix d'achat. Il peut choisir de faire une **confrontation de Négoce** avec le marchand (un profil type de est disponible page 158, il fait ses jets avec 6D/4+).

Si le jet est réussi, **chaque point de différence en faveur du personnage lui vaut une réduction de 10%.**

Si le jet est échoué, le marchand est intraitable et refusera toute ristourne (voire même augmentera ses prix en cas d'échec critique).

Pistage (PER)

Le Pistage permet de suivre des traces laissées par une créature sur le sol.

La difficulté d'un jet de Pistage dépend du sol (neige, terre humide, traces dans la poussière, etc.) et du temps qu'il s'est écoulé depuis que les traces ont été laissées. Elle est laissée à la discrétion du Conteur.

Psychologie (INT)

Un jet de Psychologie permet de déterminer si un personnage ment (jet en opposition à Bluff). Cela peut également permettre de comprendre certaines réactions a priori étranges de son interlocuteur et ce qu'il ressent (peur, désinvolture, soucis, etc.)

Renseignements (CHA)

En ville, en discutant avec les bonnes personnes, le personnage est capable d'obtenir les informations qu'il recherche. Cela peut aller de simples rumeurs à des renseignements plus ardu à obtenir, comme où se procurer certains objets (tels que du poison) sur le marché noir.

Pour obtenir une information spécifique, le personnage doit réussir un jet de Renseignements dont la difficulté est fixée par le Conteur suivant la disponibilité et la criticité de cette dernière.

Pour recueillir des rumeurs, plus le jet est réussi plus le personnage entend de choses et plus les rumeurs sont fiables.

Un jet de Renseignements peut prendre de quelques dizaines de minutes à plusieurs heures.

Saut (FOR)

Saut en longueur

Pour une créature de la taille d'un humain, les difficultés sont les suivantes pour un saut en longueur :

Longueur à sauter	Difficulté
3m	Facile
4m	Normal
6m	Difficile
8m	Très difficile
10m	Héroïque

Sans élan, toutes les difficultés augmentent de 2 crans.

Saut en hauteur

Pour une créature de la taille d'un humain, les difficultés sont les suivantes pour un saut en hauteur (pour se hisser en s'aidant des bras) :

Hauteur à atteindre	Difficulté
2,5m	Facile
3m	Normal
3,5m	Difficile
4m	Très difficile
5m	Héroïque

Sans élan, toutes les difficultés augmentent de 1 cran.

Un saut ne prend pas une action en soi, il est compris dans un déplacement.

Amortir sa chute

En cas de chute de plus de 2m (page 130), il est possible de faire un roulé-boulé ou de s'agripper à la paroi pour éviter de se faire trop mal.

Si le personnage est conscient et libre de ses mouvements, il peut faire un jet de Saut (ou d'Acrobaties). Chaque réussite permet d'annuler 1m de chute, et les Dégâts qui vont avec.

De plus, si la hauteur de chute est réduite à 2m ou moins, le personnage ne subit aucun dégât.

Survivalisme (PER)

Un as du Survivalisme peut trouver de l'eau et de la nourriture dans la nature, en même temps qu'il voyage. De plus, il sait se repérer et a moins de risque de se perdre.

Trouver nourriture et eau

Tandis qu'il voyage, un personnage peut faire un jet de Survivalisme facile. S'il est réussi, il trouve de quoi manger et boire pour lui pour la journée. Chaque réussite supplémentaire permet de trouver de quoi sustenter une personne supplémentaire.

Si les conditions sont hostiles (désert, marais, etc.), le Conteur peut augmenter la difficulté du jet.

Un seul jet est possible par jour pour ne pas ralentir le groupe. Chaque jet supplémentaire oblige le groupe à s'arrêter une demi-journée.

S'orienter

Lorsque le personnage voyage hors des sentiers battus, il risque de se perdre. Pour chaque jour de voyage en partie ou complètement en dehors des routes, le Conteur peut demander au personnage de faire un jet de Survivalisme normal. S'il est raté, le personnage s'est égaré.

Suivant l'environnement (neige, brouillard), le Conteur peut augmenter la difficulté de ce jet.

Prédire le temps

Un personnage peut tenter de prédire la météo des jours à venir en observant le ciel, le comportement des oiseaux, etc. Un jet de Survivalisme difficile permet de prédire à coup sûr le temps qu'il va faire le jour même, et chaque réussite supplémentaire donne une idée de la tendance pour un jour de plus.

Tir (PER)

Voir la partie dédiée dans les règles de combat page 122.

Voir (PER)

Cette Compétence permet de repérer visuellement des structures ou des objets à longue distance, ou des créatures qui chercheraient à se cacher. Pour farfouiller dans un meuble ou une pièce, il faut utiliser à la place la Compétence Fouille.

- En cas de couvert (forêt, etc.) ou de manque de visibilité (brouillard, etc.) la difficulté augmente d'un cran, de manière cumulative.
- Dans la pénombre, la difficulté augmente d'un cran, de manière cumulative. Dans le noir complet, le jet échoue automatiquement (il est alors préférable de faire un jet d'Entendre à la place).
- Si le personnage est en hauteur et surplombe une zone dégagée, il a l'Avantage.

Repérer une créature

Confrontation de Voir vs Discrétion.

- Réussite automatique s'il n'y a pas d'endroit où se cacher.
- Si la créature n'essaye pas de se cacher, le seuil de difficulté est normal.



Repérer des ennemis à l'avance permet de ne pas être pris au dépourvu, voir même d'en profiter pour les prendre en traître.



Voyager

Durant leurs aventures, les personnages vont être amenés à sillonner l'Empire.

Habituellement, les personnages marchent ou chevauchent 8 heures durant une journée de voyage, et passent le restant du temps à installer le campement ou monter leurs affaires dans les chambres d'auberge, manger, se reposer et éventuellement chasser.

Suivant leur moyen de déplacement et la géographie, leur progression va être plus ou moins rapide.

Moyen de locomotion

Le tableau ci-dessous indique les distances parcourues par jour suivant le type de moyen de locomotion des personnages. Les distances sont exprimées en déci-Lieux (1dL équivaut à 1km).

Les prix des montures se trouvent page 111.

Type	Distance par jour (dL)	Marche forcée	Spécial
Marche	6x  (30)	9x  (45)	-
Âne	40	60	-
Cheval	60	90	-
Chariot/charrette	40	60	Sur route uniquement
Diatruche à pointes	50	75	Le cavalier peut relancer ses jets de CON ratés en cas de marche forcée
Douflon	40	60	Pas de malus de terrain en montagne
Griffon	100	150	Pas de malus de terrain (vol)
Wyverne	90	135	Pas de malus de terrain (vol)

Terrain

Le type de terrain traversé influe grandement sur la distance de voyage. Le tableau ci-dessous indique le modificateur à la distance parcourue par jour :

Terrain	Modificateur
Route	×1
Plaine	×3/4
Collines	×2/3
Forêt	×2/3
Marais	×1/2
Montagne	×1/2
Jungle	×1/4

Exemple 1

Une route relie Arcelant à Tourh sur 20 Lieux (soit 200 déci-Lieux). Il faudra $\frac{200}{30} \times 1 = 6,7$ soit presque 7 jours pour faire le trajet à pied.

Exemple 2

Il y a également 20 Lieux entre Révolys et Illisiu, mais cette fois-ci la forêt de Nissel s'étend entre les deux villes. Il faudra $\frac{200}{30} \times \frac{3}{2} = 10$ jours à pied, et le risque d'attaque sera plus élevé !

Marche forcée

Au bout des 8 heures habituelles, les personnages peuvent décider, en cas de besoin impérieux, de continuer d'avancer au lieu de prendre du repos.

Faire cela est Épuisant (page 131) pour tous les personnages, qui risquent d'être FATIGUÉS dès le début de la 9^{ème} heure de déplacement (Désavantage à tous les jets de Compétence jusqu'à ce qu'ils aient pris une nuit de repos).

Que le jet de CON soit réussi ou raté, les personnages peuvent continuer d'avancer pendant 4 heures de plus, ce qui se traduit par une distance parcourue de +50%. Il n'est pas possible de voyager plus vite.

Temps de trajets entre les villes de l'Empire

Calculer les temps de trajets sur la carte du monde peut être long et fastidieux. Afin de faciliter les déplacements des personnages, voici ci-dessous un calcul rapide des temps de trajets entre les principales villes Impériales.

Les temps sont donnés en jours de marche, ou de bateau (🚤). Ils peuvent être facilement convertis en utilisant le tableau ci-contre ; par exemple, **si les personnages sont à cheval, diviser ce temps par deux.**

Les temps de trajet prennent en compte la présence ou non de route, ainsi que la difficulté du terrain. Certains itinéraires (🐾) sont particulièrement dangereux, que ce soit à cause des conditions climatiques en certaines saisons ou à l'hostilité de la faune environnante.



L'équipement

Qualité

Les armes et armures peuvent être de différente facture. Une arme qui a trainé au fond d'un caveau pendant des siècles sera sans doute rouillée et émoussée, tandis qu'une lame forgée dans l'acier le plus pur et affûtée sera plus efficace.

Lorsque ce n'est pas précisé, on considère qu'une arme est de qualité standard.

La qualité d'une arme influe uniquement sur ses Dégâts (*), et la qualité d'une armure ou d'un bouclier influe uniquement sur ses Points d'Armure (■). Les objets de qualité supérieure sont en général finement gravés et décorés.

Qualité	Modificateur ■/*	Prix
Mauvaise	-1	Divisé par 2
Standard	-	-
Supérieure	+1	+500 Kaars

Exemple

Si une arme de qualité standard coûte 100 Kaars, la même de mauvaise qualité n'en vaudra que 50, et une de qualité supérieure coûtera 600 Kaars.

Boucliers

Un bouclier accorde des dés bonus en Défense, et procure des Points d'Armure (■). Certains d'entre eux permettent de plus de tenter un jet de Défense contre n'importe quelle attaque à distance.

Il est possible d'attaquer avec un bouclier en lieu et place d'une autre arme. Dans ce cas, un bouclier est considéré comme une arme dont les Dégâts sont (FOR+2)*.

Il est impossible de lancer un sort avec un bouclier monopolisant une main. Porter plusieurs boucliers ne permet pas de cumuler leurs bonus.

Armures

Une armure permet de réduire les Dégâts subis lorsqu'elle est portée. Il n'est possible de porter qu'une seule armure à la fois.

Mettre une armure prend 1 min pour une armure légère, 5 min pour une armure intermédiaire et 10 min pour une armure lourde. Enlever une armure prend le quart du temps nécessaire pour l'enfiler.

Dormir en armure intermédiaire ou lourde ne permet pas de se reposer efficacement. Le lendemain matin, le personnage est considéré comme ayant effectué une action Épuisante (page 131).



Armure matelassée



Armure de cuir clouté



Armure de peau

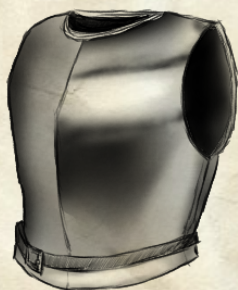


Brigandine

Type de bouclier		Bonus Défense	Spécial	Kaars
Targe / Bocle	+0	+2D	Lorsqu'utilisé comme arme, ses Dégâts sont (FOR+3)*.	25
Ecu / Rondache	+1	+1D	Interception de projectile.	50
Pavois	+4	+1D	Interception de projectile, impose -2D en Corps à corps, Tir et Magie.	100

- **Interception de projectiles.** Le porteur peut utiliser sa Réaction (■) contre un jet de Tir pour faire un jet de Défense quel que soit le type d'arme qui le cible.

Type d'amure		Spécial	Exemple	Kaars
Légère	+1	Impose -2D en Magie pour lancer un sort.	Matelassée, cuir clouté, brigandine, armure de peau	200
Intermédiaire	+3	Impose le Désavantage aux jets de Discrétion, Natation, Larcin et Acrobatie, ainsi que -4D en Magie pour lancer un sort.	Chemise ou cotte de mailles, cuirasse, armure d'écailles	500
Lourde	+6	Impose -1  (minimum 1). Impose le Désavantage aux jets de Discrétion, Larcin, Acrobatie, Course, Escalade et Saut, ainsi que -8D en Magie pour lancer un sort. Échec automatique des jets de Natation (le porteur coule à pic).	Armure de plates, crevisse, harnois	1000



Cuirasse



Cotte de mailles



Armure d'écailles



Armure de plates

Armes

L'Empire compte un arsenal divers et varié, et c'est sans compter les armes ésotériques inventées par le peuple Nain.

Une arme augmente les Dégâts (*) de son porteur lorsqu'il attaque avec, d'un montant fixe ou dépendant d'une de ses Caractéristiques, le plus souvent de sa FOR.

Une arme peut avoir des spécificités comme le fait de devoir être utilisée à deux mains ou de donner des bonus.

Les armes sont nombreuses et variées dans l'Empire, mais peuvent être regroupées par type. Une même arme peut avoir plusieurs types.

Chaque type d'arme tend à orienter le style de combat de son porteur. Certains Talents et Pouvoirs ne sont utilisables qu'à condition de manier un certain type d'arme.

Type	Particularités
Légère	Dégainer rapidement, très faibles dégâts, moins de malus en combat à deux armes
Épée	Équilibré
Hache	Dégâts très élevés, faible défense
Masse	Dégâts élevés, pénétration d'armure, faible défense
Hast	Allonge, défense élevée, faibles dégâts
Trait	À distance, portée élevée
Jet	À distance, dégâts élevés, faible portée
Spécial	Inclassable, voire au cas par cas

Portée de frappe et portée nominale

Les armes de corps à corps ont une portée de frappe, c'est à dire la distance à laquelle le porteur contrôle son espace et peut attaquer. Sans précision (« - »), la portée de frappe d'une arme par défaut est de 1m, ce qui permet d'attaquer un ennemi adjacent. Une portée de frappe de 2m permet d'atteindre un adversaire un peu plus loin, qui ne serait pas adjacent.

Les armes à distance ont une portée nominale, indiquant à quelle distance elles sont les plus meurtrières, bien qu'elles puissent tirer à plusieurs incréments de cette distance avec des malus (page 123).

Certaines armes comme les armes de Jet ont à la fois une portée de frappe et une portée nominale car elles peuvent être utilisées à la fois au corps à corps ou à distance.

Pénétration

Certaines armes peuvent pénétrer plus facilement les protections adverses que d'autres. **Chaque point de Pénétration (□) permet d'ignorer 1 ■ de son adversaire** pour cette attaque, jusqu'à l'annuler complètement. Une arme à

haute Pénétration (□) est donc plus efficace pour blesser un adversaire bien protégé.

Certaines armes ou effets ignorent l'intégralité des Points d'Armure (■) adverses ; dans ce cas on dit qu'elles ont une Pénétration Totale (∞□).

Mauvaise utilisation

Toute action réalisée à l'aide d'une arme qui est mal utilisée, est **résolue avec le Désavantage**.

Par exemple, utiliser une arme à deux mains avec une seule main ou encore lancer son épée sur un ennemi.

Arme improvisée

Tout objet qui n'est pas une arme (ou tout du moins pas prévu pour être utilisé de cette façon !) est considéré comme étant mal utilisé. Bien entendu, il faut que le personnage soit en capacité physique de manier cet objet.

Les Dégâts d'une arme improvisée à une ou deux mains sont de **(FOR+1D*)**.

La portée de frappe d'une arme improvisée est de 1m et sa portée nominale (pour les attaques à distance) est de 3m.

Mains nues

Lorsqu'un personnage combat à mains nues, il donne des coups de poing, de pied, etc. Ses Dégâts sont de **(FOR)***, il est considéré comme combattant avec une arme **Légère**, et peut réaliser la manœuvre **Assommer sans augmenter la difficulté** de son jet de Corps à corps.

Armes Légères

Dégainer une telle arme de type Légère ne prend qu'une **Action rapide (▸)** au lieu d'une Action de Déplacement (▹).

Armes de Trait

Les armes de Trait sont toutes les armes qui envoient des projectiles. Ce sont des armes à distance exclusivement.

Il est pénible et fastidieux de compter les munitions conventionnelles (flèches, carreaux, billes, dards, etc.). Pour des raisons de simplicité, on considère que les personnages sont capables d'en récupérer suffisamment à la fin de chaque combat, à moins d'être pressés par le temps. Le Conteur est seul juge quant à savoir à quel moment un personnage tombe à cours de munitions.

Armes de Jet

En général, un personnage ne peut transporter avec lui que deux ou trois armes de type Jet. Elles doivent donc, elles, être comptabilisées par le joueur. Les armes de corps à corps étant aussi de type Jet peuvent être utilisées au Tir sans être considérées comme étant mal utilisées.

Arme de corps à corps à une main	★	☞	Type d'arme	Spécial	Kaars
Mains nues	FOR	-	Légère	-	-
Gantelet	FOR+1	-	Légère	Déjà compris dans le prix d'une armure lourde, le personnage compte comme étant à mains nues.	75
Dague	FOR+2	-	Légère et Jet	Portée nominale : 3m	25
Matraque	FOR+2	-	Légère	Assommoir	15
Épée courte	FOR+3	-	Légère et Épée	-	50
Épée longue	FOR+5	-	Épée	-	100
Hachette	FOR+5	-	Hache et Jet	Offensif, portée nominale : 3m	40
Hache de guerre	FOR+6	-	Hache	Offensif	50
Marteau de guerre	FOR+5	2	Masse	Offensif	60
Lance	FOR+4	-	Hast	Allonge, Défensif	25
Lance de cavalerie	FOR+4	-	Hast	Allonge, Charge montée, Offensif (à pied seulement)	65
Javeline	FOR+3	-	Hast et Jet	Allonge, Défensif, portée nominale : 6m	25
Fouet	FOR+2	-	Spécial	Allonge, Étreinte	35

Arme de corps à corps à deux mains	★	☞	Type d'arme	Spécial	Kaars
Claymore	FOR+7	-	Épée	Deux mains	175
Grande hache	FOR+8	1	Hache	Deux mains, Offensif	100
Marteau de guerre lourd	FOR+7	4	Masse	Deux mains, Offensif	75
Bec-de-corbin	FOR+6	6	Masse	Deux mains, Offensif	125
Bâton	FOR+4	-	Hast	Deux mains, Allonge, Défensif	5
Hallebarde	FOR+6	-	Hast et Hache	Deux mains, Allonge, Défensif	125
Pique	FOR+6	-	Hast	Deux mains, Allonge, Défensif	50
Chaîne de combat	FOR+4	-	Spécial	Deux mains, Allonge, Étreinte	150

- **Allonge.** La portée de frappe de l'arme est de 2m.
- **Assommoir.** La difficulté du jet de Corps à corps n'augmente que de 1 au lieu de 2 pour Assommer.
- **Charge montée.** +2D★ au lieu de +1D★ en cas de charge montée.
- **Défensif.** Une fois par round, lorsqu'un adversaire entre dans la portée de frappe du personnage, ce dernier peut Saisir l'opportunité (page 123) pour l'attaquer même s'il ne s'est pas EXPOSÉ, et sans que cela ne lui utilise de Réaction (▀). Le personnage doit être à pied pour profiter de cet effet.
- **Deux mains.** Nécessite ses deux mains pour pouvoir être maniée.
- **Étreinte.** Il ne faut qu'une réussite de plus au lieu de 2 au jet de Corps à corps pour Désarmer ou Faire trébucher un adversaire.
- **Offensif.** -1D Défense.
- **Rechargement.** Requiert de consacrer une Action de Déplacement (►) pour recharger avant chaque nouveau tir. Une telle arme est toujours rangée déchargée.



Sans bouclier, il est très difficile d'esquiver les projectiles d'un archer

Arme à distance	★	☞	Type d'arme	Spécial	Kaars
Bolas	FOR+1	-	Jet	Portée nominale : 5m, permet de Faire trébucher à distance en remplaçant le jet de Corps à corps par un jet de Tir (les quadrupèdes n'ont pas de bonus)	90
Fronde	2	-	Trait	Portée nominale : 10m	5
Sarbacane	1	-	Trait et Légère	Portée nominale : 8m, les munitions empoisonnées qui blessent appliquent 1 dé poison supplémentaire	25
Arc court	5	-	Trait	Deux mains, portée nominale : 20m	125
Arc long	6	-	Trait	Deux mains, Offensif, portée nominale : 40m, ne peut pas être utilisé à cheval	175
Arbalète de poing	4	2	Trait et Légère	Portée nominale : 15m, rechargement	250
Arbalète	6	2	Trait	Deux mains, Rechargement, portée nominale : 30m	400

Autres objets et services

Bien courant	Description	Kaars
Bougie	Tenue en main, une bougie éclaire dans un rayon de 1m pendant 1h.	2
Briquet à amadou	Permet d'allumer un feu ou une torche.	25
Clochette	Une petite cloche en bronze.	15
Corde (30m)	En chanvre, peut supporter jusqu'à 150kg.	25
Couverture chaude	En laine, pour les nuits froides tant que la température reste positive.	5
Couverture polaire	En fourrure, pour les grands froids.	30
Fiole en verre	Contient jusqu'à 50cl.	5
Gamelles	Plusieurs récipients en fer blanc, pour cuisiner.	15
Gourde	En peau d'animal, pouvant contenir 2 litres d'eau.	10
Grappin et corde	Avec une corde de 10m au bout.	12
Grimoire	Épais livre d'une centaine de pages, relié de cuir, renforcé aux angles.	75
Lanterne sourde	Tenu en main, elle éclaire dans un cône de 20m devant soi pendant 1h. Un clapet permet d'occulter momentanément la lumière. Il est possible de la recharger en huile pour 1 Kaar.	35
Livre sacré « La Légende d'Illuria »	Il s'agit du livre retraçant l'histoire du monde depuis l'arrivée des Dieux. Il est indispensable aux pèlerins pour utiliser leurs Prières.	100
Menottes	En métal. Pour s'en libérer, il faut un jet de FOR très difficile (une seule tentative) ou les briser (elles ont 2♥ et 7♣).	35
Miroir de voyage	Il fait environ 10 x 20cm et les bords sont renforcés.	55
Nécessaire d'artisanat [type]	Le contenu du nécessaire dépend du type d'Artisanat. Un nécessaire d'Alchimie contiendra par exemple un alambic, un mortier et pilon, et une cornue, tandis qu'un nécessaire de Forge regroupe marteau, enclume, pinces et tablier de protection.	150
Nécessaire d'écriture	Un lutrin de voyage, une plume d'oie, un encrier, de la cire à cacheter et des feuilles de parchemin.	50
Nécessaire d'escalade	Un baudrier en cuir, de la corde et des crampons. Donne l'Avantage en Escalade.	40
Nécessaire de crochetage	Un étui contenant plusieurs crochets et outils. Permet de faire un jet de Mécanisme pour crocheter une serrure de porte ou de coffre. À chaque utilisation, lancer 1D. Sur un 1 ou 2, perd une charge. Contient 3 charges.	50

Nécessaire de déguisement	Contient de quoi se déguiser pour se faire passer pour quelqu'un d'autre. À chaque utilisation, lancer 1D. Sur un 1 ou 2, perd une charge. Contient 3 charges.	60
Nécessaire de prélèvement	Une réserve de fioles et de boîtes de différentes tailles, des pincettes et une petite brosse pour prélever des indices, du poison, des ingrédients, etc. À chaque utilisation, lancer 1D. Sur un 1 ou 2, perd une charge. Contient 3 charges.	20
Nécessaire de premiers secours	Une sacoche contenant des bandages, des compresses, du fil et des aiguilles, un onguent antiseptique et une fiole d'analgésique. Permet de faire un jet de Médecine. À chaque utilisation, lancer 1D. Sur un 1 ou 2, perd une charge (par simplicité, vous pouvez utiliser le résultat du dé de soins). Contient 3 charges.	50
Pied de biche	Donne l'Avantage en FOR pour ouvrir des portes, caisses, etc.	15
Pierre à aiguiser	Pour entretenir ses armes.	5
Ration de voyage	Du pain de voyage, de la viande séchée et des fruits secs, qui peuvent se conserver plusieurs semaines. Chaque ration permet de se nourrir pour une journée, pèse 500g et prend de la place. Il n'est pas possible de transporter à dos d'homme plus d'une semaine de rations, en plus de son équipement.	2
Tente	Une tente deux places permettant de dormir à l'abri du vent et des intempéries.	20
Torche	Tenue en main, elle éclaire dans un rayon de 6m pendant 1h. Utilisée au combat, c'est une arme improvisée à une main qui inflige des Dégâts de feu.	1

Habillement et sac	Description	Kaars
Bandoulière à couteaux	Bande de cuir à poches qui permet de transporter et d'avoir à portée de main jusqu'à 5 armes de Jet Légères supplémentaires.	15
Besace	Petit sac léger avec rabat porté en bandoulière, permettant de transporter quelques menues affaires.	8
Grande cape de voyage	Parfaite pour passer incognito et se donner un air ténébreux.	8
Sac à dos	Un solide sac à dos de voyage, assez grand pour transporter de l'équipement et du matériel de bivouac.	15
Vêtements d'aventurier	Une tunique et une solide veste, un pantalon renforcé avec des poches et des sangles, une paire de bottes.	25
Vêtements de cour	Des habits peu pratiques, mais tissés de fils d'argent et permettant d'étaler sa richesse.	250
Vêtements de noble	Une tunique en soie, une veste rehaussée de fourrure et brodée, une ceinture finement décorée, des chausses et des bottes.	75
Vêtements de paysan	Une chemise et un pantalon en laine, une ceinture en corde et des sabots.	5
Vêtements de pèlerin	Une tunique et une tige à capuche blanches tissées de fils d'or, une ceinture, des sandales hautes.	7
Vêtements de roturier	Une tunique et un pantalon en tissu, une ceinture, des chausses et des chaussures.	10

Service	Description	Kaars
Nuit à l'auberge	Avec le repas du soir et le petit déjeuner. Les montures sont à l'écurie.	5
Soins à un temple	Premiers soins par un pèlerin guérisseur. 8D/4+ · soigne : (1D+R)♥	5 ¹
Louer une monture	Par jour	10 ²

¹ Il s'agit là d'un don et non d'un paiement ; en général les personnes aisées donnent plus et les miséreux rien du tout

² Une caution égale au prix de la monture ou un gage de confiance est exigé en sus

CHAPITRE 3 — L'AVENTURE

Envoyer un message par Corbax	Entre deux grandes villes de l'Empire uniquement. Le Corbax parcourt 100dL (100km) par jour.	25
Envoyer un message ou un objet par coursier	N'importe où dans l'Empire. Le coursier parcourt 50dL (50km) par jour.	12 ¹

Monture et moyens de transport		dL/jour	Spécial	Kaars ²
Âne	8	40	-	75
Cheval	10	60	-	150
Diatruche à pointes	9	50	Peut plus facilement faire des marches forcées, (1D6+2)* lorsqu'attaqué.	200
Douflon	6	40	Pas de malus en montagne	250
Charette (et 1 cheval)	8	40	Véhicule ouvert à 2 roues tracté par 1 cheval. En plus du cocher, il permet de transporter 2 personnes ou un petit chargement.	225
Chariot (et 2 chevaux)	8	40	Véhicule fermé à 4 roues tracté par 2 chevaux. Le cocher dirige l'attelage depuis l'extérieur, et il peut transporter à l'intérieur soit 4 personnes, soit un lourd chargement.	1250

Objets alchimiques

Objet alchimique	Spécial	Kaars
Potion médicinale	Une seringue en métal contenant un mélange d'antiseptique et d'analgésique. Soigne 3♥. Alternativement, peut être consommé pour servir de nécessaire de premiers secours à usage unique.	25
Flasque d'acide	Arme de Jet Légère. Portée nominale : 6m · touché : (2+1D+R)* d'acide, 4□.	25
Flasque d'acide concentré	Arme de Jet Légère. Portée nominale : 6m · touché : (2+2D+R)* d'acide, 4□.	150
Flasque de feu alchimique	Arme de Jet Légère. Portée nominale : 6m · touché : (2+1D+R)* de feu dans une zone de 1m de rayon.	35
Flasque de souffle de dragon	Arme de Jet Légère. Portée nominale : 6m · touché : (2+2D+R)* de feu dans une zone de 2m de rayon.	210
Flasque de fumée liquide	Arme de Jet Légère. Portée nominale : 6m. Lorsqu'elle est ouverte ou brisée, une fumée blanchâtre s'en dégage, obscurcissant la vue dans un rayon de 3m pendant 3 rounds.	40
Flasque de flash solaire	Arme de Jet Légère. Portée nominale : 6m. Se brise à l'impact et toutes les créatures dans un rayon de 3m sont AVEUGLÉES (page 131) jusqu'à la fin de leur prochain round. Un jet de VIV normal permet de détourner les yeux et annule l'effet (sauf en cas de tir direct à la tête).	60
Sérum antivenin	Une seringue en métal contenant un sérum végétal. Enlève 1 dé poison.	25
Filtre anti-toxine	Une seringue en métal dont le contenu aide le corps à évacuer les toxines accumulées. Faites un jet de CON. Enlève (2+R) dés poison.	175
Contrepoison (spécifique)	Une petite fiole spécialement dédiée à lutter contre un poison. Enlève tous les dés poison d'un poison déterminé (déterminé à la fabrication).	_3

¹ Le prix est entendu par jour de voyage du coursier

² Harnachement compris

³ Le prix égal à la moitié de celui du poison correspondant

Flasque d'acide concentré



Les objets alchimiques sont tous à **usage unique**, et peuvent être achetés dans les grandes villes auprès d'un herboriste, un guérisseur ou un alchimiste (suivant le type d'objet). La plupart de ces denrées sont disponibles en quantité limitée, quand il n'est pas obligatoire de les faire fabriquer sur-mesure.

Les remèdes sont le plus souvent contenus dans des seringues en métal pour pouvoir être délivrées dans le tumulte du combat, tandis que les flasques sont des récipients en verre ou en terre cuite qui se brisent à l'impact.

Poisons

Poison	Jet de CON	Dés poison	Type	Spécial	Kaars
Venin de vipère noire	Normal	1	Blessure	-	25
Venin de Warx	Difficile	1	Blessure	-	50
Salive de rage-sang	Normal	2	Blessure	-	75
Curare	Difficile	2	Blessure	-	100
Sécrétion de globuleux	Normal	3	Blessure	-	125
Vent d'agonie	Difficile	3	Inhalation	-	200
Sève d'arbre lune	Difficile	4	Ingestion	-	70
Venin de Murbac	Difficile	4	Contact	-	350
Mort noire	Très difficile	5	Contact	-	750
Anesthésiant	Facile	-	Ingestion	À la place de recevoir des dés poison et d'être EMPOISONNÉ, l'adversaire est ENDORMI PROFONDÉMENT pendant 1D heures.	25
Poudre de Xiaphem	Normal	-	Inhalation	À la place de recevoir des dés poison et d'être EMPOISONNÉ, l'adversaire est ENDORMI PROFONDÉMENT pendant 1D rounds.	250
Sirop de pavot blanc	Très difficile	-	Ingestion	À la place de recevoir des dés poison et d'être EMPOISONNÉ, l'adversaire est ENDORMI PROFONDÉMENT pendant 1 heure.	700

Les poisons sont tous à **usage unique** et ne sont pas en vente libre. Ils doivent être achetés sous le manteau en toute discrétion, ou encore fabriqués ou prélevés par ses propres soins.

Il existe 4 types de poisons :

- **Blessure** : empoisonne après une blessure faite par une arme ou un objet tranchant ou perforant
- **Contact** : fait effet dès que la peau du personnage touche un objet imprégné (y compris en cas de blessure)
- **Ingestion** : se place dans un liquide ou de la nourriture et fait effet lorsqu'il est mangé
- **Inhalation** : poudre ou gaz qui fait effet lorsqu'il est respiré

Une dose de poison permet d'imprégner une arme, une munition ou un autre objet en y consacrant une **Action de Déplacement** (►). Le poison reste actif durant 1 heure ou jusqu'à ce qu'un personnage y soit exposé. Une dose ne permet donc d'empoisonner au plus qu'un seul adversaire (ensuite il ne reste plus assez de substance).

Un personnage exposé à du poison doit réussir un jet de CON, dont la difficulté dépend de ce dernier. S'il réussit, rien ne se passe. S'il échoue, il reçoit un ou plusieurs dés poison et est EMPOISONNÉ (page 131). Un personnage peut délibérément choisir de rater le jet.

Afin de ne pas mélanger les dés poison avec ceux du joueur, il est commode d'utiliser des dés verts spécifiquement pour cela.

Au sein de l'Empire, le poison est considéré comme une arme de lâche.

Les assassins en usent pourtant à cause de l'efficacité redoutable de certaines mixtures issues de toxines de monstres.

Si tu comptes toi aussi en distiller ou en faire l'acquisition, tâche d'être prudent et discret...

La foi et le culte des Dieux Jumeaux

Jouer un pèlerin

Pour jouer un pèlerin, le joueur doit impérativement doter son personnage du Trait ◇Foi inébranlable (page 54) à sa création.

Jouer un pèlerin de façon crédible requiert une très bonne connaissance de l'Histoire et des us et coutumes d'Ilburia (tout le Chapitre 1 de ce livre).

Le personnage a toujours senti dans son cœur un lien particulier avec les Dieux Jumeaux, une foi pure et impossible à renier. À un moment de sa vie, il a décidé de franchir le cap et de se vouer corps et âme à servir ses Dieux.

Le pèlerin n'a pas de place de choix dans l'échelle sociale, et il n'y a pas de hiérarchie entre eux. N'importe qui peut se déclarer « pèlerin » dans l'absolu, mais toute une vie de frugalité décourage les Impériaux les plus aisés, qui préfèrent servir les Dieux d'autres façons, si bien que dans les faits seule la frange basse de la population choisit cette voie. Ainsi, ils vivent la plupart du temps d'aumône et de dons contre services rendus (un pèlerin ne fera jamais payer directement ses services). Ils sont les bienvenus dans tous les temples, et ses homologues n'hésiteront pas à lui venir en aide s'il a besoin de nourriture, d'un toit ou de soins.

Chaque pèlerin prie plusieurs fois par jour, et occupe le restant de ses journées soit à prodiguer des soins grâce à ses talents en médecine, soit à enseigner la lecture et faire classe aux enfants de l'Empire. Certains sont sédentaires, tandis que d'autres parcourent les routes afin d'apporter leur aide là où elle est le plus nécessaire. Enfin, les plus aventureux d'entre eux peuvent accompagner des troupes au combat afin de les soutenir dans la bataille en lisant des Prières.

Les pèlerins sont les seuls à être autorisés à porter de l'or (réservé aux Dieux et au culte), et ils font souvent broder leurs vêtements blancs de fils dorés pour les décorer.

En outre le personnage commence son aventure en connaissant 2 Prières (au choix), sans que cela ne lui coûte de Points de Création (↘). Il peut en apprendre davantage en dépensant normalement des Points de Création (↘), ou par la suite des Points de Destinée (⊕).

La « Légende d'Ilburia »

Un pèlerin connaît par cœur « La Légende d'Ilburia », et en possède une copie de voyage reliée cuir. Il tient à cet ouvrage sacré comme à la prunelle de ses yeux, et n'acceptera jamais de le vendre ou de l'abandonner.

Si toutefois le pèlerin égare son livre sacré, il peut en acheter un nouveau en ville, mais devra faire amende honorable en priant davantage.

Lire une Prière

Pour pouvoir lire une Prière, le Mage doit l'avoir appris en dépensant des Points de Destinée (⊕).

Une Prière est un Pouvoir à part entière.

En lisant ces passages bien choisis de son livre sacré à ses compagnons, le Pèlerin peut les inspirer et les amener à se dépasser et réaliser des prouesses. Afin de renforcer l'impact de ses lectures, il procède ainsi : il ouvre l'épais volume à la bonne page, lit l'extrait d'une voix théâtrale, puis le referme dans un claquement sourd. L'éloquence avec laquelle le Pèlerin décline la Prière est capitale, car c'est elle qui va raffermir le cœur de ceux qui l'entendent.

Le pèlerin doit ensuite **réussir un jet d'Éloquence dont la difficulté dépend de la Prière**. Comme pour n'importe quel Pouvoir, si le jet échoue, rien ne se passe et les Points de Pouvoir (↘) sont tout de même dépensés.

Afin de renforcer le côté roleplay, il est vivement conseillé que le joueur déclame le texte entre guillemets dans la description de la Prière !

Personnages affectés

Les Prières peuvent **affecter les personnages dans un rayon de 20m autour du pèlerin**, du moment qu'ils peuvent le voir et l'entendre distinctement. Le pèlerin peut choisir qui est affecté et qui ne l'est pas, dans la limite de son nombre de réussites.

Le pèlerin qui lit la Prière est automatiquement affecté par cette dernière (si elle est réussie), sans que cela ne compte dans le nombre de personnages pouvant être affectés. Un personnage ne peut pas être affecté en même temps par plusieurs Prières d'un même pèlerin : seule la dernière s'applique dans ce cas. Les effets de Prières identiques ne se cumulent jamais.

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

Il est important de noter que seuls les croyants sont affectés, ce qui dans les faits représentent 99% des personnes de l'Empire. En revanche, cela ne s'applique pas aux montures, animaux de compagnie, etc. Notez bien que ces pouvoirs ne sont pas Magiques. Leur efficacité est basée sur la foi du

croquant, l'éloquence de l'orateur et la toute-puissance des Dieux Jumeaux – loués soient-ils.

Réussite critique

En cas de réussite critique sur le jet d'Éloquence pour lire une Prière, les effets de cette dernière ne sont jamais augmentés ou renforcés.

À la place, le Pèlerin peut choisir l'un des bonus suivants :

- Les Points de Pouvoir (♣) de cette Prière ne sont pas dépensés
- La Prière n'utilise aucune Action



La plume est parfois plus forte que l'épée...



L'après les plus vieux registres, la ville de Mystros a été considérée comme une cité sainte à partir de 2855, année de début de la construction de sa cathédrale. L'édifice était

grand et taillé dans une pierre blanche et rugueuse, situé au sommet de la colline qui dominait la ville. Ses nombreux arcades et vitraux colorés étaient typiques de l'architecture faste de la fin du second millénaire, et laissaient passer la lumière du sud dans la nef, qui se répercutait à l'aide d'un habile jeu de miroirs en cuivre dans le restant de l'édifice.

De fait, les pèlerins étaient nombreux à venir prier sur le lieu où avait jadis coulé le sang des Dieux Jumeaux, et l'économie locale s'était basée là-dessus. Les auberges étaient souvent bondées à l'approche des beaux jours, où il était plus facile de voyager à travers l'Empire. De grands festivals étaient organisés pour les fêtes du

renouveau (à la fin de la saison de la guivre) et des moissons (à la fin de celle du dragon).

Les pèlerins des Dieux Jumeaux étaient au nombre d'une cinquantaine pour s'occuper des fidèles et tenir les cérémonies. Un bon nombre d'entre eux venaient en aide aux plus démunis et les soignaient en attendant qu'un Mage de l'Eau soit de passage afin de guérir les blessures les plus graves. D'autres instruisaient la population afin de leur apprendre à lire pour connaître l'histoire des Dieux Jumeaux et de l'Empire.

Les villages alentour bénéficiaient de l'émulation de la cité, commerçant régulièrement pour fournir la nourriture terrestre nécessaire aux habitants. En effet, la situation de la ville n'était guère stratégique, et c'est uniquement car l'endroit était mentionné dans le livre sacré que le hameau qui se tenait là avait pu s'élever au rang de véritable cité.

Mystros, la ville sainte
Notes de la cartographe Miranda Givrebois

La Confrérie et la Magie

Jouer un Mage de la Confrérie

Pour jouer un Mage, le joueur doit impérativement doter son personnage du Trait **◆**Mage de la Confrérie (page 55) à sa création.

Jouer un Mage requiert un roleplay exigeant et une forte implication du joueur : le personnage a des responsabilités importantes et devra perpétuellement osciller entre démonstration d'autorité et diplomatie. Il devra être moteur au sein du groupe.

Dès sa plus tendre enfance, le personnage a rejoint les rangs de la prestigieuse Confrérie, l'académie Impériale qui forme les porteurs du Don à maintenir la paix et la prospérité dans l'Empire.

Le Mage a autorité pour faire régner la paix dans l'Empire. Il peut traquer, appréhender et juger lui-même les criminels, du moment qu'il applique la loi impériale. Son ordre lui accorde une grande autonomie, tant dans les choix des combats à mener que dans la manière de les résoudre. Il doit en revanche rendre des comptes à ses Frères et Sœurs de la Confrérie, en particulier s'il ternit la réputation de l'ordre séculaire, qui peut conduire à un châtement sévère.

Sa foi en les Dieux Jumeaux n'est pas forcément aussi pure et absolue que peut l'être celle d'un pèlerin, mais l'origine Divine de ses pouvoirs implique tout de même une dévotion à la cause religieuse supérieure à la moyenne.

Il peut réquisitionner un logement et du matériel auprès de citoyens de l'Empire, dans la mesure du raisonnable, ou en échange d'une lettre de créance si besoin.

Il a fait vœu de chasteté, au sens de ne pas avoir d'enfant et de ne pas fonder de famille. Il a en outre renoncé à son droit de propriété, que cela concerne ses biens passés et futurs – tout ce qu'il a en sa possession est en réalité propriété de la Confrérie. Ses anciens biens éventuels reviennent à l'Empire.

Il a le droit de séjourner à la Tour Dorbéyaël, aussi connue sous le nom de Tour d'Argent, et de profiter des bibliothèques et autres équipements qu'elle abrite.

Enfin, il doit choisir un Élément (Feu, Eau, Air ou Terre). Lorsqu'il lance un sort correspondant à cet élément, cela lui coûte 1 **✖** de moins (minimum 1). Lorsqu'il apprend un sort correspondant à cet élément, cela lui coûte 1 **⊕** de moins (minimum 0). Un manteau de la couleur de son élément lui est également remis (voir ci-dessous).

En outre, le personnage commence son aventure en connaissant 4 sorts (au choix, dont deux au moins doivent être de son Élément), sans que cela ne lui coûte de Points de Création (**✖**). Il peut en apprendre davantage en dépensant normalement des Points de Création (**✖**), ou par la suite des Points de Destinée (**⊕**).

Le manteau, un symbole

S'il y a bien un moyen de facilement reconnaître un Mage, c'est à son habit iconique. Chaque manteau de Mage est uniformément coloré et finement brodé de motifs, le rendant identifiable par n'importe quel citoyen de l'Empire d'un seul coup d'œil, véritable étendard de la Confrérie. Les manteaux du Feu sont rouge cramoisi, ceux de l'Eau d'un bleu profond, ceux portés par les adeptes de la Terre sont verts et enfin l'élément de l'Air est symbolisé par la couleur jaune.

On ne compte plus le nombre de bandits qui se sont enfuis à la seule vue d'un manteau rouge, ou le nombre de portes de grandes familles qui se sont ouvertes à celle d'un manteau jaune.

Ample et muni d'une capuche, résistant et pratique, c'est également le vêtement de voyage idéal. La plupart des Mages portent des habits plus conventionnels en dessous, assortis à leur couleur de prédilection.

Cette dotation affiche inexorablement le Mage en tant que tel, ce qui peut être à la fois une bonne chose s'il souhaite se faire reconnaître, mais pénalisant pour une mission discrète. Dans ce dernier cas, les Mages sont autorisés à occulter leur appartenance à la Confrérie, en enfilant une grande cape de voyage par-dessus. D'une manière générale, les Mages considèrent comme déshonorant de devoir cacher qui ils sont vraiment.

Perdre son manteau est considéré comme un immense déshonneur pour un Mage, et une marque de profonde incompétence. Ce dernier fera tout ce qui est possible pour le récupérer et éviter de devoir revenir à la Tour d'Argent sans. Les Mages de chaque élément peuvent fabriquer de nouveaux manteaux, mais le processus est loin d'être anodin. Le manteau d'un Mage décédé est récupéré par ses pairs par tous les moyens, puis nettoyé, avant d'être confié à un futur porteur.

Enfin, ce que la populace ignore, c'est que chaque manteau est un artefact, tissé à l'aide de fils particulièrement résistants et infusé de Magie à travers la Rune brodée à l'intérieur. Cette dernière confère un pouvoir différent à chaque manteau, en relation avec

l'élément de prédilection du porteur. On dit que les Mages du Feu peuvent se tenir dans un brasier, que ceux de l'Eau arrivent à respirer au fond des lacs et des rivières, que les Mages de l'air peuvent planer depuis les cieux et enfin que le manteau de la Terre est tellement résistant que nulle lame ne peut le traverser.

Manteau Rouge – le Feu

Le personnage réduit tous les Dégâts (★) de feu subis de 8 points.

Manteau Jaune – l'Air

Le personnage ne subit jamais de Dégâts (★) de chute.

Manteau Bleu – l'Eau

Lorsque le capuchon est rabattu et que le personnage est immergé, une bulle d'air se crée, lui permettant de respirer normalement pendant 1 heure.

Manteau Vert – la Terre

Le personnage a +2 ▴.

La chasse aux artefacts

La Confrérie entretient un lien particulier avec ces objets infusés de Magie. Dans la majorité des cas, un artefact a été créé par un Mage des temps anciens, puis confié à une personne méritante et quelquefois perdu au fil des siècles. Certains de ces objets ont une puissance qui défie l'entendement, et il est du devoir d'un Mage que de s'assurer que ceux-ci ne tombent pas entre de mauvaises mains. En effet, la plupart des Mages considèrent qu'ils ont une sorte de « responsabilité collective » concernant les objets créés par leurs pairs disparus.

Toutefois, la Confrérie a assez mauvaise réputation en la matière. En effet, il est arrivé que des artefacts se soient vus confisqués de manière purement dogmatique, ou en quête de pouvoir personnel.

Les plus avides des Mages se sont alors tournés dans l'étude des textes historiques et les lieux abandonnés dans l'espoir de découvrir des trésors cachés. De telles recherches sont longues et fastidieuses, mais lorsqu'elles portent leurs fruits et qu'un artefact ancien est découvert, le Mage qui en est à l'origine est auréolé de gloire auprès de ses confrères et consœurs.

Les finances

La monnaie

Un Mage ne peut pas posséder de monnaie, mais peut en transporter une petite quantité qui appartient à la

Confrérie. Il peut se réapprovisionner dans les coffres de la Tour d'Argent lorsqu'il s'y rend personnellement.

En termes de règles, on considère qu'il a les moyens de payer les petites dépenses (25 Kaars maximum) sans devoir rien déboursier.

La réquisition

En contrepartie de ses services, un Mage peut réquisitionner ce qu'il souhaite auprès de n'importe quel citoyen ou seigneur de l'Empire pour mener à bien sa mission actuelle. Cette demande doit être légitime et raisonnable. En général, il utilise ce privilège pour exiger une chambre à l'auberge, un cheval pour son voyage ou l'aide de compagnons. Le Conteur peut exiger un jet d'Éloquence dans les cas litigieux.

Il a d'autre part le devoir de ne pas abuser d'un tel pouvoir (de toute manière, les Mages et Magiciennes qui le font systématiquement sont très rapidement mal vus par les habitants de l'Empire). S'il le fait trop souvent ou pour des motifs futiles, nul doute que le restant de la Confrérie va être mis au courant et va prendre des mesures drastiques pour éviter que son image ne soit ternie.

Les lettres de créance

Lorsque les dépenses engendrées par une réquisition sont trop élevées, le Mage peut dédommager le citoyen par une lettre de créance. Il s'agit d'un parchemin sur lequel il indique le motif de la réquisition et la somme promise. Il signe ensuite personnellement le document à l'aide d'un sort de ♦ Signature du Mage (page 86), puis il l'offre à la personne à dédommager. Ce sort peut être lancé même sans être connu, mais avec des malus.

Le citoyen n'a alors qu'à remettre le parchemin à un officiel de l'Empire contre des Kaars ronds et coulissants. Les lettres de créance payées sont apposées du sceau du seigneur et renvoyées à la Confrérie. Ainsi, un Mage qui dépenserait à tort et à travers l'argent de la communauté serait identifié et devrait rendre des comptes devant ses pairs.

Une lettre de créance à vocation à dédommager quelqu'un au nom de la Confrérie, et non à faire du commerce ou à être échangée contre une quantité de monnaie. Un Mage se refusera catégoriquement, par exemple, à acheter une armure lourde à chacun de ses compagnons à l'aide d'une lettre de créance !

Un Mage peut prendre une ou deux lettres de créance lorsqu'il se rend à la Tour d'Argent, suivant les besoins de sa mission actuelle.

Lancer un sort

Pour pouvoir lancer un sort, le Mage doit l'avoir appris en dépensant des Points de Destinée (☼) (sauf indication contraire, comme pour Signature du Mage).

Un sort est un Pouvoir à part entière.

Le lancement d'un sort est une procédure précise et qui demande une intense concentration. Il faut avoir les deux mains libres pour réaliser la gestuelle et être en mesure de parler pour réciter l'incantation. Si ces deux conditions ne sont pas réunies, le sort échoue automatiquement.

L'adepte des arcanes doit ensuite **réussir un jet de Magie dont la difficulté dépend du sort**. Comme pour n'importe quel Pouvoir, si le jet échoue, rien ne se passe et les Points de Pouvoir (♣) sont tout de même dépensés. Si le jet est réussi, les effets propres au sort sont appliqués.

Notez bien que la Magie est une science exacte et répétable, et chaque sort a précisément l'effet indiqué dans sa description. Si une imprécision demeure, c'est au Conteur de trancher.

Lancer un sort rend le lanceur EXPOSÉ. Si ce dernier subit des Dégâts pendant l'incantation, la difficulté du jet de Magie augmente de 2 crans (passant par exemple de normal à très difficile).

Les sorts maintenus

La plupart des sorts ont un effet immédiat, par exemple une Boule de Feu, mais d'autres perdurent indéfiniment dans le temps du moment que le Mage consacre de l'énergie pour le maintenir. De tels sorts sont identifiés par la mention « maintien requis » dans leur descriptif.

Un sort dont le maintien est requis se lance normalement et commence à faire effet immédiatement. Cet effet perdure tant que le Mage maintient le sort avec son esprit, ou bien qu'il confie cette tâche à une Rune.

Maintenir un sort avec son esprit

Un Mage peut maintenir un sort indéfiniment tant qu'il reste conscient et qu'il ne fait rien qui lui demande un effort physique intense ou une forte concentration (à l'appréciation du Conteur). Un Mage ne peut donc pas maintenir un sort pendant son sommeil ou s'il se fait assommer.

Lancer un nouveau sort met immédiatement fin à tout sort que le Mage maintient avec son esprit. Il n'est donc possible de maintenir qu'un seul sort avec son esprit à la fois.

Maintenir un sort est une tâche purement mentale, et ne demande aucune incantation et aucune gestuelle ; il est donc quasiment impossible de savoir si un Mage est en

train de maintenir un sort ou non, si ce n'est en observant les effets du sort en lui-même.

En combat, au début de chacun de ses tours suivants, le Mage doit consacrer une Action Rapide (⚡) pour continuer de maintenir un sort. Combattre n'empêche pas de maintenir un sort avec son esprit.

Si un Mage cesse de maintenir un sort avec son esprit pour une raison ou une autre, ce dernier prend fin immédiatement. Un Mage peut choisir de cesser de maintenir un sort à tout moment.

Enfin, un Mage ne peut récupérer d'aucune façon les Points de Pouvoir (♣) utilisés pour lancer le sort tant qu'il le maintient.

Maintenir un sort avec une Rune

Les Mages ont vite appris à leurs dépens qu'ils sont particulièrement vulnérables et démunis lorsqu'ils maintiennent un sort. Pour pallier ce problème, ils ont appris à enfermer temporairement de l'énergie dans un symbole ésotérique tracé sur une surface plane, appelé Rune, pour que cette dernière maintienne un sort à leur place. Ce processus demande cependant plus d'énergie et offre moins de contrôle.

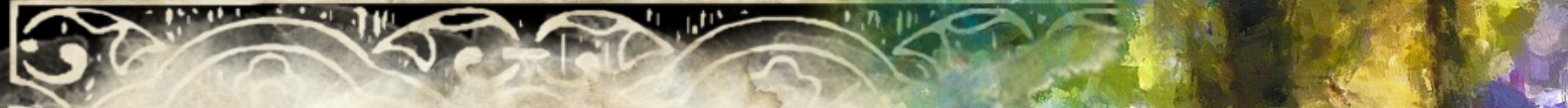
Pour transférer le maintien d'un sort à une Rune, le Mage doit être en train de maintenir ce sort avec son esprit. Il doit alors consacrer une Action de Combat (⚔) et dépenser des Points de Pouvoir (♣) additionnels pour tracer une Rune sur une surface plane (au sol, sur une tablette d'ardoise, sur un parchemin, etc.) et l'activer. Il doit avoir au moins une main de libre et de quoi la dessiner (encre, peinture, craie, charbon, stylet, etc.).

Le coût additionnel est de 2♣ pour la première Rune, 4♣ pour la seconde, 8♣ pour la troisième, et ainsi de suite. Si un sort maintenu par une Rune prend fin pour une raison ou une autre, elle n'est plus prise en compte.

Dès que la Rune est tracée, le sort est maintenu par cette dernière plutôt que par le Mage, qui peut lancer d'autres sorts, dormir, combattre, etc. sans y mettre fin.



Une Rune tracée à la hâte à l'aide d'un morceau de craie



Effacer la Rune, ne serait-ce qu'en partie, ou endommager son support désactive la Rune, ce qui met fin au sort, de la même manière que si le Mage avait cessé de le maintenir. En outre, la portée d'un sort maintenu par une Rune est calculée à partir de cette dernière, si bien que si la cible du sort s'éloigne trop de la Rune, le sort prend fin également. Notez qu'un Mage n'a plus le contrôle d'un sort maintenu par une Rune (ce n'est techniquement plus lui qui le maintien), ce qui signifie qu'il ne peut plus y mettre fin à tout moment. Pour cela, il doit employer les moyens cités ci-dessus.

Chaque Rune est spécifique au sort lancé, et il est possible de reconnaître le sort à partir de sa Rune. La plupart du temps, la Rune correspond à la gestuelle du sort.

Enfin, tant que la Rune est active, le Mage ne peut récupérer d'aucune façon les Points de Pouvoir (♣) investis dans le sort et la Rune.

Dans l'Empire, les bois et forêts sont des lieux de non-droit considérés comme dangereux, fief des créatures hostiles et des brigands

Le combat

On considère que la phase dite de combat débute lorsqu'un camp effectue une action hostile envers un autre (un PJ attaque un PNJ, l'inverse, ou même deux PJ entre eux). Elle se termine lorsqu'un des deux camps a été décimé, s'est rendu ou s'est enfui.



Round de combat

Durant toute la phase de combat, le temps est divisé en rounds de combat. **On considère qu'un round de combat dure environ 6 secondes** dans la chronologie de l'aventure (et donc 10 rounds équivalent à 1 minute). Chaque personnage a l'occasion d'agir une fois durant le round actuel, puis on passe au round suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce que la phase de combat prenne fin.

Ordre d'action

Durant un round de combat, chaque camp agit l'un après l'autre, et les personnages d'un même camp agissent simultanément. Cette pratique diffère de certains autres jeux de rôles, où on classe chaque protagoniste par ordre d'initiative. En effet, le choix a été fait de mettre de côté le réalisme pour mettre l'accent sur la simplicité, la rapidité et l'immersion.

Le camp qui agit en premier durant le premier round fera de même durant tout le combat.

Si un camp a pris l'autre par surprise, il agit en premier (embuscade, attaque pendant le sommeil, etc.).

Sinon, le camp dont le personnage possède la plus haute VIV commence. En cas d'égalité, les PJ commencent

Actions réalisables durant un round de combat

La durée d'un round étant limitée, un personnage peut effectuer un nombre restreint d'Actions durant ce laps de temps.

Lorsque c'est à son camp d'agir, un personnage peut choisir de faire :

1 Action de Déplacement (➤)

+

1 Action de Combat (⌘)

+

VIV Actions Rapides (⏩)

OU

1 Action Complexe (⌘)

+

VIV Actions Rapides (⏩)

Lorsque c'est au tour du camp adverse d'agir, un personnage peut faire :

1 Réaction (⏪)

à l'encontre d'une Action d'un adversaire

Les différentes Actions peuvent être réalisées dans n'importe quel ordre. Un personnage peut effectuer autant d'Actions Rapides (⏩) que sa valeur de VIVacité. Il peut aussi choisir de refuser de faire une ou plusieurs de ses actions s'il le souhaite.

Afin de rendre les combats épiques et fluides, il est conseillé au Conteur de demander aux joueurs ce qu'ils souhaitent faire, et de leur proposer une alternative si c'est impossible.

Exemple

Joueur : « Je vais à la rencontre de l'ennemi et je lui assène un coup puissant ! »

Conteur (qui voit que l'ennemi est à plus de 5m du personnage) : « Hum, ton adversaire est un peu loin, mais avec un bon jet de Course tu devrais pouvoir le faire. »

Joueur : « Très bien, je fais mon jet. »

Le Conteur ne fait pas de remarque sur le caractère « puissant » du coup, cela va dépendre de la réussite du jet de Corps à corps du personnage ; toutefois, comme le jet est bien réussi, il pourra décrire l'action dans ce sens.



Action de Déplacement

Un personnage peut effectuer une des choses suivantes lorsque c'est à son tour de jouer :

- Se déplacer (page 124)
- Courir (une seule fois par round, page 125)
- S'allonger / se jeter à terre (page 124)
- Se relever (page 125)
- Dégainer/rengainer une ou plusieurs armes
- Ramasser une arme au sol
- Recharger une arbalète
- Enfourcher ou descendre de sa monture
- Observer ou écouter (jet de Voir ou Entendre)
- Empoisonner une arme ou un projectile
- Faire une Action Rapide (»») à la place
- Utiliser un Pouvoir qui requiert ►

La plupart des Actions de Déplacement risquent de rendre le personnage EXPOSÉ (page 132).



Action de Combat

Un personnage peut effectuer une des choses suivantes lorsque c'est à son tour de jouer :

- Attaquer au corps à corps (page 122)
- Attaquer à distance (page 122)
- Se mettre en posture défensive (page 124)
- Réaliser une manœuvre (page 125)
- Protéger un allié (page 124)
- Démoraliser un adversaire (page 100)
- Tracer une Rune (page 118)
- Utiliser une potion
- Faire une Action de Déplacement (►) à la place
- Faire une Action Rapide (»») à la place
- Utiliser un Pouvoir qui requiert ✕

C'est le type d'Action par défaut. Si un personnage veut faire quelque chose qui n'est prévu dans aucune liste durant un combat, considérez que cela prend une Action de Combat (✕).



Action Complexe

Un personnage peut effectuer une des choses suivantes lorsque c'est à son tour de jouer :

- Charger ! (page 125)
- Attendre l'ennemi (page 124)
- Encorder un arc
- Pratiquer des premiers soins (jet de Médecine)
- Fouiller une zone de 1m² (page 100)
- Crocheter une serrure (page 101)
- Désarmer un piège (page 101)
- Se replier (page 125)
- Fuir ! (page 125)
- Utiliser un Pouvoir qui requiert ☒



Action Rapide

Un personnage peut effectuer une des choses suivantes lorsque c'est à son tour de jouer :

- Faire un jet de Connaissances (une au choix)
- Parler (une courte phrase uniquement)
- Lâcher un objet en main
- Utiliser un Pouvoir qui requiert »»



Réaction

Un personnage peut effectuer une des choses suivantes lorsque c'est au tour d'un adversaire de jouer :

- Faire un jet de Défense (page 123)
- Se jeter à terre (page 124)
- Saisir l'opportunité contre un adversaire EXPOSÉ (page 123)
- Utiliser un Pouvoir qui requiert ■

Attaquer au corps à corps

Requiert une Action de Combat (⚔).

Porter un coup

Désignation d'un adversaire → Jet de Corps à Corps →
Jet de Défense de l'adversaire → Dégâts

Le personnage désigne un adversaire à portée de frappe avec qui il engage une passe d'armes, et tente de porter un coup avec une arme de corps à corps.

Il doit réussir un **jet de Corps à corps de difficulté normale**, mais qui peut être plus élevée contre un adversaire puissant. Dans ce cas, le nombre de réussites minimum nécessaire sera indiqué dans son profil par sa Défense Passive (⌘).

Si le jet est **un échec, rien ne se passe**. On considère que le personnage a frappé à côté, ou bien n'a pas été assez rapide.

Si le jet est **un succès, l'adversaire peut utiliser sa Réaction (⚡) pour se défendre**.

Si la défense échoue, le personnage inflige des Dégâts.

Infliger des Dégâts au corps à corps

Les Dégâts (★) d'une attaque au corps à corps sont calculés en additionnant des Dégâts de l'arme du personnage (dépendant le plus souvent de sa FOR) et du nombre de réussites obtenues au jet de Corps à Corps. À cette somme on retranche les Points d'Armure (⬛) de l'adversaire, réduit éventuellement par la Pénétration (◻) de l'arme (jusqu'à l'annuler).

$$\star = (\star_{\text{arme}} + \text{Réussites}) - (\blacksquare_{\text{adversaire}} - \square_{\text{arme}})$$

Si ces Dégâts (★) sont strictement supérieurs à 0, l'adversaire perd autant de Points de Vie (♥). S'il tombe à 0♥ ou moins, il meurt.

À des fins de narration, il est conseillé au Conteur de ne pas révéler (explicitement) aux joueurs le nombre de Points de Vie (♥) restant des PNJ. Un combat est d'autant plus haletant si vous ne savez pas si votre ennemi a encore des ressources ou non !

Réussite critique au corps à corps

Si le jet de Corps à corps est une réussite critique, l'attaque est un succès et est résolue avec l'un des effets bonus suivants (au choix de l'attaquant) :

- L'adversaire ne peut pas utiliser de Réaction (⚡) contre cette attaque.
- Les Dégâts (★) de l'arme sont doublés.

- Appliquer en bonus les effets d'une manœuvre réalisable (aucun jet de Compétence n'est requis).

Exemple 1

Un chevalier attaque et fait une réussite critique à son jet de Corps à corps contre un brigand. Il décide d'appliquer en bonus l'effet de la manœuvre Faire trébucher (qui est réalisable au corps à corps). Le brigand peut alors tenter de se défendre ; s'il réussit l'attaque échoue et les effets de la manœuvre ne sont pas appliqués.

Si la défense échoue, le chevalier inflige des Dégâts normalement, puis le brigand doit réussir un jet de FOR difficile ou tomber À TERRE.

Portée des armes de corps à corps

La plupart des armes de corps à corps permettent de frapper un adversaire adjacent, c'est-à-dire globalement à 1 mètre ou moins.

La plupart des armes d'hast, telles que les lances ou les piques, ont une allonge supérieure permettant de frapper un adversaire situé jusqu'à 2 mètres. Cela permet par exemple d'attaquer par-dessus l'épaule d'un compagnon dans un couloir exigü.

Attaquer à distance

Requiert une Action de Combat (⚔).

Tirer

Désignation d'un adversaire → L'adversaire peut se jeter à terre → Jet de Tir → Jet de Défense de l'adversaire → Dégâts

Le personnage désigne un adversaire sur lequel il tire.

L'adversaire peut utiliser sa Réaction (⚡) pour se jeter À TERRE (page 131). Pour rappel, un personnage PRIS EN TRAITE ne peut pas utiliser sa Réaction (⚡).

Le personnage doit réussir un **jet de Tir de difficulté normale**, mais qui peut être plus élevée si des obstacles sont dans sa ligne de mire, ou contre un adversaire puissant. Dans ce cas, cela sera indiqué dans son profil par sa Défense Passive (⌘). Pour rappel, ce jet est résolu avec le Désavantage si l'adversaire est À TERRE.

Si le jet est **un échec, rien ne se passe**, le tir n'a pas fait mouche.

Si le jet est **un succès, l'adversaire peut utiliser sa Réaction (⚡) pour se défendre, mais uniquement s'il est pris pour cible par une arme de type Jet**, ou s'il possède une capacité ou un objet (comme une rondache) lui permettant de le faire quand même.

Si la défense échoue, le personnage inflige des Dégâts.

Infliger des Dégâts au tir

Les Dégâts d'une attaque à distance sont calculés de la même façon que pour une arme de corps à corps.

Réussite critique à distance

Une réussite critique à distance est résolue de la même manière que pour une arme de corps à corps.

Portée des armes à distance

Si la distance entre le tireur et sa cible est inférieure ou égale à la portée nominale de l'arme, le jet de Tir se fait sans malus.

À chaque fois que la distance entre le tireur et sa cible dépasse un incrément de la portée nominale, **le tireur a -1D à son jet de Tir et ses Dégâts sont réduits de 1*** (jusqu'à un minimum de 0).

Il est impossible de tirer s'il n'y a plus aucun dé à lancer.

Obstacles et couvert

Pour chaque obstacle entre le tireur et sa cible, la difficulté du jet de Tir augmente de 1.

Un obstacle peut être un objet ou un personnage dans la ligne de mire. À cause du tumulte du combat, un personnage au corps à corps de la cible compte toujours comme un obstacle, même s'il n'est pas dans la ligne de mire.

Si le jet échoue de 1 cran, le dernier obstacle est automatiquement touché, si le jet échoue de 2 crans, l'avant-dernier obstacle est touché, et ainsi de suite. Si l'obstacle est un personnage allié, il est considéré comme étant PRIS EN TRAITRE (page 133).

En cas d'échec critique, le Conteur choisit l'obstacle touché.

Tirer au corps à corps

Si le tireur est au corps à corps, le jet est résolu avec le Désavantage.

De plus, le tireur se rend EXPOSÉ, sauf s'il utilise une arme de Jet contre un adversaire avec qui il est au corps à corps.

Se défendre

Requiert une Réaction (■).

Si un adversaire a réussi à porter une attaque au Corps à corps ou au Tir, le personnage peut utiliser sa Réaction (■) pour essayer de parer ou d'esquiver le coup.

Le personnage ne peut pas tenter de se défendre contre une arme de tir qui n'est pas du type jet, sauf avec une capacité ou un objet indiquant le contraire. On considère en effet que les tirs d'armes de Trait telles que les arcs ou les arbalètes sont trop rapides pour pouvoir être esquivés sans bouclier.

Pour rappel, un personnage PRIS EN TRAITRE ou ayant chargé ne peut pas utiliser sa Réaction (■).

D'autre part, un personnage ne peut utiliser sa Réaction (■) que durant le round adverse ; il n'est donc pas possible de se défendre face à une Réaction (■) d'un adversaire.

Le personnage doit réussir un jet de Compétence Défense dont la difficulté est égale au nombre de réussites obtenues par l'adversaire sur son jet de Corps à corps ou Tir.

Si le jet est réussi, l'attaque est déviée, parée ou esquivée sans heurt. Tous les Dégâts et effets sont ignorés. Sinon, elle est résolue normalement.

Notez qu'étant donné que la plupart des personnages n'ont qu'une seule Réaction (■), il est évident qu'il est ardu de combattre en infériorité numérique.

Même si un personnage bénéficie de plusieurs Réactions (■), il ne peut en utiliser qu'une seule maximum contre chaque attaque subie.

Saisir l'opportunité

Requiert une Réaction (■).

Si un adversaire se rend EXPOSÉ alors qu'il est à portée de frappe du personnage, ce dernier peut utiliser une Réaction (■) pour l'attaquer une seule et unique fois avec une seule de ses armes de corps à corps, ou bien réaliser une seule Manœuvre (page 125) de corps à corps contre lui.

Pour rappel, si l'adversaire est attaqué pendant son propre round, il ne possède pas de Réaction (■) et ne pourra donc pas se défendre.

Un personnage ne peut Saisir l'opportunité qu'une seule fois par opportunité, même s'il possède plusieurs Réactions (■).

Exemple

Un brigand recharge son arbalète à portée de frappe de Rick le guerrier qui possède 2 Réactions (■) grâce à son Talent Second Souffle. Le brigand s'étant ainsi rendu EXPOSÉ, Rick peut Saisir l'opportunité pour lui porter un coup en utilisant 1 de ses 2 Réactions, mais pas plus.

En revanche, si le brigand décide de lui tirer dessus alors qu'il est toujours à portée de frappe, ce qui le rend à nouveau EXPOSÉ mais pour une autre raison, Rick pourra utiliser sa seconde Réaction (■) pour porter un autre coup au brigand.

Se jeter à terre

Requiert une Action de Déplacement (►) ou une Réaction (■).

Le personnage se jette au sol. Il peut le faire durant son round avec une Action de Déplacement (►) ou durant le round ennemi avec une Réaction (■), par exemple s'il voit qu'il va se faire tirer dessus.

Il est alors À TERRE (page 131) jusqu'à ce qu'il se relève, ce qui le rend plus difficile à toucher au Tir, mais plus facile à toucher au Corps à corps. Pour rappel, se relever est une Action de Déplacement (►).

Se jeter au sol peut donc être une solution efficace pour survivre à une salve de flèches ou de carreaux, contre lesquels il n'est pas possible de faire de jet de Défense.

Se mettre en posture défensive

Requiert une Action de Combat (⊗).

Le personnage se campe sur ses positions, prêt à réagir au moindre geste.

Le personnage a alors l'**Avantage en Défense, Voir et Entendre** contre ses adversaires jusqu'au début de son prochain round, mais ne peut entreprendre d'action offensive d'aucune sorte durant ce round.

Hors combat, un personnage peut se mettre en posture défensive s'il a de bonnes raisons de se douter qu'il va être attaqué, mais il ne peut pas tenir cette position très longtemps, à la discrétion du Conteur.

Un personnage en posture défensive ne peut tout de même pas utiliser sa Réaction (■) s'il est PRIS EN TRAITE.

Protéger un allié

Requiert une Action de Combat (⊗).

Le personnage se place devant un de ses alliés et le protège de son corps.

Le personnage désigne un allié adjacent qu'il va protéger. **Pour attaquer le protégé, la difficulté augmente de 1** (contre une attaque à distance, le protecteur est considéré comme un obstacle).

De plus, le **protecteur peut choisir d'utiliser sa Réaction (■)** pour devenir la cible de l'attaque et faire un jet de Défense à la place du protégé. Il doit décider de cela avant que le protégé ne se défende.

Il est possible d'attaquer normalement le protecteur.

Attendre l'ennemi

Requiert une Action de Complexe (⌘).

Le personnage se met en position d'attaque et attend que l'ennemi s'approche pour l'attaquer.

Une seule fois jusqu'au début de son prochain round, lorsque le **premier adversaire entre dans la portée de frappe** du personnage, ce dernier peut **Saisir l'opportunité** (page 123) pour l'attaquer même s'il ne s'est pas EXPOSÉ, et sans que cela ne lui utilise de Réaction (■).

Alternativement, s'il est équipé d'une arme à distance, lorsque le **premier adversaire entre dans la portée nominale de tir** du personnage, ce dernier peut faire de même une arme à distance, de manière dérogatoire. Cet effet peut être utilisé au même round que de la capacité spéciale Défensif de certaines armes, mais pas sur le même adversaire.

Enfin, à la place d'effectuer une attaque, il peut réaliser une autre action qui ne prend pas beaucoup de temps, comme actionner un levier ou fermer une porte.

Se déplacer

Requiert une Action de Déplacement (►).

Le personnage **se déplace d'autant de mètres que sa valeur de Mouvement (B)** en marchant. Un humain se déplacera donc le plus souvent de 5m.

Il peut choisir de se déplacer selon un autre mode de déplacement (nage, escalade, etc.), à condition de réussir un jet de la Compétence correspondante (Natation, Escalade, etc.). Le personnage se déplace alors à $(B/4)+R$, arrondi au supérieur. Un humain nagera ou escaladera donc le plus souvent de $2+R$ mètres.

Si le personnage **se déplace à portée de frappe d'un adversaire, il se rend EXPOSÉ** vis-à-vis de cet adversaire jusqu'à la fin de son déplacement, **sauf s'il ne fait que s'en rapprocher** (par exemple pour l'attaquer).

Exemple

Rick le guerrier se trouve à 4m d'un brigand qui est armé d'une épée. S'il se déplace en ligne droite pour aller au contact du brigand, il ne se rendra pas EXPOSÉ vis-à-vis de ce dernier car, bien qu'il rentre dans sa portée de frappe de 1m, il ne fait que s'en rapprocher.

Désormais Rick fait face à 2 brigands, dont le second est armé d'un arc et derrière le premier. S'il se déplace à côté du premier pour aller attaquer le second, il va vraisemblablement devoir se déplacer à portée de frappe du premier en le contournant : il ne fait alors pas que s'en rapprocher et se rendra donc EXPOSÉ vis-à-vis de l'épéiste, mais pas vis-à-vis de l'archer.

Notez que les adversaires qui ont de l'allonge ont une portée de frappe augmentée, et peuvent donc couvrir davantage de terrain.

Courir

Requiert une Action de Déplacement (►).

Faites un **jet de Course de difficulté normale**.

S'il est réussi, **augmenter le Mouvement (B) du personnage du nombre de réussites obtenues** jusqu'au début de son prochain round. Le personnage peut se déplacer durant la même action, en prenant en compte le bonus.

S'il est raté, le personnage ne peut se déplacer que de son Mouvement (B) normal, et a le Désavantage à tous ses jets de Compétence jusqu'au début de son prochain round.

Un personnage ne peut Courir qu'une seule fois par round.

Charger !

Requiert une Action Complexe (X).

Le personnage s'élance en ligne droite pour porter une attaque dévastatrice à un adversaire.

Le personnage peut **se déplacer en ligne droite jusqu'à 2 fois sa valeur de Mouvement (B)**, puis **attaquer** au corps à corps avec une unique attaque (même dans le cas d'un combat à deux armes). Les **Dégâts de l'arme sont augmentés de +2★ pour cette attaque** si le personnage s'est déplacé en ligne droite d'au moins 2m.

En contrepartie, **le personnage doit renoncer à sa Réaction (■)** pour ce round. S'il l'a déjà utilisée, il ne peut pas Charger.

Si le terrain est encombré, par exemple par des gravats ou d'autres obstacles bas, le Conteur peut demander au personnage de faire un jet d'Acrobaties normal ou plus difficile. Si le jet est raté, le personnage peut se déplacer mais ne peut pas attaquer.

Se relever

Requiert une Action de Déplacement (►).

Un personnage À TERRE peut **se relever avec une Action de Déplacement (►)**. Cela ne le rend pas EXPOSÉ, même s'il est à portée de frappe d'un adversaire.

Se replier

Requiert une Action Complexe (X).

Le personnage se replie prudemment en conservant sa garde.

Le personnage **se déplace prudemment de B mètres**. Cette action **ne le rend jamais EXPOSÉ** et ne l'exclut pas du combat, contrairement à la fuite.

Fuir

Requiert une Action Complexe (X).

Certains combats sont perdus d'avance, et il vaut mieux prendre ses jambes à son cou !

Le personnage n'effectue pas un simple repli stratégique : il s'enfuit aussi vite qu'il en est capable. Il est exclu du combat et ne peut plus y participer. À la place, à chaque round il s'éloigne à toute vitesse.

À la discrétion du Conteur, ses adversaires peuvent utiliser leur Réaction (■) soit pour Saisir l'opportunité et faire une ultime attaque, soit pour rompre également le combat pour tenter de le rattraper. Dans ce dernier cas, une course-poursuite s'engage (page 129).

Manœuvres

Réaliser une Manœuvre requiert une Action de Combat (X).

Il est possible de se Défendre contre une manœuvre de la même façon que contre une attaque correspondante.

Parfois, taper comme un sourd sur un adversaire jusqu'à ce qu'il s'écroule exsangue n'est pas la solution la plus efficace. Un voleur pourra par exemple empêcher une sentinelle de donner l'alarme en la réduisant au silence, ou assommer les gardes de la salle du trésor d'un coup sec derrière la nuque. Un limier professionnel préférera tirer dans la jambe de sa cible pour l'empêcher de fuir, et aller la ligoter. C'est à cela que servent les manœuvres : mettre hors de combat ou gêner un adversaire sans le blesser directement.

Réduire au silence

Le personnage frappe un adversaire à la gorge ou à la poitrine pour l'empêcher de donner l'alerte ou lancer un sort.

Le personnage fait une **attaque au corps à corps ou à distance en augmentant la difficulté du jet de Compétence de 2**.

L'attaque est résolue normalement, puis l'adversaire fait un **jet de CON difficile**. Si le jet est raté, il est incapable de parler (et donc de lancer un sort ou donner l'alerte) jusqu'au début du prochain round du personnage.

Désarmer

Le personnage frappe un adversaire afin de lui faire perdre une arme qu'il a en main.

Le personnage doit réussir une **confrontation de Corps à corps avec au moins 2 réussites de plus au total**.

Le personnage arrache l'arme de l'adversaire, qui tombe à 2m de lui dans une direction aléatoire. On ne peut pas désarmer un personnage combattant à mains nues ou une créature utilisant ses armes naturelles.

Contre un adversaire **PRIS EN TRAITRE**, le personnage n'a besoin de réussir qu'un jet de Corps à corps normal à la place de la confrontation.

Faire trébucher

Le personnage frappe un adversaire afin de le mettre à terre.

Le personnage fait une **attaque au corps à corps en augmentant la difficulté du jet de Corps à corps de 2**.

L'attaque est résolue normalement, puis l'adversaire fait un **jet de FOR difficile**. Si le jet est raté, il tombe À TERRE (page 131).

Si l'adversaire est une créature beaucoup plus grande que le personnage, le Conteur peut décider qu'il est tout simplement impossible de la faire trébucher.

Une créature quadrupède a l'Avantage au jet de FOR pour rester sur ses pieds.

Assommer

Le personnage assène un coup à la tête d'un adversaire du plat de sa lame ou de la hampe de sa lance dans le but de le mettre hors de combat plutôt que de le tuer.

Le personnage fait une **attaque au corps à corps ou à distance en augmentant la difficulté du jet de Compétence de 2**.

L'attaque est résolue normalement, mais si cela 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 (page 131) jusqu'à ce qu'il soit soigné.

De plus, si l'adversaire a été **PRIS EN TRAITRE** et n'a pas été **ASSOMMÉ**, il doit réussir un jet de **CON normal** ou être **ASSOMMÉ**.

Le personnage doit nécessairement manier une arme infligeant des Dégâts contondants, ou pouvoir l'utiliser pour en infliger (comme par exemple frapper du plat de la lame ou mettre un coup de hampe, ce qu'il peut faire sans malus additionnel). Les éventuels Dégâts bonus, comme ceux d'un sort d'Arme flamboyante, le poison et tout autre effet nécessitant de blesser son adversaire ne s'appliquent pas.

Attaquer à mains nues permet de réaliser cette Manœuvre sans en augmenter la difficulté.

Harceler

Le personnage envoie une série de coups rapides au corps à corps (ou à courte portée à l'aide de plusieurs armes de jet, telles que des étoiles de lancer) visant à gêner son adversaire plutôt qu'à blesser.

Le personnage doit **réussir un jet de Corps à corps (ou Tir le cas échéant) facile (1R)** contre un adversaire.

L'adversaire a le **Désavantage sur le prochain jet d'une Compétence donnée** (au choix du personnage).

Galvaniser

Le personnage crie des conseils à un allié par-dessus la fureur du combat, comme « attention sur ta gauche ! », ou encore « il ne tient pas bien sa garde lorsqu'il recule ! ».

Le personnage doit **réussir un jet d'Éloquence normal**, et désigne un **allié à 5m ou moins**, qui soit en mesure de le voir et de l'entendre.

Au choix du personnage, l'**allié désigné** a l'**Avantage à son prochain jet de Corps à corps ou de Défense** jusqu'au début de son prochain round.

Viser une partie du corps

Le personnage essaye de toucher une partie particulière du corps de son adversaire, par exemple un point faible connu.

Le personnage fait une **attaque au corps à corps ou à distance en augmentant la difficulté du jet de Compétence de 2**.

Suivant la créature et la zone visée, l'attaque peut alors avoir un effet spécial ou même être le seul moyen de la blesser (à la discrétion du Conteur). Il est par exemple possible de viser les jambes pour ralentir, ou une partie non protégée par l'armure pour en ignorer tout ou partie.

Exemple 1

Un tir dans la jambe de quelqu'un qui s'enfuit peut lui donner le Désavantage sur ses jets de Course.

Exemple 2

Le meilleur moyen de blesser un Élémentaire est de viser les yeux, les dégâts sur les autres parties de son corps bénéficiant d'une protection considérable.

Styles de combat

Chaque combattant ne se bat pas de la même manière, chacun ayant affûté au fur et à mesure de sa vie un style bien particulier.

La plupart du temps, un style de combat est façonné par les Talents (◆) et les Pouvoirs (❖) que le personnage a développés.

Combat avec une seule arme à une main

La main de libre permet de dégainer un poignard à lancer, une flasque d'acide, ou tout autre objet pour surprendre son adversaire, tout en ayant son arme principale pour se défendre. Certaines techniques de maître d'armes nécessitent également d'avoir une main de libre.

Combat avec une arme à une main et un bouclier

Polyvalent, ce style permet de rester offensif tout en gardant le bénéfice des points d'armure et du bonus en Défense conférés par le bouclier.

Combat avec une arme à deux mains

Ce style permet de frapper fort une seule et unique fois, se basant sur les points de dégâts supérieurs d'une arme à deux mains.

Combat à deux armes

Un personnage peut choisir de combattre avec une arme dans chaque main. Il ne peut s'agir que d'armes à une main. Il est par contre possible de se servir de ses poings.

S'il décide de ne porter qu'une seule attaque, avec une de ses armes, tout se passe comme une attaque classique.

Avec une seule Action de Combat (⌘) le personnage peut décider de porter une attaque avec chacune de ses deux armes. Dans ce cas, elles sont résolues avec 2D de malus.

Notez qu'il est tout à fait possible de combattre avec une arme de corps à corps dans une main et une arme à distance dans l'autre, tel qu'un couteau de lancer.

Combat monté

À la guerre ou durant une escarmouche, les personnages pourront être amenés à combattre tandis qu'ils chevauchent leur monture. D'une manière générale, c'est un avantage non négligeable.

Pour des raisons de lisibilité, toutes les règles ayant trait aux montures sont regroupées dans la section Équitation (voir page 99).



Course-poursuite

Cette règle permet de simuler une course-poursuite effrénée dans les ruelles d'une ville, sur les toits de la capitale, dans les méandres d'une forêt profonde, ou tout autre environnement possédant des cachettes et/ou des obstacles.

Préparez des petits rectangles de papier. Chacun d'entre eux représente un Obstacle. Préparez également des pions représentant chacun des fuyards et des poursuivants. Lorsqu'un personnage a franchi un Obstacle, placez son pion dessus.

Pour la suite des explications, on part du principe que la course-poursuite oppose 1 fuyard à 1 poursuivant, mais les règles se généralisent intuitivement avec davantage de belligérants.

Début de la course-poursuite

Lorsque la course-poursuite s'engage, le fuyard et son poursuivant agissent round par round, comme dans un combat. La durée d'un round de course-poursuite est la même que celle d'un round de combat (6 secondes), ce qui permet de facilement pouvoir gérer les deux de façon synchronisée.

Le fuyard joue en premier, et commence par générer un Obstacle qu'il doit franchir (voir ci-dessous). S'il échoue, il est immédiatement rattrapé ; sinon il continue à générer et franchir des obstacles tant qu'il le peut.

Les Obstacles forment alors une piste de poursuite.

Puis c'est au poursuivant de devoir franchir les Obstacles dans l'ordre de la piste, tant qu'il le peut.

La course-poursuite continue round par round jusqu'à ce qu'une condition de fin soit remplie (voir ci-contre).

Générer un Obstacle

Au début de la course-poursuite ou s'il a besoin de franchir un Obstacle alors qu'il n'y en a plus devant lui, le fuyard choisit une Compétence en rapport avec la course-poursuite, et une difficulté. Il marque cette Compétence et cette difficulté sur le rectangle de papier, cela représente l'Obstacle à franchir. Il peut alors immédiatement essayer de franchir cet Obstacle.

Franchir un Obstacle

Pour tenter de franchir un Obstacle, un personnage doit réussir un jet de la Compétence et de la difficulté associés à l'Obstacle.

- Si le jet est réussi tout juste, il franchit l'Obstacle et son round se termine.
- Si le jet est réussi avec au moins une réussite de plus, il franchit l'Obstacle et peut tenter d'en franchir un nouveau durant le même round, et ainsi de suite.

Toutefois, chaque Obstacle déjà franchi lors d'un round impose un malus de 1 dé sur tous les autres jets de Compétence du personnage pour ce round, de manière cumulative.

- Si le jet est raté, il reste sur place sans franchir l'Obstacle et son round se termine.

Lorsqu'un personnage réussit à franchir un Obstacle, placez son pion sur ce dernier.

Contourner un Obstacle

Un poursuivant qui ne veut pas tenter de franchir un Obstacle donné peut dire qu'il va le contourner. Dans ce cas, il génère en parallèle 2 Obstacles successifs de la même difficulté que celui qu'il veut contourner. Il n'est pas obligé de les franchir en un seul round, mais s'il a franchi le premier il ne peut pas faire marche arrière. Une fois les 2 Obstacles franchis, le poursuivant est immédiatement placé sur l'Obstacle qu'il avait initialement contourné.

Fin de la course-poursuite

La course-poursuite se termine :

- Si à la fin d'un round le poursuivant se trouve sur le même Obstacle que le fuyard. Dans ce cas, ce dernier est rattrapé. Si la course-poursuite fait suite à un combat, il est automatiquement mis hors d'état de nuire ; sinon le Conteur peut décider de débiter un combat.
- À la fin du 4^{ème} round dans tous les cas. Si le fuyard n'a pas été rattrapé, il parvient à s'enfuir automatiquement.

Notez que le fuyard peut décider de se laisser rattraper, tout comme le poursuivant peut décider d'abandonner la poursuite.

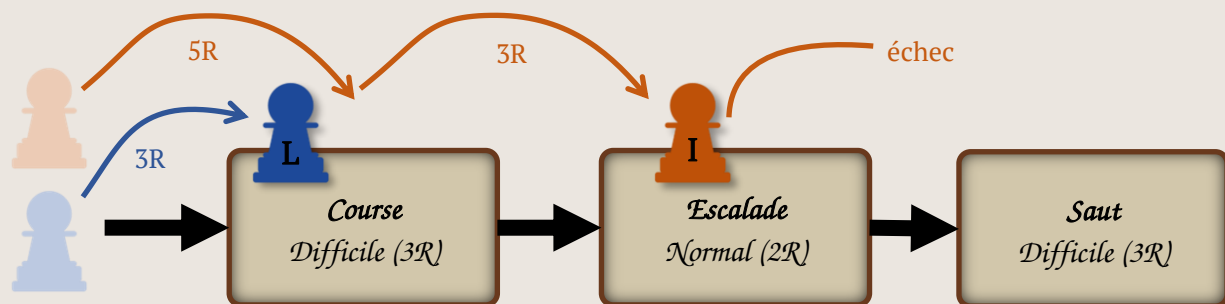


Face à certains adversaires, la fuite est la seule solution...

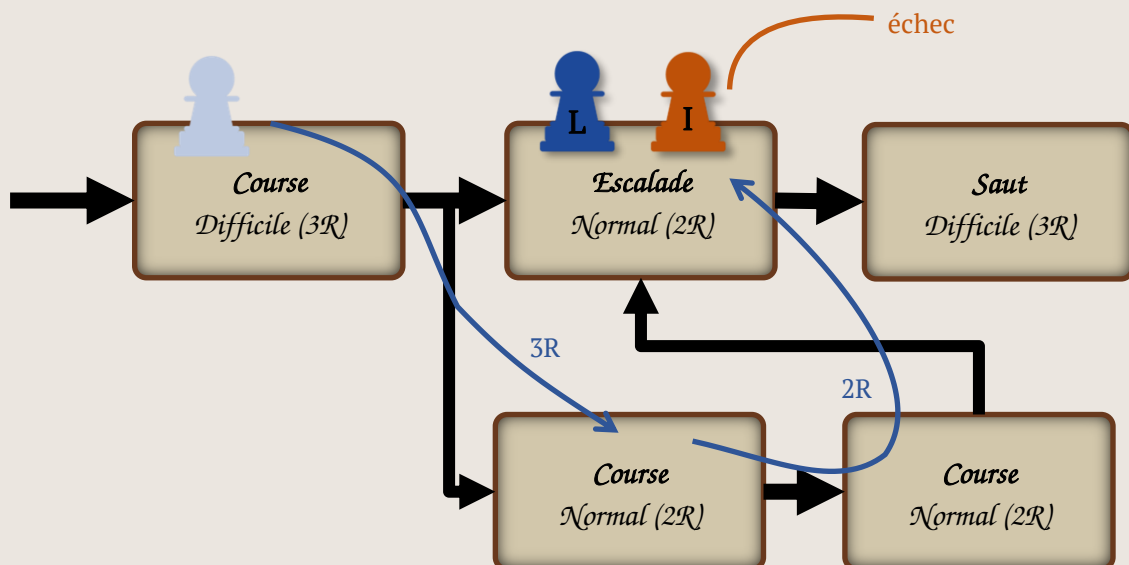
Exemple

Le milicien Lios (L) est sur les traces de la voleuse Irlène (I) depuis quelque temps. Il la repère au bout de la ruelle, mais cette dernière s'en aperçoit et s'enfuit ! Ni une, ni deux, il se lance à sa poursuite. Irlène jouera le rôle du fuyard, et Lios celui du poursuivant. On prépare un pion pour chacun d'entre eux.

Premier round. Irlène décide elle décide de sprinter jusqu'au bout de la longue ruelle (elle génère un Obstacle de type Course difficile). Elle jette les dés, et obtient 5 réussites à son jet de Course. C'est suffisant pour non seulement franchir l'obstacle (on place son pion sur l'Obstacle franchi), mais aussi continuer à s'enfuir durant ce round. Elle décide de grimper le long d'une treille pour atteindre les toits (elle génère un Obstacle de type Escalade normal). Elle jette les dés (avec 1 dé de malus car elle a déjà franchi un obstacle à ce round) et obtient 3 réussites. C'est encore suffisant pour franchir l'Obstacle (on avance son pion sur ce dernier) et continuer. Elle prend son élan pour sauter sur le toit d'en face (elle génère un Obstacle de type Saut difficile). Elle jette les dés (avec 2 dés de malus car elle a déjà franchi 2 Obstacles à ce round), mais n'obtient qu'une seule réussite. Elle ne parvient donc pas à franchir l'Obstacle et reste là où elle est. C'est maintenant à Lios de jouer. Il s'élance et obtient exactement 3 réussites à son jet de Course : il parvient à franchir l'Obstacle de justesse mais ne peut rien faire de plus à ce round.



Second round. Irlène rate à nouveau son jet de Saut (décidément !), et reste là où elle est. C'est maintenant à Lios de jouer. Or, s'il est bon à la course, il est en revanche très mauvais à l'escalade. Il décide donc de ne pas monter à la treille, mais plutôt de contourner le bâtiment pour cueillir la voleuse à la sortie (il génère 2 Obstacles de type Course de même difficulté que celui qu'il veut contourner). Il jette les dés (avec un dé de malus) et passe le premier avec 3 réussites, puis fait de même (avec 2 dés de malus) et obtient 2 réussites. Il passe donc l'Obstacle et doit arrêter son round ici. Qu'à cela ne tienne, il est sur le même Obstacle qu'Irlène, il a donc rattrapé la voleuse ! Il n'y a donc pas de troisième round, et la course-poursuite s'achève ici. À la discrétion du Conteur, soit Irlène est directement mise hors d'état de nuire, soit un combat s'engage (et Irlène ne pourra pas tenter de le fuir).



Les blessures et les afflications

Blessure

Lorsqu'un personnage subit des Dégâts et perd au moins 1 ♥, il est **BLESSÉ**.

Afin de renforcer l'immersion, il est préférable d'éviter de dire directement le nombre exact de Points de Vie (♥) qu'a perdu un personnage. À la place, dites qu'il est « blessé » s'il a perdu au moins 1 ♥, qu'il est « sévèrement blessé » s'il a perdu au moins ½ de ses ♥, et que son « état est critique » s'il en a perdu au moins les 3/4.

Mort

Si l'accumulation de ses blessures fait tomber le personnage à 0 ♥ ou moins, il meurt.



Tromper la mort

Le joueur peut décider de dépenser 2* pour sauver son personnage. Il survit alors, mais il est hors de combat, entre la vie et la mort. Il lui faudra des soins prolongés et des jours de repos pour s'en remettre (à la discrétion du Conteur).

Si le personnage n'a plus assez de Points de Destinée (*), il ne peut pas être sauvé. Il est donc conseiller de ne pas tout dépenser pour améliorer son personnage (page 50).

Étant donné que dans le monde d'Ilburia le concept de résurrection n'existe pas, la mort d'un personnage est définitive. Le joueur devra recréer un nouveau personnage depuis zéro.

Types de Dégâts

Une arme ou une attaque peut infliger des Dégâts de différents types. La plupart du temps, cela n'a pas d'importance, la victime perdant autant de Points de Vie (♥) que le montant de Dégâts infligés.

Résistances et vulnérabilités

Certaines créatures ou certains objets peuvent avoir des vulnérabilités ou des résistances à certains types de Dégâts.

Les Dégâts contre lesquels une créature a une **résistance** sont **divisés** (en arrondissant au supérieur), tandis que les Dégâts contre lesquels elle a une **vulnérabilité** sont **multipliés**. Le facteur dépend de la créature. Les résistances et les vulnérabilités s'appliquent après l'éventuelle réduction due aux Points d'Armure (♣).

Si une arme inflige des Dégâts de différents types, on utilise le type le plus restrictif pour les vulnérabilités et le moins restrictif pour les résistances.

Exemple 1

Une créature immunisée au feu subira des Dégâts normaux face à une Épée Flamboyante, qui inflige des Dégâts à la fois de feu et tranchants. Par contre, elle ne subira aucun Dégât d'une boule de feu, qui inflige uniquement des Dégâts de feu.

Exemple 2

Une créature vulnérable au feu subira des Dégâts doublés face à la même Épée Flamboyante.

Dégâts tranchants, perforants et contondants

Les armes conventionnelles (épées, lances, etc.) et les armes naturelles (griffes, crocs, etc.) infligent un type de dégât parmi : tranchant, perforant et contondant. Ce n'est pas indiqué sur chaque arme, car il est en général facile de déterminer de quel type il s'agit.

Certaines armes peuvent infliger des types de Dégâts différents suivant comment un personnage les utilise. Dans ce cas, le personnage doit clairement l'indiquer.

Exemple

Par défaut, une épée inflige des Dégâts tranchants car on considère que le personnage attaque avec des coups de taille. Toutefois, s'il précise qu'il donne un coup d'estoc, les Dégâts seront perforants.

Dégâts de feu et d'acide

Les Dégâts infligés par le feu ou l'acide (Magiques ou non) sont **impossibles à guérir par Magie ou par régénération accélérée**. Il faut impérativement les récupérer au rythme normal ou avec un jet de Médecine.

Dégâts de chute

Lorsqu'un personnage tombe ou saute d'une hauteur strictement supérieure à 2m, il subit 2* par mètre de chute, avec une Pénétration Totale (∞♣).

Si le personnage est conscient et libre de ses mouvements, il peut tenter d'Amortir sa chute (page 103).

Soigner ses blessures

Un personnage récupère naturellement CON♥ par nuit de repos.

Pour accélérer la guérison, il est conseillé d'avoir recours à la Médecine (page 101) ou à un moyen Magique.

Infection

Une blessure de guerre (un coup d'épée, une flèche, etc.) qui n'est pas désinfectée et pansée correctement risque de s'infecter dès le lendemain au matin (appliquer les effets de la gangrène page 133).

Action Épuisante et Fatigue

Si un personnage demande trop d'efforts à son corps, par exemple en s'abstenant de dormir ou en courant un marathon, il risque d'en subir le contrecoup.

Dans les cas où un personnage met son corps à rude épreuve, le Conteur peut considérer qu'il s'agit d'une action Épuisante. Dans ce cas, le personnage doit réussir un jet de CON normal.

Si le jet est raté, le personnage est FATIGUÉ (page 132) jusqu'à ce qu'il ait pris une nuit entière de repos. De plus, il ne peut plus effectuer de nouvelle action Épuisante tant qu'il ne s'est pas reposé.

Si le jet est réussi, la difficulté des prochains jets de CON pour les actions Épuisantes augmente d'un cran (de manière cumulative) tant que le personnage ne s'est pas reposé.

États préjudiciables

Un personnage peut être diminué par l'état dans lequel il se trouve. Les états (préjudiciables ou non), sont notés en PETITES MAJUSCULES.

À terre

Le personnage est allongé ou à plat ventre par terre, soit pour se mettre à couvert, soit car il est tombé. Cela le rend plus vulnérable aux attaques au corps à corps, mais plus difficile à toucher au tir.

Un personnage À TERRE a le Désavantage sur tous ses jets où il a besoin d'utiliser son corps (par exemple tirer à l'arc, mais pas à l'arbalète). De plus, il ne peut jamais Saisir l'opportunité contre un adversaire EXPOSÉ.

Les adversaires ont l'Avantage à leurs attaques au corps à corps contre le personnage, et le Désavantage à leurs attaques à distance (sauf s'ils sont adjacents).

Un personnage peut choisir de se jeter À TERRE en utilisant sa Réaction (■) s'il est la cible d'une attaque à distance, avant que l'adversaire ne fasse son jet, pour se rendre plus difficile à toucher.

Assommé

Le personnage a été mis hors de combat pour un long moment. Il gît inconscient au sol, incapable de faire quoi que ce soit.

Un personnage ASSOMMÉ tombe À TERRE et ne peut pas agir. De plus, les attaques au corps à corps le ciblant ne peuvent pas échouer.

Lorsqu'un personnage se fait assommer, il lâche ce qu'il avait en main.

Aveuglé

Le personnage ne voit plus rien à cause de l'obscurité, d'un flash de lumière ou d'une cécité permanente.

Un personnage AVEUGLÉ ne voit rien du tout, et échoue automatique ses jets de Voir. De plus, il ne peut jamais Saisir l'opportunité contre un adversaire EXPOSÉ.

Il peut tout de même essayer de réaliser certaines actions « à l'aveugle », par exemple s'il arrive à localiser un adversaire, à l'appréciation du Conteur. Même dans ce cas, il aura systématiquement le Désavantage.

Empoisonné

Le personnage est contaminé par une substance nocive qui se répand rapidement dans son organisme.

Un personnage est EMPOISONNÉ tant qu'il a un ou plusieurs dés poison.

À la fin de chacun de ses rounds, après avoir agi, il enlève un de ses dés poison et perd 1D♥ (jetez le dé défaussé). Ces Dégâts ne sont pas réduits par ses Points d'Armure (■). Le processus se répète à chaque round jusqu'à ce que le personnage n'ait plus de dé poison, ou qu'il décède.

Si un personnage déjà EMPOISONNÉ reçoit davantage de dés poison, ces derniers s'ajoutent à ceux qu'il a déjà, prolongeant ainsi la durée de l'empoisonnement.

Une créature sécrétant du poison est systématiquement immunisée à son propre poison.



Une fiole de venin de Murbac

En feu

Les habits et la peau du personnage sont en train de brûler sévèrement, lui arrachant des cris de douleur atroces.

Au début de chacun de ses rounds, avant d'agir, un personnage EN FEU perd 5♥. Ces Dégâts ne sont pas réduits par ses Points d'Armure (♥). Il peut se rouler au sol avec une Action de Combat (⚔) afin d'éteindre le feu, ou bien un allié peut l'aider à l'éteindre avec une Action de Combat (⚔) également.

Endormi profondément

Le personnage est en train de dormir profondément.

Un personnage ENDORMI PROFONDEMENT est À TERRE et ne peut pas agir. De plus, les attaques au corps à corps le ciblant ne peuvent pas échouer.

Lorsqu'un personnage se fait endormir, il lâche ce qu'il avait en main.

S'il subit des Dégâts, il se réveille immédiatement. Un autre personnage à son contact peut également le réveiller en y consacrant une Action de Combat (⚔).

Le bruit ne saurait réveiller un personnage ENDORMI PROFONDEMENT. Notez qu'une telle condition est en général provoquée par un effet chimique ou Magique. Se réveiller lorsqu'on dort « normalement » doit être géré de manière roleplay, à la discrétion du Conteur.

Étourdi

Le personnage a pris un violent coup et est désorienté pour un court instant. Il est campé sur ses jambes et voit des étoiles.

Un personnage ÉTOURDI ne peut pas agir.

Exposé

Si un personnage effectue une des actions suivantes alors qu'il est à portée de frappe d'un adversaire, il se met en danger. Cela le rend EXPOSÉ vis-à-vis de cet adversaire jusqu'à la fin de cette action :

- Se déplacer (sauf pour se rapprocher de cet adversaire)
- Lancer un sort
- Tirer depuis un corps à corps (sauf avec une arme de Jet)
- Faire un jet de Médecine (rend également EXPOSÉ le personnage qui se fait soigner)
- Recharger une arbalète
- Toute autre action où le personnage a besoin de se concentrer et n'est pas en mesure de combattre

Les adversaires à portée de frappe d'un personnage EXPOSÉ peuvent Saisir l'opportunité pour l'attaquer (page 123).

Fatigué

Le personnage est épuisé, par manque de sommeil ou suite à un trop grand effort physique.

Un personnage FATIGUÉ a le Désavantage à tous ses jets de Compétence.

Immobilisé

Le personnage est entravé au niveau des jambes.

Un personnage IMMOBILISÉ ne peut pas se déplacer (ou être déplacé) d'une quelconque façon que ce soit.

De plus, il ne peut jamais Saisir l'opportunité contre un adversaire EXPOSÉ et a le Désavantage à ses jets de Défense.

Malade

Un personnage peut tomber malade s'il se rend dans des endroits infectés (par exemple des marais), s'il est blessé par une créature porteuse, ou si une blessure dégénère.

Un personnage MALADE est soumis à des malus qui dépendent de la maladie qui l'affecte (voir page 133). Ces effets perdurent jusqu'à ce que le personnage guérisse ou meurt.

Paralysé

Le personnage a été infecté par une substance qui réduit grandement ses capacités.

Un personnage est PARALYSÉ tant qu'il a un ou plusieurs dés paralysie.

À chacun de ses jets de Compétence, le personnage a autant de dés de malus qu'il possède de dés de paralysie (jusqu'à ne plus lancer de dés, et donc échouer automatiquement).

À la fin de chacun de ses rounds, après avoir agi, il lance tous ses dés paralysie et enlève tous ceux qui ont un résultat de 4+. Le processus se répète à chaque round jusqu'à ce que le personnage n'ait plus de dé paralysie.

Si un personnage déjà PARALYSÉ reçoit davantage de dés paralysie, ces derniers s'ajoutent à ceux qu'il a déjà, prolongeant ainsi la puissance de la paralysie.

Pris en tenaille

Certains Talents ou Pouvoirs donnent des bonus ou sont utilisables uniquement contre un personnage PRIS EN TENAILLE.

Un personnage est PRIS EN TENAILLE s'il combat au corps à corps en infériorité numérique et que des ennemis sont positionnés devant et derrière lui, et/ou à sa droite et à sa gauche. Un personnage n'est donc pas PRIS EN TENAILLE si tous ses ennemis lui font face.

Pris en traître

Un personnage **PRIS EN TRAITRE** par un adversaire ne peut pas utiliser sa Réaction (■) contre lui.

Un personnage est **PRIS EN TRAITRE** s'il n'est pas conscient de la présence d'un adversaire dissimulé. Une confrontation Voir vs Discrétion ou Entendre vs Discrétion permet de repérer l'adversaire.

Maladies

Certaines créatures peuvent être vectrices de maladies, transmissibles par contact ou morsure. Consommer de l'eau non potable peut également être risqué, de même que se rendre à certains endroits contaminés.

En termes de règles, qu'un personnage tombe **MALADE** ou non reste à discrétion du Conteur. Cela doit rester exceptionnel si les personnages suivent un minimum de précautions d'hygiène.

La plupart des maladies autorisent un jet de CON pour s'en prémunir. Ce jet peut être retenté chaque jour au matin. S'il est réussi, le personnage est guéri.

Il est également possible de soigner un patient avec un jet de Médecine réussi et en y consacrant le temps requis.

Voici une liste des maladies qui peuvent être rencontrées en Ilburia :

Gangrène

Temps d'incubation : le lendemain matin

Cause : blessure non soignée

Jet de CON pour résister : normal

Guérison : jet de Médecine difficile (1 journée)

Des bulles remplies d'un liquide violet apparaissent sur la blessure. L'odeur est nauséabonde. La peau se fragilise peu à peu et devient marron ou même noire. La victime voit sa température s'élever fortement et souffre intensément tandis qu'elle est de plus en plus fatiguée.

Le personnage a le Désavantage à tous ses jets de Compétence à cause de la souffrance.

Passé 3 jours sans traitement, il faut amputer le membre concerné. Passé 7 jours sans traitement, le personnage meurt.



Un pied gangrené

Vidée intégrale

Temps d'incubation : 8 heures

Cause : manger de la nourriture douteuse ou de l'eau non potable

Jet de CON pour résister : facile

Guérison : jet de Médecine difficile (1 jour)

La victime souffre de diarrhées aiguës, de crampes abdominales, de nausées et de vomissements. Elle se vide des deux côtés – littéralement, et doit boire beaucoup sous peine de se déshydrater.

Le personnage a le Désavantage à tous ses jets de Compétence. De plus, étant donné qu'il doit aller à la selle fréquemment, il voyage seulement à 25% de sa vitesse habituelle.

Migraine des cimes

Temps d'incubation : 24 heures

Cause : passer trop de temps en haute altitude

Jet de CON pour résister : normal

Guérison : redescendre dans une vallée bien plus basse ou jet de Médecine très difficile (1 jour)

La victime est sujette à un terrible mal de crâne qui lui donne l'impression qu'on lui enfonce des pieux dans le front dès qu'il essaye de se concentrer.

À chaque fois que le personnage dépense des Points de Pouvoir (♣), il perd la moitié de ce montant en Points de Vie (♥), arrondi au supérieur.

Fièvre dardique

Temps d'incubation : 24 heures

Cause : passer trop de temps dans des marécages

Jet de CON pour résister : normal

Guérison : jet de Médecine normal (2 jours)

Les voies respiratoires sont obstruées et la victime a l'impression de suffoquer en permanence. Elle a le nez qui coule, éternue et a beaucoup de fièvre. Cette maladie a été vue la première fois à proximité du Marais des Dards, à Stanford. On raconte qu'elle serait également transmise par des chauves-souris...

Le personnage a le Désavantage à tous ses jets de Compétence demandant un effort physique.

Même sans traitement, la Fièvre dardique passe au bout d'une semaine.

Sclérose des tombeaux

Temps d'incubation : premiers signes au bout de 1 heure, puis 12 heures

Cause : creuser des tombes ou visiter des cryptes anciennes

Jet de CON pour résister : normal

Guérison : jet de Médecine très difficile (1 jour)

Tout commence par un voile gris qui se forme devant les yeux de la victime à peine une heure après la contamination. Au bout de douze heures, le pauvre malade commence à sentir des crampes et des raideurs dans tous ses muscles, et cela ne va pas en s'arrangeant. Cette maladie terrible continue de paralyser petit à petit tous les muscles, jusqu'à ce que la victime ne puisse plus se mouvoir du tout.

Le premier jour, le personnage a 1 dé de malus à tous ses jets de Compétence basés sur le physique. Tant qu'il n'est pas soigné, au matin de chaque nouvelle journée, il a 1 dé de malus supplémentaire.

Si cette maladie progresse jusqu'à ce qu'il ait 4 dés de malus, il est complètement paralysé et ne peut plus rien faire. À 8 dés de malus, ses organes internes sont complètement sclérosés et il meurt.

Peste Rouge

Temps d'incubation : 1 heure

Cause : contact physique avec un infecté ou un objet qu'il aurait touché

Jet de CON pour résister : difficile

Guérison : jet de Médecine héroïque (1 jour)

Cette maladie est terrible, et provoque l'apparition de plaques rougeâtres sur le corps de la victime. Les tissus internes de cette dernière se désagrègent rapidement, ce qui cause dans la majorité des cas la mort à courte échéance. Heureusement, la Peste Rouge demeure exceptionnellement rare dans l'Empire.

Chaque jour, au matin, le personnage perd 1 CON, de manière cumulative. Lorsqu'il arrive à 0, il meurt. Tant que le personnage est MALADE, il ne peut pas récupérer les points de CON perdus.

Si le personnage est guéri, il récupère les points perdus à la hauteur de 1 par jour.



Nécessaire de premiers secours





*La médecine en Ilburia, tout comme l'alchimie,
reste une pratique incertaine et tâtonnante.*



*Les cavernes des Nains forment un véritable royaume sous les montagnes,
où les Humains ne sont généralement pas les bienvenus.*

CHAPITRE 4

L'Artre du Conteur

*Raconter une histoire, c'est
réussir à la faire vivre dans le
cœur de ceux qui l'écoutent.*

Ce Chapitre est exclusivement réservé au Conteur.

Il contient des informations que lui seul est supposé connaître,
et en prendre connaissance ne fera que nuire à l'expérience de jeu
des autres joueurs.

Ami aventurier, passe ton chemin !



Le rôle du Conteur

Si vous êtes déjà un Conteur (Maître de Jeu) aguerri, les Chroniques d'Ilburia – le Jeu de Rôle ne devrait pas trop vous dépayser : l'essentiel de ce qu'on peut trouver dans un monde médiéval fantastique est là. Toutefois, quelques particularités subtiles méritent d'être précisées.

Si vous débutez en tant que Conteur, cette section va vous aider à vous lancer avec vos joueurs dans une première aventure.

Le monde d'Ilburia, et en particulier l'Empire qui prospère depuis trois millénaires, est placé sous le signe de l'équilibre. Les différentes familles se disputent le pouvoir par des intrigues politiques, des escarmouches et des assassinats plus que par une guerre ouverte. En effet, la toute puissante Confrérie s'assure que la paix demeure coûte que coûte.

D'autre part, le poids de la religion unique et du passé pèse sur beaucoup de facettes de la société tout en unissant les Impériaux autour de valeurs fortes.

Enfin, le monde d'Ilburia recèle de lourds secrets et mystères. Que sont vraiment les Dieux Jumeaux ? Où sont-ils partis ? Est-ce que les Féhérides reviendront prendre leur revanche sur le peuple des Hommes ? Quel est le but ultime de la Confrérie ? Quels sont ces artefacts qu'ont laissés derrière eux les Mages les plus puissants ?

En tant que Conteur, votre rôle va être de retranscrire cette ambiance très particulière, emprunte de mysticisme, de questionnements et noyée sous une stagnation de la société malade.

Paradoxalement, l'univers d'Ilburia se veut dans le fond cohérent et terre à terre. Il est peuplé de factions ayant chacune des motivations et des idéaux. La Magie doit être interprétée davantage comme une force austère, mystérieuse et incomprise que comme un bienfait fantastique qui résout tous les problèmes.

Dans la suite de ce chapitre, vous trouverez des conseils sur l'interprétation du monde et les grandes lois le régissant en secret, les types d'aventures, l'attribution des Points de Destinée, les villes de l'Empire et leur gouvernance, des exemples de noms Impériaux, des artefacts dont la recherche peut constituer une aventure en soi, et enfin les statistiques des PNJ que vont pouvoir rencontrer les personnages de vos joueurs.



Les dessous du monde d'Ilburia

Tout comme le système de jeu, le Conteur est très libre sur le type d'aventures qu'il peut vouloir faire vivre à ses joueurs, et à travers quel prisme il veut leur faire découvrir Ilburia et l'Empire. Certaines grandes lois et principes régissent le monde, et le Conteur doit faire en sorte de les respecter en secret, sans les révéler directement aux Joueurs.

Le monde d'Ilburia est profondément cohérent. Si quelque chose peut paraître surprenant de prime abord il faut forcément qu'il y ait une explication logique. Attention cependant, cela ne veut pas dire que vos joueurs doivent en avoir connaissance dès le début ! Au contraire, récompensez leurs recherches et leurs enquêtes en leur distillant ce genre d'informations.

L'Empire est plongé dans un profond immobilisme depuis trois mille ans. Cela s'explique d'une part structurellement : la Confrérie et un pouvoir Impérial fort ont toujours été là pour résoudre les crises majeures que l'Empire a eu besoin de traverser. C'est une bonne chose en soi, mais cela a coupé court à toute nécessité d'innovation. A l'échelle d'une nation, pourquoi inventer des armes un peu plus puissantes lorsqu'un Mage peut faire dix fois mieux en claquant des doigts ? Ces deux pouvoirs préviennent également la plupart des guerres internes et maintiennent un statu quo entre les familles les plus puissantes. D'autre part, l'explication est idéologique et religieuse : les Impériaux considèrent que l'apogée de leur civilisation a eu lieu durant l'Age de Diamant, au tout début de la création de l'Empire. Leur objectif est de revenir à cet état de grâce originel, et les innovations technologiques, par exemple, ne font que les en éloigner. Rappeler aux Joueurs que le progrès est mal vu autant par les autres que par leur propre personnage. Si les PJs posent des questions à ce sujet, les réponses les plus communes seront « on a toujours fait comme ça » et « cela ne ferait que nous éloigner des Dieux ».

La religion est unique et omniprésente. Autrement dit, chaque citoyen de l'Empire croit fermement en l'existence les Dieux Jumeaux, et remettre en question cet état de fait serait pour eux un non-sens complet. Les éventuelles dissensions qui peuvent exister concernent des points de détails de la Légende d'Ilburia. C'est à vous, Conteur, qu'il revient de rappeler l'ambiance spirituelle dans laquelle sont baignés les PJs. Par exemple, conclure systématiquement les discussions de vos PNJs par un « que les Dieux Jumeaux vous gardent » ou « puisse la lumière des Dieux Jumeaux vous guider ».

Les Dieux Jumeaux ont véritablement existé. Ce qui est relaté dans la Légende d'Ilburia est globalement véridique, sauf la raison de leur disparition. En réalité, les Dieux Jumeaux sont deux entités extra-ilburiennes qui se sont fait

passées pour des dieux, et c'est une lutte fratricide les opposant qui scella leur destin. Ils ne sont pas réellement morts, mais en état d'hibernation dans un lieu inconnu de tous pris dans les glaces du grand nord, se remettant de leur combat.

Les Champs de Nirhalla existent, mais personne n'en a la preuve. Il s'agit d'un paradis où continuent d'exister tous les Humains après leur mort, qu'ils aient été bons ou mauvais. Il n'y a pas de notion de jugement, ni d'enfer. Ce qui est écrit dans la Légende d'Ilburia est donc vrai, mais personne n'a le moyen de le confirmer. Dans certains cas de figure, il peut arriver que « l'âme » d'un humain ne puisse pas y accéder, auquel cas on peut considérer qu'elle est perdue à tout jamais et cesse d'exister.

Les pèlerins sont en bas de l'échelle sociale. Il n'y a pas de clergé fort dans l'Empire, en partie à cause des autres institutions déjà en place. Les pèlerins sont auto-proclamés et vivent principalement de dons. Ils n'ont pas de pouvoir politique ou social direct, et leur rôle est toujours de second plan. Traduisez cela en rappelant aux Joueurs incarnant des pèlerins qu'ils ne jouissent d'aucune influence induite par leur statut social.

L'Empire est globalement plus tolérant que l'image que l'on a du Moyen-Âge. En effet, la place de la femme est équivalente à celle de l'homme, et les couples homosexuels ne sont pas stigmatisés, bien que clairement minoritaires (à cause des problèmes d'hérédité que cela pose). N'hésitez donc pas à inclure des personnages féminins puissants, et présentez toujours cela comme parfaitement normal. La façon de prier et de servir les Dieux est également très libre : les gens sont croyants et pratiquants, mais le dogme n'impose pas la manière de le faire.

Le monde d'Ilburia est dangereux. Il est infesté de créatures hostiles qui n'hésitent pas à s'en prendre aux humains. Insistez en permanence là-dessus : par exemple, les loups n'ont pas peur du feu et ne fuient pas l'Homme. Passez la nuit en dehors d'une agglomération Impériale ou d'une route gardée, c'est nécessairement prendre des risques. C'est en grande partie pour cette raison que la démographie de l'Empire est restée stable durant aussi longtemps, et que le développement de nouveaux villages est difficile. Enfin, rappelez que tout cela n'est rien comparé à ce qui se passe une fois franchies les frontières de l'Empire.

Le système de Magie peut être qualifiée de « hard magic system », c'est-à-dire qu'il respecte des règles strictes et déterministes. En ce sens, on pourrait même qualifier la Magie de science. Bien que tous l'ignorent, l'origine de la Magie provient de radiations émanant du centre du monde

d'Ilburia, se traduisant sous la forme d'une énergie brute. Les Mages et Magiciennes de la Confrérie sont capables de tordre cette énergie à leur guise grâce à une anomalie non-héréditaire à l'intérieur de leur cerveau. Bien entendu, ces derniers n'en ont pas conscience. Il est possible de faire avec cette énergie tout ce qu'il serait possible de faire en physique classique, mais les habitants d'Ilburia ne sont pas avancés suffisamment dans cette discipline pour l'exploiter à son plein potentiel. A la place, lorsqu'un Mage lance un sort, il se met dans le même état mental qu'un de ses prédécesseurs « à l'aveugle », sans vraiment comprendre ce qu'il fait, à travers des incantations et une gestuelle précise. Les mêmes causes produisant les mêmes effets, c'est comme cela que, empiriquement, la Confrérie a pu découvrir tout un panel de sorts.

Les Féhérides existent mais n'interviennent pas. Le peuple de la forêt existe bel et bien, mais ne s'immisce pas dans les affaires de l'Empire. Si personne n'en a vu de mémoire d'Homme, c'est parce qu'elles n'ont pas de désir expansioniste. En revanche, elles défendent avec inflexibilité leurs frontières, conformément à la trêve instaurée trois millénaires plus tôt, à la fin de la Grande Guerre. Contrairement à ce qu'il est relaté dans la Légende d'Ilburia, ce ne sont pas des créatures maléfiques, mais qui au contraire aspirent à l'harmonie. Elles ont trouvé un moyen d'échapper à la mort, et c'est d'ailleurs la convoitise des Humains qui a déclenché ladite Grande Guerre et la disparition des Dieux.

Les Vampyres existent, mais ils ne sont pas ce qu'ils semblent être. Contrairement à la croyance populaire, les « Vampyres » ne sont pas des créatures animées de mauvaises intentions. Originellement appelés « Immortels », ce sont des Humains que les Dieux ont altérés afin de les rendre plus forts, plus résistants, et insensibles aux ravages du temps. Initialement au nombre de treize, leur rôle est de garantir la paix entre l'Empire et ses voisins (tandis que la Confrérie est garante de la paix intérieure). Ils agissent dans l'ombre, usant autant de diplomatie que d'assassinat. Ce sont les seuls à entretenir des liens amicaux avec les Féhérides. Les Vampyres sont liés coercitivement à leur mission éternelle, et ne peuvent ni la trahir, ni y renoncer en se donnant la mort. Le seul à avoir pu se libérer de cette obligation est le Maître des

Cartes, et il existe depuis une profonde rancune entre lui et les siens.

Les ténèbres glacées de Norgac abritent un divin secret oublié, dont seuls les Vampyres se souviennent...

GROUPES ET AVENTURES

Les aventures que vous allez faire vivre aux personnages de vos joueurs vont énormément dépendre des motivations de ceux-ci, qui vont elles-mêmes dépendre de la composition de leur groupe. Voici plusieurs groupes typiques de personnages des exemples d'aventures – bien entendu non exhaustifs ni restrictifs.

Les mercenaires

C'est le groupe le plus classique. Leurs principales motivations sont la richesse et la soif d'aventure. Suivant leur ligne de conduite, ils accepteront plus ou moins n'importe quelle mission pourvu qu'elle soit payée en Kaars ronds et coulissants.

Combat	■ ■ ■ ■
Voyage	■ ■ ■ ■
Diplomatie	■ ■ ■ ■
Enquête	■ ■ ■ ■

Type d'aventures

- Explorer des ruines oubliées fourmillant de pièges
- Tuer des bêtes sauvages
- Démanteler un campement de bandits
- Escorter un convoi de marchands sur terre ou sur mer
- Faire de la contrebande
- Etc.

Le Mage et ses compagnons

Les motivations d'un Mage ou d'une Magicienne de la Confrérie sont tout sauf pécuniaires. Leur crédo sacré est de garantir la paix dans l'Empire, mais ils sont également attirés par toute forme de connaissance ou de puissance liée à la Magie ; le but ultime de tout Mage étant d'accéder à l'immortalité.

Les compagnons d'un Mage peuvent le suivre pour l'honneur et la gloire que cela représente, par conviction religieuse ou encore en paiement d'une dette. En effet, il n'est pas rare qu'un Mage prenne à son service durant quelques années un voleur en quête de pénitence afin de le garder à l'œil tandis qu'il purge sa peine. De telles circonstances ont même parfois mené à la naissance d'une solide amitié.

Indéniablement, le Mage sera le personnage central du groupe, au centre de la plupart des interactions sociales, ce qui demandera davantage d'implication de la part du joueur qui le joue. Inversement, les autres personnages seront plus ou moins sous ses ordres. Assurez-vous bien que vos joueurs soient en accord avec ce principe avant de commencer à jouer !

Combat	■ ■ ■ ■
Voyage	■ ■ ■ ■
Diplomatie	■ ■ ■ ■
Enquête	■ ■ ■ ■

Il est également possible de jouer un groupe entièrement constitué de Mages, qui aura une force de frappe incroyable, et dont l'arrivée en ville ne passera certainement pas inaperçue. Les missions qui leur seront confiées seront nécessairement ardues et nécessiteront beaucoup d'anticipation et de tact : en effet, seuls des adversaires sûrs d'eux et bien préparés oseront s'attaquer à un quarteron de Mages.

Type d'aventures

- Venir en aide à un village attaqué par des bêtes sauvages
- Trouver le remède à une pandémie
- Enquêter sur des trafics divers
- Investiguer sur des phénomènes mystérieux
- Protéger une personnalité importante
- Déjouer un complot
- Faire de la diplomatie

Les pèlerins de la Foi

Si tous les membres du groupe ont des motivations religieuses fortes, de nouvelles opportunités d'aventures s'offrent à eux. Ils peuvent par exemple se sentir investis de la mission divine de débusquer les apostats et hérétiques, ou au contraire protéger leur prochain.

Type d'aventures

- Rechercher des textes sacrés perdus
- Protéger une relique
- Venir en aide aux habitants d'un village
- Construire un temple
- Débusquer les apostats (avérés ou fantasmés)

Combat	■ ■ ■ ■
Voyage	■ ■ ■ ■
Diplomatie	■ ■ ■ ■
Enquête	■ ■ ■ ■

Les membres d'une maisonnée

Il peut s'agir des membres d'une même famille qui dirige une petite ville et/ou leurs vassaux. Leurs motivations vont tourner autour des luttes de pouvoir afin de faire prospérer et perdurer leur illustre lignée.

Type d'aventures

- Forger des alliances
- Acquérir du pouvoir politique
- Développer des ententes commerciales
- Déjouer un complot / Protéger la ville

Combat	■ ■ ■ ■
Voyage	■ ■ ■ ■
Diplomatie	■ ■ ■ ■
Enquête	■ ■ ■ ■

Récompenses et Points de Destinée

Récompenses d'aventure

Suivant le type d'aventure, les récompenses convoitées par les personnages du groupe ne vont pas être les mêmes.

Les mercenaires vont vouloir être payés en Kaars ronds et coulissants. Cela peut être par exemple une mission d'escorte ou une traque de nuisibles dont la prime va dépendre de la dangerosité ; une chasse au Warx peut rapporter par exemple jusqu'à 30 Kaars par tête ramenée en trophée. Il peut aussi arriver que les PJs rencontrent par hasard des créatures qu'ils abattent, et se renseignent ensuite en ville si une prime était sur leur tête (ce qui n'est pas toujours le cas).

La découverte d'un artefact peut être la récompense d'une longue d'aventure demandant une implication particulière des joueurs, en particulier pour comprendre ses effets et son fonctionnement.

Des connaissances ou des informations secrètes devraient satisfaire en particulier les Mages, surtout si cela peut les assister dans une quête de puissance. C'est également un bon moyen pour vous, Conteur, de faire découvrir plus en profondeur les mystères du monde d'Ilburia.

Enfin, une série d'aventures peut également être récompensée par un terrain, un manoir, une position sociale dans une organisation, etc.

N'oubliez pas non plus que, bien souvent, les bénéfices réalisés sur les objets récupérés pendant l'aventure dépassent de loin la somme promise par le commanditaire.

Notez que les récompenses doivent toujours dépendre de la nature de l'aventure en elle-même et pas directement de l'expérience ou de la puissance des PJs.

Le tableau suivant donne quelques exemples de primes monétaires afin de vous aider à doser les récompenses.

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

Attribution des Points de Destinée

Le cas échéant, la paye d'aventure est donnée à la fin de celle-ci par le Mage avec une lettre de créance, tandis que les frais d'aventure sont réglés au fur et à mesure par ce dernier.

À la fin de chaque séance de jeu, le Conteur doit récompenser les joueurs en distribuant à chacun des Points de Destinée (☼) pour symboliser le fait que leurs personnages apprennent, deviennent plus puissants et marquent leur nom dans l'Histoire.

La quantité de Points de Destinée (☼) à donner dépend de la dangerosité et complexité de la séance. A ces derniers viennent s'ajouter des points bonus pour récompenser les joueurs s'ils ont interprété leur personnage avec brio, et s'ils ont été particulièrement efficaces.

Il est important de noter que, contrairement à d'autres jeux, occire des adversaires n'est pas une source de Points de Destinée (☼), et désamorcer subtilement un conflit peut même être davantage valorisé qu'un sanglant affrontement.

Enfin, rappelons que le Conteur est seul juge, et peut choisir d'attribuer des bonus ou des malus supplémentaires suivant certaines décisions ou actions faites durant la séance. Bien qu'il n'y soit pas obligé, il est recommandé au Conteur de donner la même quantité de Points de Destinée (☼) à tous les joueurs.

En moyenne, partez du principe qu'une séance de jeu réussie doit rapporter entre 2☼ et 3☼.

Dangerosité et actions des joueurs	☼ à donner
Séance sans danger (pas de combat, pas de piège, etc.)	0
Séance normale (un ou deux affrontements sans grand risque)	1
Séance dangereuse (combat ardu, ennemis ayant une position sociale leur accordant du pouvoir, etc.)	2
A bien joué son personnage (bonus roleplay)	+1
A trouvé une idée clé dans la réussite de l'aventure (bonus efficacité)	+1

Villes de l'Empire et démographie

L'Empire est vaste mais peu densément peuplé. Il compte tout juste 5 millions d'habitants. En termes de règles, on distingue cinq types d'agglomérations, mais les plus

courantes et qui regroupent le plus d'habitants restent les villages, éparpillés dans tout l'Empire.

Classe	Type	Nombre dans l'Empire	Nombre d'habitants	Part de la population Impériale totale
1	Hameau	~6000	<100	5%
2	Village	~7500	100-1000	75%
3	Bourg	~80	1000-10.000	8%
4	Ville	12	10.000-50.000	6%
5	Cité	4	>50.000	6%

Ci-dessous une courte description des principales villes de l'Empire. Elles sont gouvernées directement ou par le biais d'organisations par des familles qui ont acquis davantage de renommée que d'autres, que ce soit par la richesse, le combat ou les intrigues politiques. Le Conteur pourra se baser dessus lors des aventures des PJ, par exemple lorsque ces derniers voudront rencontrer les instances dirigeantes d'une ville.

Lorden Glainrud

Heinburud

Ampleur : Cité (capitale de l'Empire et chef-lieu)

Population : 130.000 habitants

La famille Impériale Cœur-de-Griffon règne sans partage sur tout l'Empire depuis trois millénaires ou presque. Le Lorden central de Glainrud est personnellement administré par l'Empereur Garrus Cœur-de-Griffon. Son jeune fils Garrett prendra un jour sa relève.

Moison

Ampleur : Ville

Population : 30.000 habitants

Seconde ville des grandes plaines Impériales de Glainrud, Moison est leur grenier à blé. La ville se situe au beau milieu de terres agricoles riches et de pâturages verdoyants. Bien que toute la ville ne tienne pas à l'intérieur de ses remparts, les entrepôts sur pilotis peuvent se voir même de l'extérieur. On dit que la pire crainte des habitants serait celle d'un incendie qui réduirait en cendres leurs récoltes.

Lorden Tolémek

Fiercueil

Ampleur : Cité (chef-lieu)

Population : 50.000 habitants

La cité a été construite dans la passe entre la Cordillère des Pics Blancs et les monts formant la frontière nord naturelle de Tolémek. Elle est essentiellement marchande, et sa position privilégiée à proximité des territoires Nains, de Séléchant et d'Heinburud en fait un carrefour incontournable – littéralement – pour tout commerçant itinérant qui se respecte. Au centre de la vaste place du marché se dresse une statue de l'Empereur Aurélien IV. Jeanne d'Arkour est la Lorde de Tolémek, et une certaine rivalité s'est établie avec son jeune cousin Isaure d'Arkour, qui gouverne la ville ; il faut dire que l'histoire familiale est assez mouvementée...

Port-Azur

Ampleur : Ville

Population : 20.000 habitants

La ville est un comptoir commercial, dirigée par plusieurs Guildes marchandes. Les trois plus influentes forment un triumvirat : la Guilde Vénédis avec à sa tête Alegios d'Hérié-Vénédis, la Guilde Ariès dirigée par Marjory de Relthuzel et enfin la Guilde Opaline chapeautée par le très jeune Roan Nitfel.

Garderonces

Ampleur : Ville

Population : 18.000 habitants

La famille Aultray veille sur cette ville austère, dernier bastion de la civilisation avant l'enfer vert de Malaka et les terribles monstres qu'il abrite. Masséria Aultray, dite la Rose Noire, est une fine lame doublée d'une diplomate émérite. Son mari Valérion tient quant à lui le rôle de chef de la garde de la ville et a plusieurs faits d'armes impressionnants à son actif.

Archève

Ampleur : Ville

Population : 15.000 habitants

Cette ville de plaine est très étendue pour une agglomération de cette ampleur. C'est le carrefour crucial du commerce donnant accès aux ports du Golfe Opalescent, et en tire une excellente prospérité. Plusieurs fois l'an, des foires agricoles attirent de nombreux négociants en quête de bonnes affaires. La ville est administrée par l'ambitieuse famille Milos, dont la puissante forteresse se trouve à une demi-journée de cheval de la ville. On raconte que l'ascension fulgurante des Milos ne serait pas étrangère à quelques exactions politiques plus ou moins douteuses.

Fortboisel

Ampleur : Bourg

Population : 6.000 habitants

Ce bourg vit essentiellement du commerce du bois et des herbes médicinales, exploitant allègrement les ressources de la Forêt de Bruissante qui le jouxte. Au centre d'un bosquet de bouleaux se dresse la demeure ancestrale de la famille Gilas, protectrice de la ville depuis le dernier siècle.

Lorden Effendor

Blézivent

Ampleur : Cité (chef-lieu)

Population : 60.000 habitants

Le Palais Perché de Blézivent est le fief d'Etienne de Cormatin, le Lord d'Effendor. Cet homme au port altier est issu d'une famille très ancienne qui a la confiance des Empereurs depuis des générations. Des soldats d'élite, la Garde de la Manche, assurent sa sécurité avec un zèle non dissimulé.

Mystros

Ampleur : Ville

Population : 25.000 habitants

La grande cathédrale de Mystros attire chaque année de nombreux pèlerins. Le très pieux Alan de Mystros assure la

sécurité de ces derniers avec ses sept fils Ezekiel, Jorah, Nimors, Théro, Zénok, Danis et Arthur. Il porte en permanence une fine cotte de mailles et une épée à la garde ailée et à la lame évidée, baptisée Lasdryme.

La responsable de la cathédrale en elle-même est la pèlerine Aliénor de Tintaciel, qui s'occupe des offices et accueille les autres pèlerins venus de tout l'Empire. Douce et mystique, il n'est pas rare de la voir déambuler à toute heure sous les arcades gothiques en faisant se balancer un encensoir parfumé.

Arcelant

Ampleur : Bourg

Population : 8.000 habitants

La ville-forteresse contrôle le triple pont qui enjambe le principal fleuve de la partie sud-est de l'Empire. Située à la frontière entre Effendor et Abracaz, elle est dirigée par la famille Tintaciel, protectrice de la région depuis quelques générations. Entretenant de très bonnes relations avec Mystros, c'est d'ailleurs Nicolène, la cousine d'Aliénor, qui est directement en charge de la ville.

Brizeval

Ampleur : Bourg

Population : 6.000 habitants

Loue Livna, dit le Magnolia de Fer, seule héritière de la famille, dirige la ville minière. Sa fortune est essentiellement due aux forges renommées qui tournent avec le métal extrait des mines. Inflexible et à la beauté fatale, on raconte que lorsque son bâtard de demi-frère tenta de s'approprier l'héritage familial, il eut un accident « cuisant ».

Lorden Abracaz

Mélionès

Ampleur : Ville (chef-lieu)

Population : 40.000 habitants

La ville est dirigée par la famille Rugissang. Il pourrait être étonnant de prime abord qu'une agglomération de cette taille n'ait point été fondée à l'embouchure d'un fleuve. Toutefois, Mélionès possède un gigantesque artefact capable de rendre l'eau de mer potable : l'Anneau de Salacy. L'accès à cet objet est rigoureusement contrôlé, ce qui renforce la mainmise des Rugissang sur la population.

Tourh

Ampleur : Ville

Population : 20.000 habitants

La ville est parsemée de hautes tours carrées au toit plat dont l'utilité est multiple et encore sujet à débat. Parfois vigie, d'autres fois séchoir à peaux, ou encore réserve d'eau. On

raconte même que ce seraient un réseau de défense antique. Eon Léofey est le protecteur de la ville, et veille à ce que les créatures sauvages qui pullulent dans les collines d'Emérée ne viennent pas troubler la sécurité des Tourhains. Sa prestance et sa majesté sont typiques de sa maisonnée qui, depuis les épisodes tragiques de la Guerre de Sang, a acquis une renommée exceptionnelle en Abracaz et dans l'Empire en général. Il possède un leg remarquable de cette époque : une des légendaires Épées Flamboyantes. À son annulaire gauche est visible un anneau blanc, qui pourrait être fait en os de Lional...

Illisiu

Ampleur : Bourg
Population : 5.000 habitants

Située à proximité de la grande forêt de Nissel, la ville fournit l'essentiel du bois au Lorden d'Abracaz, relativement aride, qui en est dépourvu. Jeanne Atréis a la ville sous sa coupe (sans mauvais jeu de mots), sa famille travaillant depuis des générations dans l'exploitation forestière.

Lorden Norgac

Monfaucon

Ampleur : Ville (chef-lieu)
Population : 15.000 habitants

La famille Frostgard est connue pour être inflexible et faire ce qui est nécessaire afin de garantir la survie des Hommes dans le Lorden inhospitalier de Norgac. Le jeune Gullimort, digne héritier de ses ancêtres, a su se faire respecter de la Garde Rouge malgré qu'il ait tout juste atteint l'âge d'homme.

Rudyvers

Ampleur : Bourg
Population : 2.000 habitants

Rudyvers, en sa qualité de ville la plus septentrionale de l'Empire, veille sur la mer du Nord et la toundra environnante. La vie n'y est pas de tout repos, tant à cause des températures glaciales et du faible approvisionnement que de la présence de créatures particulièrement dangereuses, tels que les Wyvernes. Heureusement, le burg accueille un contingent important de Rouges de Norgac, les troupes d'élite du Lorden, habitués aux conditions les plus extrêmes.

Lorden Stanford

Chançamont

Ampleur : Cité (chef-lieu)
Population : 60.000 habitants

La cité fluviale est en proie à des rivalités commerciales fortes depuis la passation récente de pouvoir du Lord de Stanford, dont l'influence est très réduite. Les paris sont actuellement ouverts pour savoir si une unique famille gouvernera ou si plusieurs se partageront le pouvoir.

Lorden Fonrinet

Brychalis

Ampleur : Ville (chef-lieu)
Population : 30.000 habitants

La puissante famille Vancard règne en maître sur la cité et le Lorden tout entier. Brychalis est enclavée dans une large vallée, à l'ombre d'antiques forteresses dressées sur des éperons rocheux. Véritable porte d'entrée des Chaînes Énériques, on la dit inexpugnable par les armes.

Phéris

Ampleur : Ville
Population : 10.000 habitants

Située au-delà des collines d'Angluion au bord d'un lac, Phéris est le point d'entrée principal du ravitaillement en nourriture de tout le Lorden montagnard. C'est en outre là qu'est produite la cire à cacheter et le miel de tout l'Empire.

Locriant

Ampleur : Ville
Population : 15.000 habitants

La cité située au creux de la vallée d'Entrebise n'est plus que l'ombre d'elle-même. Jadis resplendissante, depuis la félonie de la maison Ventaigle et la fin de l'usurpation du trône impérial, ses descendants ont été condamnés à extraire l'or des montagnes avoisinantes pour toujours, les privant de tout rêve de fortune. La moitié de la ville est à l'état de ruines, occupée par les plus pauvres. Sébar Ventaigle, jeune héritier du fardeau familial, tente par tous les moyens de redorer son blason tout en maintenant la ville à flots avec l'aide de ses conseillers. Pour cela, il n'hésite pas à sillonner l'Empire en quête d'alliés potentiels. Il entretient de bonnes relations avec Loue Livna.



Noms Impériaux génériques

Cette section vous propose des noms génériques pour nommer vos PNJ de l'Empire. Libre à vous de piocher parmi eux ou d'inventer les vôtres !

Alaya Tempest
Amalia Duroc
Ambrose Vilmont
André Duréault
Antigone de Louvoy
Argos Rance
Askold Lion, dit « le Lion »
Augustin Brilleloin
Baldur Jérémiah
Belfir Foy
Belpshore Ilmar
Belween Ildress
Bérédillia d'Entrebise
Bran Rêchès
Bruca Andra
Dabrand Vénombus
Elon Dryskov
Faban Duréault
Fergus Béline, dit « le Chauve »
Gérald Norois, dit « le Pieux »
Gontrand Leslandre
Gonzag de Balkor
Hector de Ventaulme
Helbert Ramos
Henry Carill
Holric Gréviche
Jacques Bell
Jaène Eris
Jathon Eris
Jenry Miellos

Johan d'Emérée
Johan Wilk
Jorah Cendrès
Judas Cassia
Kay Frest
Lauren Akal
Léonie Devallier
Lorne Malvaux
Marianne Tycho
Marie Ariaht
Maurion Castellan
Méréal de Norgac
Mévanwy Veldrak
Micheline Onlvau, dite « la Vieille »
Miden Olzimar
Morello Céverin
Nicodémus de Raceterre
Pablo Jyvors
Pat Gringar
Ravèn d'Imrael
Réadis Gillus
Régaelle de Néros
Régas Macker
Régis Chaulon
Salay Meyrin
Sando Brechlang
Séthén de Raceterre
Sigmund Livna
Vaénor Pelvin
Varen de Rouve

Artefacts

Les artefacts sont des objets d'une grande puissance, infusés de Magie. On raconte même qu'une partie de l'âme du Mage qui l'a créé est restée enfermée à l'intérieur, et que pour réussir à utiliser les pouvoirs de l'objet, il faut faire la démonstration de sa détermination à cette dernière.

Il s'agit d'objets rares, précieux et convoités – parfois même sacrés. On n'achète pas un artefact à la boutique du coin, même à la capitale ! Le Conteur doit s'assurer que mettre la main sur l'un d'entre eux soit long, ardu et périlleux. Et si un personnage rentre en possession d'un artefact par hasard, il risque de ne pas se rendre compte de la nature de ce dernier. Entretenez le mystère, forcez vos joueurs à chercher des réponses par eux-mêmes. Il arrive aussi que des aventuriers se rendent compte des années plus tard que l'artefact qu'ils possèdent a davantage de pouvoirs qu'ils ne le pensaient. À moins de trouver une note indiquant le ou les mots de commande à utiliser, un artefact peut rester inerte et garder ses secrets très longtemps...

Sauf indication contraire, les effets passifs d'un artefact sont effectifs sur-le-champ, dès que le personnage le porte ou l'utilise. Il peut cependant ne pas en avoir conscience. Un

personnage peut profiter des effets d'autant d'artefacts qu'il a de VOL. Au-delà de ce nombre, les autres artefacts sembleront être des objets tout à fait normaux, en commençant par ceux dont le personnage n'a pas conscience qu'ils sont Magiques (si bien que cela ne permet en aucun cas de déterminer si un objet est un artefact ou non).

Certains artefacts possèdent des Pouvoirs (♦) utilisables par leur porteur. De tels objets doivent au préalable avoir été portés au moins une journée entière, afin de se lier à eux. Il n'est donc pas possible de « refiler » un artefact à un compagnon pour qu'il puisse continuer de l'utiliser lorsque la réserve personnelle de Points de Pouvoir (♣) du personnage est à sec.

Utiliser un Pouvoir d'artefact demande de réussir un jet de VOL et de dépenser des Points de Pouvoir (♣), comme n'importe quel Pouvoir personnel. Cela représente le fait que le personnage impose sa volonté à la parcelle d'âme du créateur gisant dans l'artefact. Si le jet est raté, rien ne se passe, mais les Points de Pouvoir (♣) sont tout de même dépensés.

Les fils de la grande tapisserie de la Destinée sont plus ou moins solides suivant les individus



Amulette de pouvoir

Les Mages ont créé ces objets afin de pallier au fait qu'ils sont vite à court de puissance pour lancer leurs sorts, et que leur santé risque d'en prendre un sacré coup s'ils puisent dans leurs derniers retranchements.

Ces amulettes circulent parmi les Mages. Il peut s'agir d'une pierre ou d'un Kaar de très bonne facture, gravé ou peint d'une Rune, monté sur un pendentif en argent. Le porteur a 10 $\heartsuit$ supplémentaires (doit être porté pendant au moins 24h pour en profiter).



Anneau du Lional (trois)



Ce bijou d'apparence singulière a été façonné dans un os blanc d'un Lional d'Emérée il y a fort longtemps par un Mage chasseur de bêtes du nom d'Ackal, mais deux copies plus récentes existent. On le dit imprégné de leur force légendaire, mais également qu'il leur impose le respect. L'un de ces anneaux est la propriété de la famille Léofey, les deux autres seraient possédés par des trappeurs d'Abracaz.

Confère +1 FOR au porteur. Ce bonus n'est pas pris en compte pour ce qui est de satisfaire un quelconque prérequis.

Il confère en outre le Pouvoir ($\heartsuit$) suivant :

$\heartsuit$ - Empathie avec les Lionals - 5 $\heartsuit$ - jet VOL normal

Le personnage peut tenter d'entrer en contact avec un Lional en caressant cet anneau. Le Lional ne se montrera alors pas hostile envers le personnage et ses compagnons. Attaquer un Lional met instantanément fin à ce pouvoir.

Bague d'Antrefer (cinq)

Ce petit anneau finement ciselé représente une créature reptilienne entourant le doigt du porteur. On raconte que chacun de ces cinq bijoux a été forgé dans une unique pépite de métal noir et inconnu, extraite du cœur du plus grand volcan de l'archipel de la Fournaise. Les fragments de l'âme d'un dragon y seraient soi-disant enfermés, et l'anneau est toujours tiède au toucher.

La légende raconte que les cinq anneaux auraient été rapportés à la Fournaise pour apaiser la colère des dragons qui inondaient le ciel d'une fumée noire depuis des mois.

Lors d'une attaque à mains nues portée à l'aide de cet anneau, le dragon qui y est représenté prend vie et attaque, augmentant les Dégâts de +5 $\heartsuit$. De plus, le porteur réduit tous les Dégâts ($\heartsuit$) de feu subis de 5 points.



Bottes du Chat (quatre)

Ces paires de bottes à lacets semblent usées jusqu'à la semelle et ne pas valoir grand-chose. Pourtant, ce sont de puissants artefacts créés par deux magiciennes de l'Air durant le règne d'Aurélien IV pour des missions d'infiltration. Un indice pour les identifier est que le symbole de la Confrérie est gravé sous leur semelle lisse, qui ne laisse aucune trace lorsqu'on marche avec.



Cette paire de bottes ne laisse aucune trace et ne fait aucun bruit lorsque l'on marche avec. Les jets de Pistage basés sur les traces échouent automatiquement, de même que les jets d'Entendre pour peu que le personnage ne porte pas d'armure intermédiaire ou lourde.

De plus, elles doublent la réduction des Dégâts de chute suite à un jet d'Acrobaties ou de Saut réussi.

Cape des ombres (deux)

Lorsqu'elle n'est pas portée, cette cape est du noir le plus profond. Lorsqu'on la referme sur soi, elle prend une teinte gris foncé changeante et semble absorber la lumière avoisinante, camouflant dans les ombres son porteur. Deux exemplaires presque similaires ont été enchantés par un Mage de l'Air qui essayait de créer une cape capable de se rendre entièrement invisible – sans succès finalement. On peut voir des runes brodées autour du col dans du fil aussi noir que la cape. Il paraîtrait que l'une d'entre elles se trouve en Fonrinet, et la seconde serait en possession d'un illustre voleur de la capitale.

Cette cape donne +2D en Discretion à son porteur tant qu'il la maintient refermée sur lui (ce qui lui occupe forcément une main pendant ce temps).

Elle confère en outre le Pouvoir (♦) suivant :

► - Linceul de ténèbres - 8/ - jet VOL facile

Lorsque le porteur chuchote « je suis la nuit », toute lumière autour de lui est immédiatement absorbée, lui conférant les mêmes avantages sans qu'il ait besoin de refermer sa cape (il a donc les deux mains de libres). De plus, il est plus difficile à toucher du fait du manque de luminosité (la difficulté augmente d'un cran). Cet effet dure jusqu'au début du prochain round du personnage.



Dague de Traque-sang (unique)



Cette arme antique date d'au moins deux millénaires, et ne paye pas de mine : il s'agit d'une lame d'obsidienne crnelée montée sur une poignée en os. Pourtant, elle est religieusement conservée à la Confrérie pour les grandes chasses aux monstres, et transportée dans un coffret scellé de Runes. On raconte que cette arme est capable de retrouver n'importe quelle créature, à partir du moment où l'on aurait arrosé la lame de son sang.

Il s'agit d'une dague de piètre qualité (FOR+1)*. Toutefois, c'est à partir du moment où le sang d'une créature entre en contact avec la lame que son véritable potentiel est dévoilé : ses dégâts passent à (FOR+8)* contre cette créature, et ♦Traque devient utilisable. La lame prend alors une teinte rougeâtre. Nettoyer la lame à l'eau vive ou mélanger plusieurs sangs différents met fin aux effets.

✕ - Traque – automatique

Lorsque la dague n'est pas empoignée (par exemple si on la pose sur une pierre ou sur la paume de la main), la pointe va systématiquement pointer en direction de la créature dont le sang imbibé la lame. Ce pouvoir reste actif même si la créature meurt, tant que le sang de son cadavre reste frais.

Disque d'Arcady (unique)

Ce disque en métal poli est gravé de symboles étranges. Il est étonnamment massif et lourd malgré sa finesse, cependant lorsqu'on essaye de le porter, il semble s'alléger au bout de quelques secondes. On raconte que nul forgeron ne peut recréer cet alliage, et même qu'il daterait de l'époque de l'Âge de Diamant. Cet artefact serait entré en possession d'un riche marchand qui ferait des pieds et des mains pour ne pas que la Confrérie mette la main dessus.

Le Disque d'Arcady peut être porté au bras sans monopoliser de main. Dans ce cas, il confère +1 ▀.

Il confère en outre les deux Pouvoirs (♦) suivants :

■ Bouclier d'Arcady - 10/ - jet VOL facile

Lorsque le porteur prononce le mot de commande « Égide ! », le Disque va intercepter un projectile de taille raisonnable (une flèche, un couteau, etc.) visant un personnage situé à 6m ou moins, et annule tous ses effets. Il revient ensuite sur le bras du porteur.

✕ Courroux d'Arcady - 5/ - jet VOL normal

Lorsque le porteur prononce le mot de commande « Subissez le courroux d'Arcady ! », le Disque se met à tourner très vite, devient très chaud, ses symboles deviennent incandescents, et il fonce en direction d'un ennemi situé à 15m ou moins et lui inflige (4+R)*/∞□. Les Dégâts (*) sont considérés comme étant contondants et de feu. Il revient ensuite sur le bras du porteur.



Épée Flamboyante d'Abracaz (quatre)

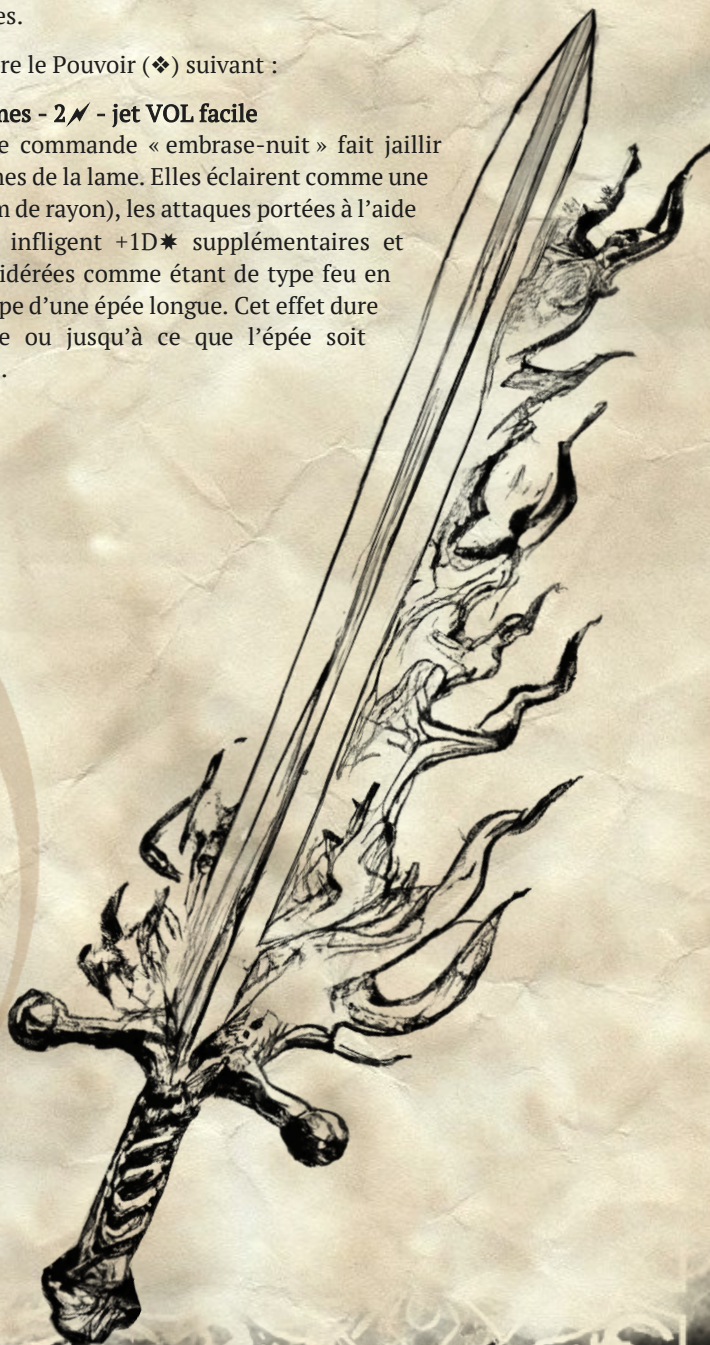
De telles épées ont été enchantées par une Magicienne du Feu dont le nom a été oublié, lors de la Guerre du Sang. Chacune d'entre elles a été offerte aux quatre capitaines d'Abracaz lors de la longue nuit où ils repoussèrent leurs assaillants de leur cité, servant autant d'arme que de torche. On sait qu'une d'entre elle est entre les mains d'Eon Léofey, son héritier légitime. Les trois autres ont été perdues après la Guerre en Abracaz, mais on dit que l'une d'entre elles a été récemment trouvée par Arthur, le septième fils d'Alan de Mystros.

C'est une épée longue (FOR+5)* finement ouvragée, dont la lame est gravée d'une Rune et décorée de flammes entrelacées.

Elle confère le Pouvoir (♦) suivant :

» - Flammes - 2/ - jet VOL facile

Le mot de commande « embrase-nuit » fait jaillir des flammes de la lame. Elles éclairent comme une torche (6m de rayon), les attaques portées à l'aide de l'épée infligent +1D* supplémentaires et sont considérées comme étant de type feu en plus du type d'une épée longue. Cet effet dure une heure ou jusqu'à ce que l'épée soit rengainée.



L'Épée d'Ombre (unique)

Cette arme semble immatérielle, et le seul moyen de la voir est de regarder l'ombre de son porteur. Poser les yeux dessus est ouvrir son âme à la force malveillante qui sommeille à l'intérieur, c'est s'exposer à sombrer dans la folie. On raconte que c'est une des rares choses en ce bas monde qui avait suscité l'intérêt du Maître des Cartes — remarque qui devrait parler d'elle-même.

L'Épée d'Ombre est une épée longue terriblement tranchante contre laquelle nulle armure ne peut protéger (FOR+20)*/∞□.

De plus, du fait de sa constitution, il est impossible de parer et très difficile d'esquiver un coup porté avec cette arme (impose le Désavantage aux jets de Défense).

Toutefois, entrer en possession de l'Épée d'Ombre n'est pas sans risque. Lorsqu'un personnage s'en empare, il doit réussir un jet de VOL très difficile (un seul essai). S'il est réussi, l'Épée vient se coller dans son dos, invisible et prête à être dégainée. S'il est raté, le personnage devient fou, et voit de plus chuter son PSY, VOL et INT à 1 définitivement. L'utilisation de 1☼ permet d'éviter de devenir fou, mais en aucun cas de réussir automatiquement le jet.

Gantelet du Mande-Foudre (unique)

Ce gantelet métallique orné d'une Rune pourrait provenir de n'importe quelle armure lourde. Une gemme jaune parcourue d'arcs électriques est incrustée dans la paume, ce qui est en revanche peu commun. On raconte qu'un habile ingénieur a réussi à en extraire le pouvoir des éclairs afin de nourrir des machines dans un sanctuaire oublié. Il y reposerait depuis, entouré des objets auxquels il a donné vie.

Ce gantelet de main droite (FOR+1)* isolant confère les Pouvoirs (❖) suivants :

► - **Choc de foudre** - 4⚡ - jet VOL facile

La phrase de commande « réunion d'orage » charge le gantelet d'énergie. La prochaine attaque au corps à corps effectuée avec ce gantelet inflige 1D* supplémentaires et tous les Dégâts sont considérés comme contondants et électriques. Contre un adversaire portant une armure intermédiaire ou lourde métallique, le gantelet inflige 3D* supplémentaires à la place. Le gantelet reste chargé pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'une attaque touche. Il n'est pas possible de charger à nouveau le gantelet tant qu'il n'a pas été déchargé.

☼ - **Trait de foudre** - 8⚡ - jet VOL normal

Le porteur désigne un point situé dans un rayon de 20m devant lui et prononce le mot de commande « zap ». Un éclair vient alors frapper ce point et toutes les créatures situées entre lui et ce point subissent 8*/∞□ d'électricité.



Gemme de force



Jadis, une Magicienne en quête de vengeance lança un puissant sortilège sur une veine de pierres précieuses, afin que les Nains qui tenteraient de les extraire soient punis de leur cupidité. Mais les Maîtres Ingénieurs parvinrent à récupérer ces gemmes multicolores sans briser l'enchantement, en faisant des armes faciles à dissimuler.

Il existe des Gemmes de force taillées dans des rubis, des saphirs ou des émeraudes. Elles sont de différentes formes, mais ont toutes une grande valeur marchande.

Elles confèrent le Pouvoir (♦) suivant :

✂ - Force - 6/ - jet VOL facile

Le porteur prend la gemme en main et la dirige contre un adversaire à 10m ou moins en prononçant le nom de la pierre (par exemple « rubis ») en guise de mot de commande. L'air est alors violemment poussé dans la direction de ce dernier qui subit (5+R)*/∞□.

Grégalia (unique)

Cette immense épée est encore aujourd'hui l'arme personnelle de l'Empereur, présente dans la lignée des Cœur-de-Griffon depuis la Guerre de Sang. Elle fut enchantée par un Mage de la Terre afin que l'Empereur de cette époque puisse lutter à armes égales contre les Vampyres, qui bénéficiaient d'une force exceptionnelle.

Cette claymore de maître colossale (FOR+10)* est tranchante comme une lame de rasoir et légère comme une rapière. Celui qui la manie au combat voit sa FOR monter à 5.

Elle confère en outre le Pouvoir (♦) suivant :

► - Augmentation de masse - 10/ - jet VOL normal

Par une simple pensée, Grégalia luit d'un éclat argenté. Pendant un instant, sa masse augmente pour peser une demi-tonne. La prochaine attaque portée dans ce round inflige des Dégâts doublés (2×FOR+20*) et

est capable de pulvériser la roche.

Kraal (unique)

Cette très large hache est un trésor familial de la famille Naine Brikabur. Très lourde, elle est gravée d'une Rune sur sa lame et d'une autre sur sa poignée. On dit qu'un vieux baroudeur solitaire, habitant aux abords de la forêt d'Edys, en a la garde farouche.

Il s'agit d'une hache à une main d'une qualité exceptionnelle (FOR+7)*, offensive (-1D Défense).

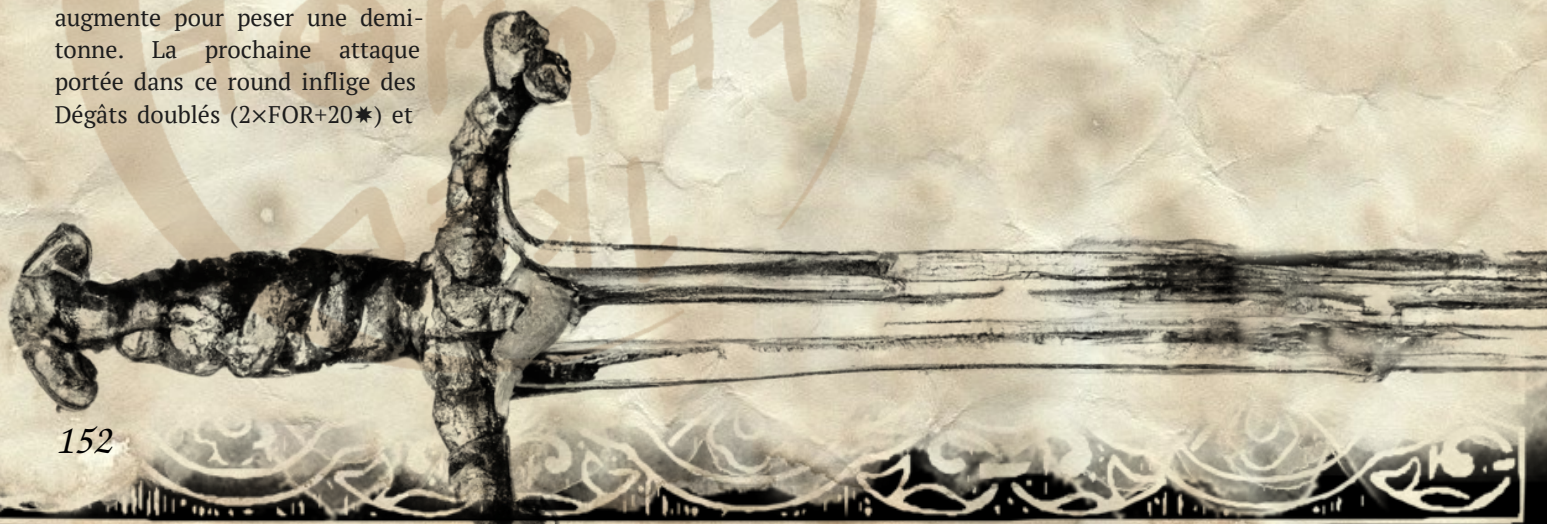
Elle confère les deux Pouvoirs (♦) suivants :

► - Soif de sang - 5/ - jet VOL facile

La plus petite Rune sur la lame se met à luire d'une teinte rougeâtre, signe de l'appel du sang. La prochaine attaque avec Kraal durant ce round inflige +1D*. Un ennemi blessé soigne le porteur de 5♥. Ce pouvoir peut être utilisé une seule fois par round.

✂ - Carnage - 10/ - jet VOL facile

La Rune gravée sur la poignée de l'épée se met à luire d'un noir profond, appel au carnage. Le porteur fait une attaque au corps à corps avec Krall contre tous les adversaires à sa portée. Chacun peut se défendre indépendamment. Cette attaque inflige +1D*. Ce Pouvoir peut s'additionner à celui de Soif de sang, auquel cas les Dégâts de l'attaque sont augmentés d'un total de +2D* et le porteur est soigné de 5♥ par ennemi blessé.



Masse spirituelle (unique)

Cette masse en métal à tête ronde semble être particulièrement lourde, mais en réalité son poids se situe dans l'esprit de celui qui la manie. Un être doté d'une volonté de fer peut faire des ravages avec, comme si elle ne pesait pas plus qu'un jouet en bois. Selon les dires de certains, elle se trouverait emmurée dans la tombe d'un chevalier, son précédent détenteur.

Cette masse à une main puise dans la volonté du porteur plutôt que sa force. Ses Dégâts sont de (VOL+5)*, et sa Pénétration de (VOL)□.

Elle est offensive (-1D en Défense) si la VOL de son porteur est de 3 ou moins.



Mésange d'Argent (trois)

Ces figurines ont été créées par des Mages des temps jadis pour permettre aux contrées les plus éloignées de communiquer. Chacune d'entre elles représente un petit oiseau en métal précieux qui semble étrangement léger, malgré le fait qu'il soit plein. On sait qu'il y en a une à Fortmatin et une à Monfaucon, mais nul ne sait ce qu'il est advenu de la dernière.

Si on prononce un texte court à haute voix devant lui, puis un lieu dont on connaît l'emplacement, et enfin le mot de commande « déploie tes ailes d'argent », une brume de même forme que la statuette en sort et part en direction de ce lieu. Lorsque l'oiseau de brume y arrive, il attend que quelqu'un l'écoute et retransmet le message, puis s'évanouit. Porter un tel message met forcément une journée entière, quelle que soit la distance à parcourir, et l'objet ne peut pas être réutilisé pendant ce temps. Si aucun lieu n'est précisé, le message sera délivré dans le hall de la Tour Dorbéyaël à la Confrérie.

Œil de Neldor (unique)

Cet anneau en or est plat sur le dessus, où est gravé un œil. L'or est très pur, mais les gravures sont assez archaïques – et pour cause : cet anneau a presque deux millénaires ! Il a été créé par le Mage de l'Air Neldor, qui en fit cadeau à sa sœur, issue d'une puissante famille de l'Empire en remerciement de son aide lors de sa quête de vérité. Quiconque examine attentivement l'objet a l'impression que l'œil s'ouvre un bref instant pour le juger, avant de se refermer.



Cet anneau confère les deux Pouvoirs (❖) suivants lorsqu'il est porté à l'index et brandi devant soi :

❖ - Iris de vérité - 10/ - jet VOL difficile

Lorsque le porteur prononce le mot de commande « Que vérité soit faite ! », l'anneau est capable de déterminer si une personne désignée vient de mentir ou de dire la vérité. Si elle a menti, l'anneau devient très chaud (presque au point de brûler son porteur), sinon il reste inerte.

❖ - Cristallin de la justice - 10/ - jet VOL normal

Lorsque le porteur prononce le mot de commande « Justice aveugle ! », l'œil sur l'anneau s'ouvre en grand et un rayon de lumière vient frapper la cible désignée située à 20m ou moins. La cible est AVEUGLÉE (page 131) pendant (1+R) rounds.



Objets spéciaux

Certains objets très spécifiques doivent faire l'objet d'une commande spéciale, ont une disponibilité très limitée et sont très coûteux. Contrairement aux objets usuels, les joueurs ne sont pas supposés connaître leur existence. À l'opposé des artefacts, ils ne sont pas Magiques, et leur prix est commensurable bien que souvent très élevé.

Le Conteur doit prendre un soin particulier à restreindre l'accès aux objets spéciaux, et que les personnages ne puissent en acquérir qu'en fournissant des efforts particuliers et conséquents.

Armes

Croc de Vipère

Coût : 750 Kaars dans le Lorden de Tolémek.
Rareté : il faut impérativement avec des contacts dans les bas-fonds de Tolémek.

Cette dague est caractéristique des guildes d'assassins de Tolémek. Sa lame triangulaire est parcourue de deux stries passant sous la garde et rejoignant le pommeau, dans lequel est cachée une petite cavité étanche pouvant stocker du poison. Parfois, la garde est décorée de gemmes vertes symbolisant les yeux du serpent.

Le pommeau de cette dague de maître (FOR+3)* peut recevoir jusqu'à 3 doses du même poison, sans qu'il ne sèche ou ne se dissipe. Chaque blessure effectuée avec un Croc de Vipère utilise une dose de poison et est empoisonnée. Recharger un Croc de vipère avec une ou plusieurs doses est toujours une Action Complexe (Σ).



Flèche assommante

Coût : 5 Kaar par flèche
Rareté : fabriqué par un armurier spécialisé, dans un bourg, une ville ou une cité.

Le bout de ces flèches est lesté d'un poids de terre séchée ou de sable en lieu et place de la pointe. Une telle flèche permet de réaliser la manœuvre Assommer à distance. En contrepartie, cette attaque ne peut jamais avoir de Pénétration (□), et divise par 2 la portée nominale de l'arme. L'extrémité du projectile vole en éclats à l'impact, et ne peut pas être réutilisée.

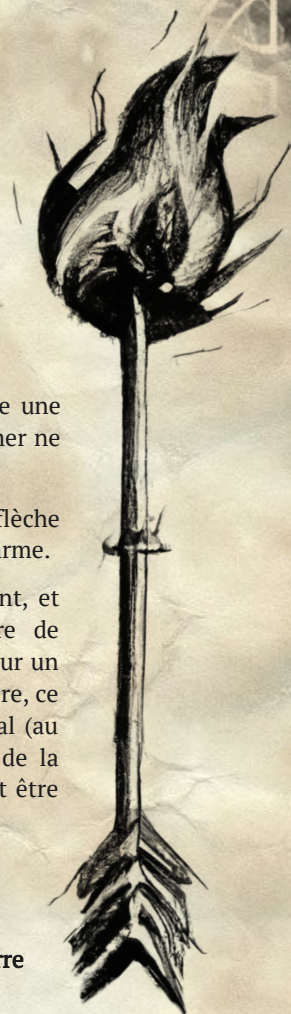
Flèche enflammée

Coût : 10 Kaars par flèche
Rareté : fabriqué par un armurier spécialisé, dans un bourg, une ville ou une cité.

Il s'agit de flèches au bout desquelles est fixée une matière spongieuse, imprégnée de poix. L'allumer ne prend qu'une Action de Mouvement (►).

Du fait de sa perte d'aérodynamisme, tirer une flèche enflammée divise par 2 la portée nominale de l'arme.

Une telle flèche inflige des Dégâts normalement, et met le feu aux objets inflammables (toiture de chaume, feuilles mortes, etc.). Si elle est tirée sur un adversaire, ou sur un objet porté par un adversaire, ce dernier peut faire un jet de CON ou VIV normal (au choix) pour éviter de prendre feu. La pointe de la flèche est détruite dans tous les cas, et ne peut être réutilisée.



Flèche de verre

Coût : 25 Kaars par flèche
Rareté : fait sur mesure par un souffleur de verre dans une ville ou une cité.

Seuls les embouts de ces flèches finement ouvragées sont en verre. Elles peuvent être remplies avec un liquide (le plus souvent du poison ou de l'eau pour éteindre une torche). Il est possible de remplir 5 flèches avec une fiole de poison, qui se conserve alors comme s'il était dans sa fiole, sans limite de temps. Il faut 1 minute pour remplir une flèche. Lorsque la flèche est tirée, l'embout en verre se brise et elle ne peut pas être réutilisée.

Flèche pénétrante

Coût : 50 Kaars par flèche
Rareté : fabriqué par un maître forgeron, dans une ville ou une cité.

Ces flèches sont des petits bijoux de précision. Elles sont étudiées pour perdre le moins de vitesse possible, et ont une pointe particulièrement acérée en acier d'excellente qualité, capable de traverser le cuir comme du beurre.

Lorsqu'une de ces flèches touche un adversaire à moins de la portée nominale de l'arme, elle a +2□. La pointe est ensuite trop abîmée pour être réutilisée.

Armures

Bouclier d'exploration

Coût : 650 Kaars dans une cité Naine.

Création : nécessite 2 semaines de travail et un jet difficile en Artisanat Forge.

La particularité de ce bouclier métallique de qualité supérieure (+2♥) est qu'il possède un emplacement pour y glisser une torche sur la face avant. Il est alors possible de s'éclairer dans le noir avec une arme dans une main et ce bouclier dans une autre. Notez que lorsque le bouclier est utilisé offensivement, la torche n'a pas d'effet supplémentaire.

Bouclier nain escamotable

Coût : 1500 Kaars dans une cité Naine.

Création : nécessite des plans secrets gardés jalousement par les Nains, 4 semaines de travail, un jet très difficile en Artisanat Forge et difficile en Artisanat Structure.

Ce bouclier métallique rond de qualité supérieure (+2♥) peut être déplié en appuyant sur un bouton. Sa surface est alors multipliée par 4, et il protège alors comme un pavois de qualité supérieure (+5♥), mais impose -2D en Corps à corps et Tir. Passer d'un mode à l'autre est une Action Rapide (▶) qui ne peut être faite qu'une seule fois par round.



Autres objets

Bouteille de Lumiduses

Coût : 30 Kaars dans un bourg, une ville ou une cité portuaire.

Cette bouteille contient une douzaine de petites Lumiduses baignant dans l'eau de mer. Ces créatures, d'une espèce proche des méduses, produisent une lumière bleutée dans le noir, éclairant comme une torche. Les bouteilles de Lumiduses sont utilisées principalement pour l'exploration sous-marine, ou encore dans les milieux où une flamme serait trop dangereuse.

Toutefois, les Lumiduses finissent par mourir au bout de 2 semaines dans la

bouteille.

Relique de Saint

Coût : 4000 Kaars au marché noir.

Rareté : la plupart des reliques sont exposées dans des temples ou des reliquaires, et les profaner est un terrible crime. Certaines reliques ont été perdues dans d'antiques tombes ou des souterrains oubliés.

Il peut s'agir d'un morceau de vêtement, d'os ou un texte sacré appartenant à une personne particulièrement pieuse de son vivant, et ayant accompli une action extraordinaire.

Les Prières utilisées à proximité d'une relique de Saint (10m ou moins) visible de tous durent 1 round de plus. Rappelez-vous qu'on ne peut pas bénéficier de l'effet de plusieurs Prières d'un même pèlerin en même temps.



Pendentif doré

Coût : 750 Kaars au marché noir.

Rareté : peut être remis en récompense d'une bonne action d'envergure concernant le culte des Jumeaux.

Ces petites amulettes en or sont remises aux pèlerins les plus pieux en remerciement d'un grand service. Un pèlerin possédant un tel objet est d'autant plus confiant dans ses compétences.

Une fois par jour, le porteur peut relancer 1 dé raté sur un jet d'Éloquence pour réciter une Prière.



Pièges

Le monde d'Ilburia est vaste et vieux. Certains endroits d'intérêt ont été oubliés au fur et à mesure du temps, et recèlent quelques trésors perdus. Il n'est pas rare que de tels lieux aient été si longtemps évités car leurs bâtisseurs les avaient protégés à l'aide de pièges mortels.

Pour traverser une zone dangereuse, il faut commencer par détecter le piège à l'aide d'un jet de Fouille (page 100), puis le désarmer à l'aide d'un jet de Mécanisme (page 101).

Lorsqu'ils sont déclenchés, certains pièges autorisent un jet pour annuler ou atténuer leurs effets, d'autres non.

Pièges courants

Piège à collet

Fouille : normal

Mécanisme : normal

Résistance : jet de Saut ou Acrobaties pour amortir la chute lorsque libéré

Un collet pend un personnage par le pied à une dangereuse hauteur au-dessus du sol.

Le personnage est immobilisé à 4m de haut, la tête en bas. Il peut tenter de se libérer avec un jet de Mécanisme difficile ou de trancher la corde avec un jet de Corps à corps normal à l'aide d'une arme tranchante. Lorsqu'il se libère, s'il n'est pas aidé, il subit des Dégâts de chute (4 mètres, soit 8*), mais peut essayer d'amortir sa chute.

Éboulement du plafond

Fouille : normal

Mécanisme : normal

Résistance : VIV normal demi-dégâts

Des gros blocs de plafond s'effondrent sur les personnages.

Inflige 4D*/2□ contondants. Un jet de VIV divise par deux les Dégâts.

Fosse bien camouflée (10m)

Fouille : difficile

Mécanisme : normal

Résistance : jet d'Acrobaties ou de Saut pour amortir

Le sol se dérobe sous les pieds des personnages, qui tombent dans les ténèbres.

Les personnages tombent de 10m (20* de chute). Ils peuvent tenter d'Amortir leur chute à l'aide d'un jet d'Acrobaties ou de Saut (page 103).

Fosse hérissée d'épieux (5m)

Fouille : normal

Mécanisme : normal

Résistance : jet d'Acrobaties ou de Saut pour amortir

Le sol se dérobe sous les pieds des personnages, qui vont s'empaler sur les pieux taillés en pointes.

Les personnages tombent de 5m (10* de chute). Ils peuvent tenter d'Amortir leur chute à l'aide d'un jet d'Acrobaties ou de Saut (page 103).

De plus, si la chute n'est pas complètement amortie, ils subissent 4D* des épieux.

Guillotine

Fouille : difficile

Mécanisme : difficile

Résistance : VIV normal demi-dégâts

Une lame affûtée comme un rasoir glisse dans un interstice du mur pour venir trancher les membres des personnages.

Inflige (10+2D)*. Un jet de VIV divise par deux les Dégâts.

De plus, si le jet de VIV est raté, lancez 1D. Sur un 1, la lame coupe un membre du personnage (à la discrétion du Conteur).

Carreau d'arbalète

Fouille : difficile

Mécanisme : difficile

Résistance : jet de Défense contre une attaque à distance

Un mécanisme décoche un carreau d'arbalète à travers un trou dans le mur sur le premier à passer à cet endroit. En général, le piège est déclenché par un petit fil transparent.

Résolvez une attaque à distance sur un personnage avec Tir 8D/3+ puis (6+R)*/2□. Si le personnage n'avait pas conscience du piège, il est considéré comme PRIS EN TRAITRE et ne peut donc pas utiliser sa Réaction (■).

Poignée empoisonnée

Fouille : très difficile

Mécanisme : normal

Résistance : CON difficile

Une petite aiguille peinte en noir et imbibée de toxine est disposée à l'intérieur de la poignée d'une porte.

Le personnage actionnant la poignée est automatiquement blessé avec du venin de Murbac (jet de CON difficile pour ne pas être EMPOISONNÉ avec 4 dés poison).

PNJs

Bien que l'Empire existe depuis trois mille ans, les brigands et les soldats des familles ennemies ne sont pas les pires menaces que puissent rencontrer des aventuriers. Dans les plus profondes forêts se terrent des créatures abjectes et sanguinaires, et les profondeurs des montagnes regorgent de monstres ayant fui la lumière (et le courroux) des Dieux Jumeaux.

Cette section propose les statistiques de différents PNJ avec lesquels les PJ vont pouvoir interagir, et éventuellement combattre.

Afin de connaître le danger potentiel que représente un PNJ, un Challenge (⌘) est indiqué dans son profil, allant de ⌘ 1 (facile) à ⌘ 6 (légendaire) ou même plus.

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 PJ 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 certains PNJs humains, un équivalent Points de Destinée (⊕) utilisés pour les construire est donné, à titre purement comparatif.



Les routes de l'Empire sont dangereuses, et il est préférable de voyager en restant sur ses gardes, et armé

Le Conteur peut également créer ses propres antagonistes. 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 la difficulté doit être modulée en fonction des circonstances et de la composition du groupe.

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

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 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, habits de paysan.

8 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+), Négoc 2 (6D/4+), Renseignements 1 (5D/4+).

Actions

Négoc. 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, habits de roturier, bourse avec 20D Kaars.

8 1 (facile)

Pèlerin guérisseur*Humain*

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).

8 1 (facile), équivalent 10★

Le pèlerin guérisseur

Les plus pieux de l'Empire dédient leur vie à leur foi. Certains se consacrent aux livres, d'autres à la médecine. Les guérisseurs soignent les habitants de l'Empire en l'absence de Mages de l'Eau.



**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 roturier.

8 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*

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).

8 4 (très difficile), équivalent 70♠

La garde de la ville

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 cotte 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).

8 2 (normal)



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'écailles (armure intermédiaire).

8 3 (difficile)



Le chevalier Impérial

Les meilleurs des meilleurs de l'Empire sont adoubés 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.

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

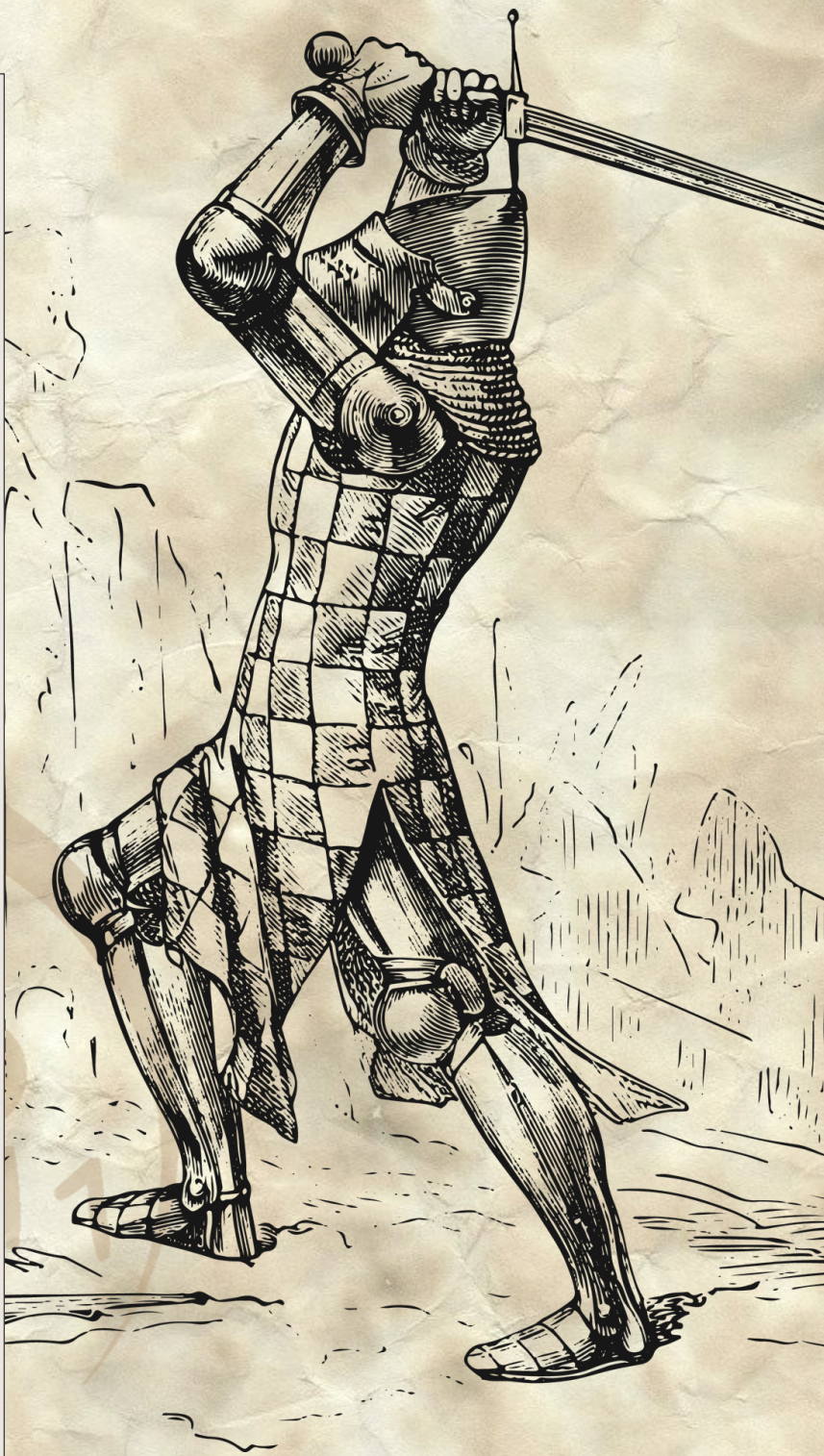
Équipement

Épée longue de qualité supérieure, lance de cavalerie, armure de plates (armure lourde), écu, 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), équivalent 60★



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.

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+), Négoce 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, habits de noble, sceau personnel.

8 3 (difficile), équivalent 60



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).



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.

Environnement. Forêt ou toundra dense.

Organisation sociale. Meute (4–10) ou grande meute (11–20).

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 (page 131).

Actions

☒ **Morsure.** 4D/4+ · touché : (6+R)* + mise à terre

■ **Défense.** 4D/4+

♠ 2 (normal)



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 plissés 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 labourer de leurs griffes à mort.

📖 **Connaissances Nature (difficile).** Leur particularité méconnue est d'avoir des griffes suintant de poison.

Environnement. Forêt profonde ou Terres Brunes.

Organisation sociale. Solitaire, couple ou groupe (4-5).

Griffes empoisonnées



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 (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 (page 131).

Actions

✂ **Griffes.** 6D/4+ · touché : (7+R)* + poison 1 (CON difficile) + mise à terre

■ **Défense.** 5D/4+

📖 3 (difficile)

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.

Environnement. Haute montagne enneigée.

Organisation sociale. Groupe (3–6) ou colonie (10–20).

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+

8 2 (normal)



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 Belgri, 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 de la Chapelle.



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.

Actions

✕ **Morsure.** 4D/4+ · touché : (4+R)*

■ **Défense.** 4D/5+

8 2 (normal)

Fonrinet a toujours été une terre montagneuse 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 œil 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, Belgri¹, 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 Belgri, 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.

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.

Environnement. Côtes et au large du Golfe Opalescent.

Organisation sociale. Solitaire ou couple.

Krak armuré

Animal aquatique de très grande taille

40♥ 0♣ 2♠ 12(4)♣ 7(2)♠

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+), Natation 5 (9D/2+, ne peut échouer).

Traits

Aquatique. Le Krak armuré peut retenir sa respiration hors de l'eau, il n'a que 2♠ sur la terre ferme. Il réussit automatiquement ses jets de Natation.

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 (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+

8 4 (très difficile)

Le Crabalétrier

Description. Un énorme crabe aux pinces démesurées 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 grosse de ses pinces.

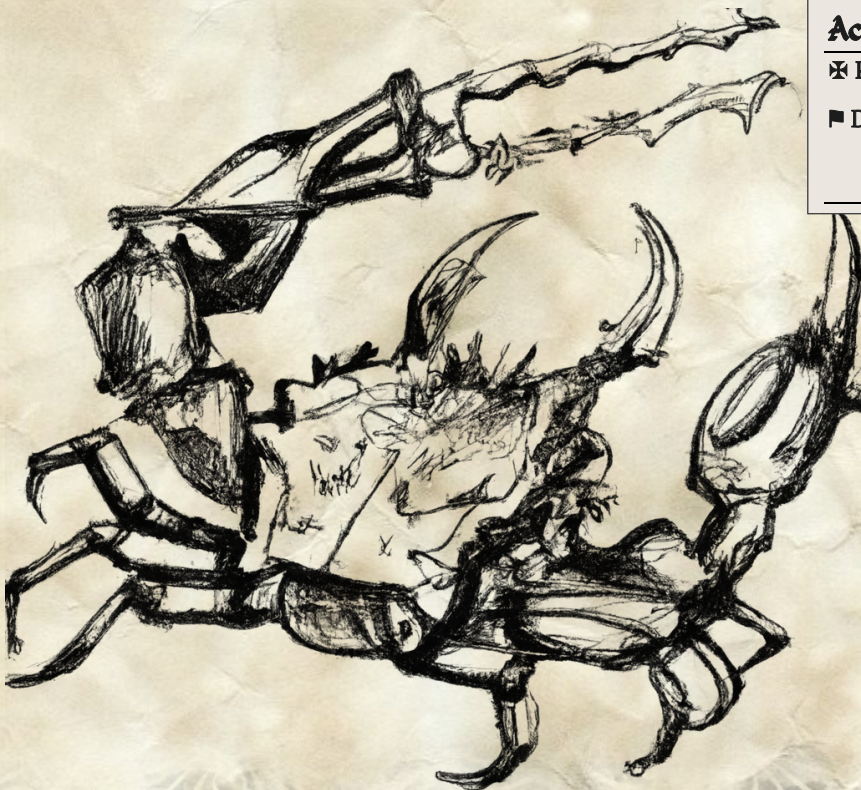
👉 **Connaissances Nature (difficile).** C'est un Crabalétrier, un crustacé hostile et territorial qui est capable de faire jaillir un éclair d'une de ses pinces. Cette faculté est redoutable, et crainte à juste titre par les navigateurs lorsqu'ils accostent sur une plage a priori déserte.

👉 **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.

Environnement. Plages et eaux peu profondes du Golfe Opalescent.

Organisation sociale. Colonie (4-15).



Crabalétrier

Animal de taille moyenne

20♥ 20♣ 2♠ 6♣ 4♠

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+), Nage 5 (9D/3+).

Traits

Amphibie. Survit et se déplace aussi bien sous l'eau que sur la terre ferme.

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+

♣ 2 (normal)



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 les griffes aussi longues que des épées et sont d'autant plus dangereux.

Environnement. Forêt ou montagne.

Organisation sociale. Seul ou couple.

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+

8 3 (difficile)

Ours brun Alpha

Animal 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.** 8D/5+

8 4 (très difficile)

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.

Environnement. Plaines du Lorden d'Abracaz.

Organisation sociale. Troupeau (10-50).

Monture.

Voyage	Marche forcée	Prix d'achat
50dL/jour	75dL/jour	200 Kaars

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.

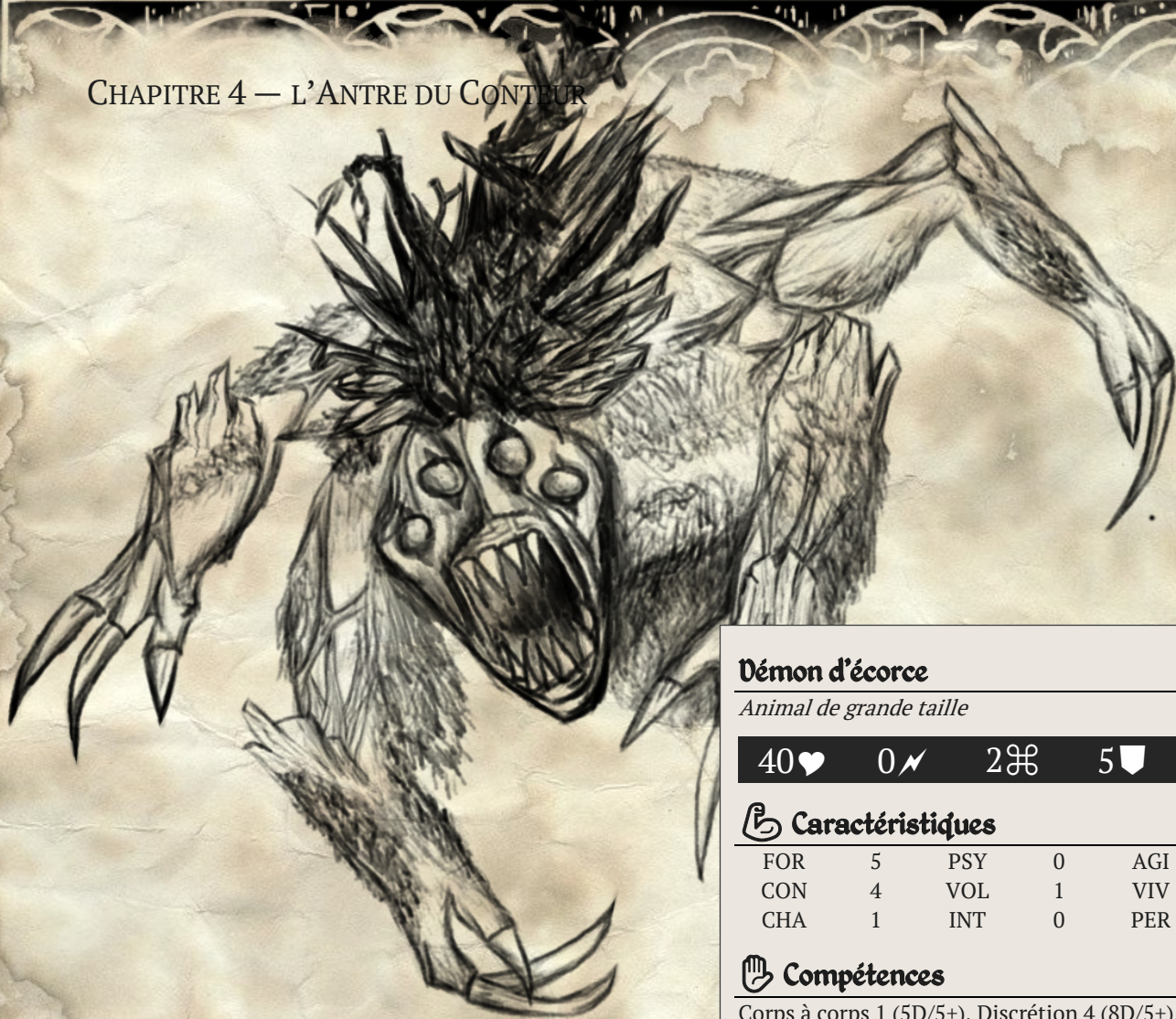
Actions

✘ **Bec.** 4D/4+ · touché : (5+R)*

■ **Défense.** 4D/3+

♂ 2 (normal)





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.

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 (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 Démon d'écorce durant 1 heure.

Actions

☸ **Griffes ×4.**

Griffes 5D/5+ · touché : (9+R)* + poison 2 (CON facile)

Griffes 5D/5+ · touché : (9+R)* + poison 2 (CON facile)

Griffes 5D/5+ · touché : (9+R)* + poison 2 (CON facile)

Griffes 5D/5+ · touché : (9+R)* + poison 2 (CON facile)

■ **Défense.** 4D/6+

📖 4 (très 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.

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 très petite taille, 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 (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+

8 3 (difficile)

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 sinueuse, 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.

Environnement. Terres Brunes ou Sënn-Gar.

Organisation sociale. Solitaire ou avec 1D Warx (page 165).



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. Le Daedron ne peut utiliser ce Pouvoir que sur une seule cible en même temps.

Actions

Griffes ×2.

5D/4+ · touché : (7+R)★ + poison 2 (CON normal)

5D/4+ · touché : (7+R)★ + poison 2 (CON normal)

■ **Défense.** 6D/5+

☸ 4 (très difficile) de 0 à 1 trophées
et ☸ 5 (héroïque) de 2 à 5 trophées



Le Cœur des Ronces

Description. Des lianes traîtresses émergent d'un monticule de terre de très grande taille recouvert de végétation. Soudain, le tertre 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.

Environnement. Jungles, forêts profondes et cavernes chaudes et humides.

Organisation sociale. Solitaire.



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+**8 5 (héroïque)****Liane**20♥ 2♠ 0♣
AGI 5 VIV 4

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.

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 ×2.

7D/4+ · touché : (8+R)*

7D/4+ · touché : (8+R)*

Balayage de queue. 9D/4+, allonge, derrière lui uniquement · touché : (10+R)*

■ **Défense.**

6D/4+

6D/4+ (second souffle)

8 6 (légendaire)

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 enragés 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 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 Lucrovirs 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+

8 5 (héroïque)**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 Lucrovirs. 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 Lucrovirs 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 Lucrovirs 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...

Organisation sociale. Seul, meute grossissante (2-9) ou marée hors de contrôle (10-50).

Les animaux Ragesang

Lorsqu'un Lucrovir 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 enragée que les impériaux appellent « Ragesang ». Transformer des animaux en Ragesang n'a pas l'air d'apporter quoi que ce soit au Lucrovir, 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 Lucrovir, 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 enragée.

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 Lucrovirs). 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 (page 131).

♠ +1



Un renard devenu Ragesang s'en prend à une mère et sa fille dans le seul but de les massacrer

Les personnages nommés



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, avec comme instruction de tuer tout intrus. Ou plus précisément « d'attendrir leur viande ». Il ne lui en fallait pas plus.

Grégory le Boucher

Guerrier humain

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 bouter** - 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 (page 132) 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 rouillée (mauvaise qualité), armure de plates (armure lourde), 50 Kaars.

♣ 3 (difficile), équivalent 15♣

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

Soigneuse et résurrectioniste humaine

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), équivalent 15♠

Samuel Pélor

Fossoyeur et résurrectioniste humain

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), équivalent 90♠



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

Navigatrice humaine

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), équivalent 120⚔



Sœur-Shandra Velchizel

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 traversé, 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, sacoch de voyage, cierges de détection de magie, grimoire, habits rouges, stylet à Runes.

8 6 (légendaire), équivalent 250☼



Le Maître des Cartes

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 PJ's (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 PJ's, 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.

Le Maître des Cartes

Inconnu, apparence humaine

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.

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)✠/∞☐

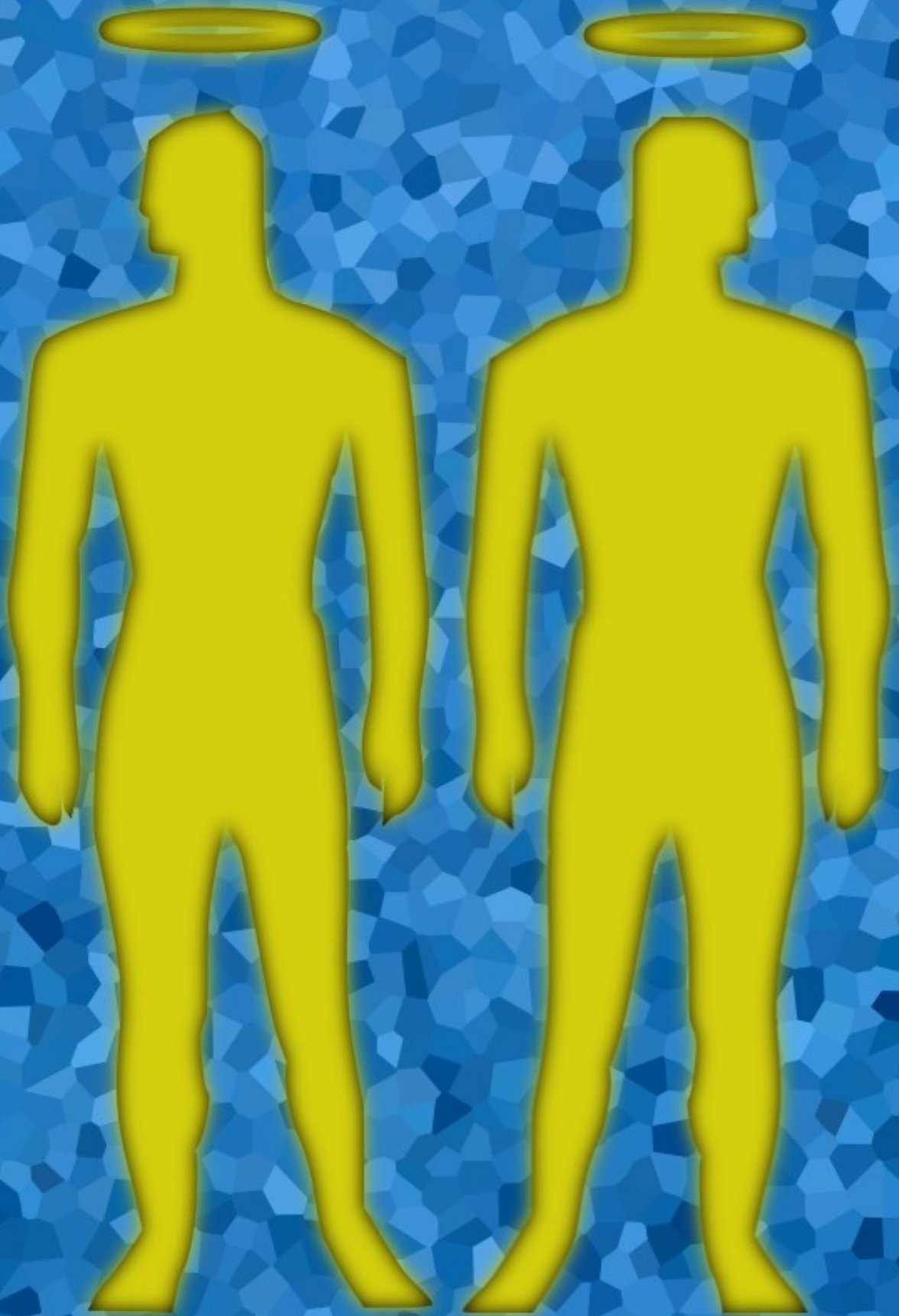
✠ **Carte à jouer (tir).** 9D/2+ à 50m, ne peut échouer · touché : (7+R)✠

■ **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), aucun équivalent



La Dame héritière des Léofey noue une étoffe autour du bras de son champion durant la Guerre de Sang



Nom

Profession

Origine

Cheveux

Age

Taille

Poids



10 + CON x 4

PSY x 10

Caractéristiques

FOR* __ (__ +) PSY* __ (__ +) AGI __ (__ +)
CON♥ __ (__ +) VOL __ (__ +) VIV** __ (__ +)
CHA __ (__ +) INT __ (__ +) PER __ (__ +)

Équipement

Armes



Type

Spécial

Armure



Type

Spécial

Bouclier



Bonus Défense

Spécial

Consommables



Joueur :

Date de création :

Édition :

Compétences



Acrobaties

Artisanat

Artisanat

Artisanat

Bluff

Connaissances Empire et Familles

Connaissances Étranger

Connaissances Histoire et Divin

Connaissances Magie et Mystères

Connaissances Nature

Corps à corps

Course

Décryptage

Discrétion

Défense

Dressage

Éloquence

Entendre

Équitation

Escalade

Fouille

Intimidation

Larcin

Magie

Mécanisme

Médecine

Natation

Navigaton

Négocio

Pistage

Psychologie

Renseignements

Saut

Survivalisme

Tir

Voir

Valeur

Modif.



AGI

INT

INT

INT

CHA

INT

INT

INT

INT

INT

AGI

VIV

INT

AGI

VIV

CHA

CHA

PER

AGI

FOR

PER

FOR

AGI

PSY

AGI

INT

FOR

INT

CHA

PER

INT

CHA

FOR

PER

PER

PER

Eureka

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

◇ Traits

◆ Talents

Besace

◆ Pouvoirs

Historique

★ Points de Destinée

Acquis : _____

Utilisés en destin : _____

Dépensés en amélioration : _____

♥ : _____ M : _____

(+1 ♥ ou +2 M par 5 ♥ acquis)

Quans : _____



Éditions précédentes

Mettre à jour un personnage créé avec une précédente édition des règles

Suite aux nombreux retours des joueurs, le jeu s'améliore ! Un certain nombre de modifications a été apporté depuis l'édition 1.0 des règles, et certaines modifications et équilibrages nécessitent quelques ajustements sur le Parchemin de Personnage de vos joueurs : voici comment faire évoluer les personnages créés avec une version de règles précédente.

Si un personnage possède un Trait, un Talent ou un Pouvoir, vérifiez si celui-ci a été modifié dans la nouvelle édition. Si oui, utilisez le nouveau à la place de l'ancien. Suite à ces modifications, si le joueur n'en veut plus, vous pouvez l'autoriser à l'abandonner et lui rembourser la valeur d'achat en Points de Destinée (☼).

Si un personnage possède un objet, vérifiez si celui-ci a été modifié dans la nouvelle édition et, de même, utilisez le nouveau. Si l'objet n'intéresse plus le joueur, le personnage pourra toujours essayer de le revendre en utilisant les règles habituelles.

Migration depuis l'Édition 1.0

Statistiques

- La Compétence Bibliothèque n'existe plus, et a été intégrée à la Compétence Connaissances. Si le personnage avait des points en Bibliothèque, il peut monter un seul type de Connaissances au même niveau.
- Les Compétences Artisanat Archerie et Artisanat Mécanique n'existent plus, et ont été intégrées à Artisanat Forge. Si le personnage avait des points en Archerie ou Mécanique, il peut augmenter sa Forge de la somme des deux (jusqu'à un maximum de 5).
- Le Talent Anticipation géniale a été supprimé. Un personnage qui l'avait acheté l'abandonne et est remboursé de 7☼.

Objets et monnaie

- Toutes les valeurs en Kaars ont été multipliées par 5 afin d'avoir la possibilité de payer des plus petites valeurs. Reportez-vous à la nouvelle valeur des objets, services, etc. dans les tables correspondantes, ou multipliez son prix par 5. Multiplier également par 5 les liquidités actuelles du personnage.
- L'option de mettre des piques sur les boucliers a été supprimée. Un personnage qui en possédait les perd et reçoit 25 Kaars à la place (après avoir effectué l'opération de la ligne précédente).

Site Internet



<https://ilburia.com>

les Chroniques d'Ilburia

HOME NEWS L'UNIVERS D'ILBURIA LE JEU DE RÔLE BOUTIQUE

Le Monde-Continent

Cliquez sur l'image pour la voir en plus grand. Réalisé avec [Inkarnate](#).

La Fouine



Compétences

Discretion 2 (6D/4+), Voir 2 (6D/4+).

Talents

Fixation. À chaque fois qu'un adversaire est blessé par une attaque de morsure de la Fouine, celle-ci peut choisir de restée accrochée. Dans ce cas, elle ne peut plus attaquer normalement, mais elle peut consacrer une Action Complexe (6) pour infliger automatiquement 3* qui ignorent tous les Points d'Armure (♥). Il est possible d'arracher la Fouine en y consacrant une Action de Combat (✖) et en réussissant une confrontation de FOR.

Le Faucon



Carte : le campement

15 juin 2021 Paul Aucun commentaire Modifier

En général, les personnages en voyage essaient autant que possible de passer la nuit à la chaleur douillette d'une auberge ou d'un relais, et dormir dans des draps confortables. Toutefois, cela n'est pas toujours possible et il arrivera que les aventuriers doivent camper pour la nuit. Et il arrivera aussi qu'ils se fassent attaquer à la faveur des lunes !

Les cartes suivantes, disponibles sans et avec grille (1 carré = 1m), vous permettront de mettre vos joueurs dans l'ambiance d'un petit campement à l'orée d'un bois, propice à la visite inopportune de quelques loups menés par un Warx. Les mêmes cartes sont également disponibles en version « jour ».



Du contenu supplémentaire gratuit sous forme d'articles de blog, d'aides de jeu téléchargeables, de cartes, de personnages prêtirés et bien plus sont disponibles sur le site Internet officiel des Chroniques d'Ilburia – le Jeu de Rôle.

De nouveaux articles sont postés régulièrement, permettant de renouveler votre expérience de jeu. C'est également un moyen pour vous de faire part de vos retours concernant les règles et l'univers d'Ilburia.



Equipement

Équipement : les balistes

3 août 2021 Paul Aucun commentaire Modifier

Voici les statistiques de la baliste légère et de la baliste lourde, afin de rajouter un peu de piquant à vos aventures. Vous pouvez par exemple poster une baliste légère sur le toit d'une tour avec deux gardes manoeuvrant ; même si elle ne touchera pas souvent, ses dégâts potentiels sont conséquents et forceront les joueurs à se mettre à couvert. En tant que joueur, vous pouvez choisir d'investir dans de telles armes de siège afin de protéger votre fief si vous en avez les moyens. Au cœur de l'action, vous aurez peut-être l'occasion de gravir les marches d'un chemin de ronde quatre à quatre afin de remplacer un artilleur mort durant la défense d'une frontière ! Notez toutefois que les balistes sont avant tout des armes de sièges difficiles à transporter, et destinées en premier lieu à tirer sur des cibles de grande taille.

Pirate

Humain

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.



Profil

18 PV 0 PP 2 ✖ 0 ♥ 5 m

Caractéristiques

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

Aide-mémoire

Accomplir une action

Difficulté	Réussites nécessaires
Facile	1
Normal	2
Difficile	3
Très difficile	4
Héroïque	5
Légendaire	6

Compétence. (4+)D et compter les réussites.

Caractéristique. 4D et compter les réussites.

Caractéristique	Réussite sur...
0	Impossible
1	6+
2	5+
3	4+
4	3+
5 et plus	2+

Confrontation. Celui qui réalise l'action doit avoir au moins une réussite de plus que le défenseur.

Chance. 2D et faire la somme

Avantage. Placer un dé sur « 6 » avant de lancer.

Désavantage. Placer un dé sur « 1 » avant de lancer.

Échec critique. Si une majorité stricte de « 1 ».

Réussite critique. Si une majorité stricte de « 6 ».

Eureka. Si que des réussites.

Relances. Un dé ou un jet ne peut être relancé qu'une seule fois.

Arrondis. Toujours au supérieur.

Utiliser ses compétences

Compétence	
Acrobaties	AGI
Artisanat	
Alchimie	
Art	
Cuisine	
Forge	INT
Orfèvrerie	
Tannerie	
Structure	
Bluff	CHA
Connaissances	
Empire et Familles	
Étranger	INT
Histoire et Divin	
Magie et Mystères	
Nature	
Corps à corps	AGI
Course	VIV
Décryptage	INT
Défense	VIV
Discretion	AGI
Dressage	CHA
Éloquence	CHA
Entendre	PER
Équitation	AGI
Escalade	FOR
Fouille	PER
Intimidation	FOR
Larcin	AGI
Magie	PSY
Mécanisme	AGI
Médecine	INT
Natation	FOR
Navigation	INT
Négoce	CHA
Pistage	PER
Psychologie	INT
Renseignements	CHA
Saut	FOR
Survivalisme	PER
Tir	PER
Voir	PER

Destinée

Changer sa Destinée (1⊕) :

- Échec critique → échec simple
- Échec → Réussite
- Relance

Tromper la mort (2⊕). Le personnage survit avec 1♥ et est hors de combat.

Chute

Dégâts. 2*/m, ignore les 

Amortir sa chute. Jet Acrobaties ou Saut, chaque R réduit la hauteur de chute de 1m.

Chute sans dégât. Si la hauteur initiale ou après réduction est ≤2m.

Soins

Nuit de repos. Soigne CON♥

Premiers soins (Σ). Jet Médecine normal, soigne (1D+R)♥, 1/jour.

Soins prolongés (journée). Jet Médecine normal, soigne (2D+2×R)♥, 1/jour.

Voyager

Marche. 30dL (6×) par jour.

Cheval. 60dL par jour.

Marche forcée. +50% par jour, mais est Épuisant.

Terrain	Modificateur
Route	×1
Plaine	×3/4
Collines	×2/3
Forêt	×2/3
Marais	×1/2
Montagne	×1/2
Jungle	×1/4

Sorts maintenus

Avec son esprit. Doit y consacrer 1♠/round. Ne peut pas lancer d'autre sort.

Avec une Rune. Doit dépenser 2♠/4♠/8♠/... supplémentaires pour tracer la Rune.

Récupération. Ne récupère pas les ♠ du sort ni de la Rune.

Round de combat

Qui commence ? Le camp qui prend l'autre par surprise, sinon celui avec le plus de VIV, sinon les PJs.

Actions à son round :

➤ + ⚔ / ⌚ +VIV ➤

Action au round ennemi : ■

Actions de Déplacement (➤)

Se déplacer. De ⌚m.

Courir. Jet de Course normal, +R ⌚ pour le restant du round.

Natation/Escalade. Jet de Compétence et se déplace de ⌚/4 +R.

Se relever.

Monter/descendre de monture.

Observer/ écouter. Jet de Voir ou Entendre.

Dégainer/rengainer.

Ramasser un objet.

Se jeter à terre.

Recharger.

Empoisonner une arme.

Actions de Combat (⚔)

Corps à corps :

1. Jet de Corps à Corps
2. Défense adverse
3. Dégâts

Distance :

1. L'adversaire peut se jeter à terre
2. Jet de Tir
3. Défense adverse si bouclier
4. Dégâts

Distance (armes de Jet) :

1. L'adversaire peut se jeter à terre
2. Jet de Tir
3. Défense adverse
4. Dégâts

Dégâts :

(*arme + réussites) - (■adversaire - □arme)

Réaliser une manœuvre. Voir ci-contre.

Posture défensive. Avantage en Défense, Voir et Entendre.

Protéger. Augmente la difficulté pour toucher un allié de 1, peut utiliser sa ■ pour lui.

Utiliser une potion.

Démoraliser. Confrontation Intimidation vs Psychologie, si réussite Désavantage aux jets de Corps à corps, Tir, Magie et Défense.

Lancer un sort. Jet de Magie.

Tracer une Rune.

Actions Complexes (⌚)

Charger. 2x ⌚, +2*, pas de ■.

Charge montée. Idem avec +1D*.

Attendre l'ennemi. Attaque pendant le round adverse.

Premiers soins. Jet de Médecine.

Se replier. Se déplace sans être EXPOSÉ.

Fuir. Rompt le combat (course-poursuite possible).

Fouiller. Une zone de 1m².

Crocheter une serrure.

Désarmer un piège.

Encorder un arc.

Actions Rapides (➤)

Parler. Courte phrase uniquement.

Jet de Connaissances. Une seule au choix.

Réactions (■)

Se défendre. Jet de Défense, annule l'attaque si au moins autant de réussites que le jet de l'attaquant.

Saisir l'opportunité. Unique attaque ou manœuvre au corps à corps contre un adversaire EXPOSÉ.

Se jeter à terre.

Manœuvres

Réduire au silence. Jet Corps à corps/Tir avec difficulté +2, jet de CON difficile ou incapable de parler.

Désarmer. Confrontation Corps à corps avec 2R de plus, arme tombe à 2m.

Faire trébucher. Jet Corps à corps avec difficulté +2, jet de FOR difficile ou à terre. Avantage aux quadrupèdes.

Assommer. Jet Corps à corps/Tir avec difficulté +2, laisse ASSOMMÉ à 1♥. Si PRIS EN TRAITRE, CON normal ou ASSOMMÉ.

Harceler. Jet Corps à corps/Tir facile (1R), Désavantage au prochain jet d'une Compétence.

Galvaniser. Jet d'Éloquence normal, un allié à 5m a l'Avantage au prochain jet de Corps à corps ou Défense.

Viser une partie du corps. Jet Corps à corps/Tir avec difficulté +2, effet spécial circonstanciel.

Style de combat

Combat à deux armes. Attaque supplémentaire avec la main non-directrice, mais malus de -2D à toutes les attaques.

Course-poursuite

Début. Le fuyard génère un Obstacle et tente de le franchir.

Générer un Obstacle. Choisir une Compétence liée à la poursuite et une difficulté.

Franchir un Obstacle. Jet de Compétence ≥ à la difficulté de l'Obstacle. Si > strict, peut continuer et tenter de franchir l'Obstacle suivant avec -1D (cumulatif).

Contourner. 2 Obstacles sur une autre Compétence liée à la poursuite (au choix) à la place.

Fin. Si sur le même Obstacle à la fin d'un round, ou bien à la fin du 4^{ème}.

États préjudiciables

À TERRE. Avantage pour être touché au corps à corps, mais Désavantage à distance. Désavantage en Défense.

ASSOMMÉ. Ne peut pas agir, est À TERRE et touché automatiquement au corps à corps.

AVEUGLÉ. Échoue tous ses jets de Voir.

EMPOISONNÉ. Perd 1D♥ à la fin de chaque round tant qu'il a des dés poison.

EN FEU. Perd 5♥ au début de chaque round.

ENDORMI PROFONDÉMENT. Ne peut pas agir, est À TERRE et touché automatiquement au corps à corps.

ÉTOURDI. Ne peut pas agir.

EXPOSÉ. Peut être la cible d'une attaque d'opportunité.

FATIGUÉ. Désavantage aux jets de Compétence.

IMMOBILISÉ. Ne peut pas bouger et Désavantage aux jets de Défense.

MALADE. Voir page 133.

PARALYSÉ. Autant de dés de malus que de dés paralysie.

PRIS EN TENAILLE. Certains adversaires ont des bonus.

PRIS EN TRAITRE. Ne peut utiliser sa ■.

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 les Impériaux n'aspirent qu'à une seule chose : montrer aux Dieux qu'ils sont dignes de leur retour !

... l'aventure n'attend que vous !

Préparez-vous à incarner un humain de l'Empire dont le destin se révélera exceptionnel. Allez-vous œuvrer pour la paix ou pour le chaos ? Plierez-vous les autres à votre volonté par votre charisme ou par le fer et le sang ? Dirigerez-vous une seigneurie ou partirez-vous à l'aventure aux confins des terres inexplorées et hostiles ?

Quelle sera votre Destinée ?

Ce Livre de Règles vous permet de jouer aux Chroniques d'Ilburia – le Jeu de Rôle. Il s'agit d'un jeu social réunissant de 3 à 6 personnes qui s'apparente à la fois au théâtre et à un jeu de stratégie. Dans ce livre vous trouverez :

- *La description du monde d'Ilburia et de la vie dans l'Empire*
- *Les règles de création et d'évolution de personnage offrant un large panel de choix*
- *Les règles d'aventure, de combat, de Magie et de foi*
- *Une liste d'équipements et Artefacts utilisables*
- *Un bestiaire des adversaires à affronter*