

les Chroniques d'Albaria

— le Jeu de Rôle —



Compagnon 2026

Supplément annuel

les **S**hroniques

de **T**buria

Compagnon 2026



Crédits

Compagnon 2026+numérique

Version 1.1.1
21/06/2026

Pour « les Chroniques d'Ilburia – le Jeu de Rôle » 2nd Édition

Créateur : Paul AUBERTIN

Relecteurs et testeurs : tous les Arpenteurs d'Agartha dont la liste exacte serait fastidieuse !

Contact : chroniquesilburia@gmail.com

Site : <https://ilburia.com>



Tous les retours constructifs sont les bienvenus !

Crédits illustrations

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

Les cartes du monde et de bataille ont été réalisées par Paul AUBERTIN avec le logiciel Inkarnate : <https://inkarnate.com/>

Toutes les autres illustrations utilisées proviennent d'Internet et sont libres de droits

Crédits polices

Toutes les polices utilisées sont libres de droits

Police de base : <https://fonts.google.com>

Police gothique Ruritiana : Paul Lloyd

(<http://moorstation.org/typoasis/designers/lloyd/>)

Police TeX Gyre Chorus : <https://www.1001fonts.com/teX-gyre-chorus-font.html>

Police Kingthings Petrock:

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



Copyright © 2026 Paul AUBERTIN
Tous droits réservés.

Lorsqu'un écrit un livre de règles, on y couche des années d'idées, de tests, de souhaits et d'attentes ; puis on l'imprime. On scelle dans l'encre et le papier une version arrêtée. On le glisse dans les mains des joueurs. Et c'est là que la magie opère, dans des parties auxquelles je n'assisterai jamais, autour de tables que je ne verrai jamais.

C'est aussi là que les problèmes retours arrivent. Des suggestions pertinentes, des mécaniques auxquelles je n'avais pas pensé, des équilibrages à affiner, de nouvelles idées qui n'auraient jamais tenu dans le Livre de Règles original. Ce Compagnon est ma réponse à ce problème.

Un Compagnon, c'est exactement ce que le mot suggère : un livre qui marche à côté du Livre de Règles, sans prétendre le remplacer. Il ne réécrit pas les fondations du jeu : il les enrichit et les complète. Il propose ce qu'il ne pouvait pas contenir au moment de sa publication : de nouvelles règles optionnelles pour gérer des cas particuliers, de nouveaux Archétypes, des Traits, Talents et Pouvoirs inédits, de nouveaux adversaires et leurs mécaniques inédites. Le but est de pousser le niveau d'achèvement du jeu – et son renouvellement – un peu plus loin.

C'est aussi un espace d'expérimentation assumé. Certaines mécaniques présentées ici sont des propositions, des idées que je pense intéressantes et que j'avais envie de partager avec vous, à vos tables. Qui sait, elles auront peut-être une place de choix dans une hypothétique 3^{ème} Édition...

Un Compagnon paraîtra une ou plusieurs fois par an (c'est un vœu pieux, on verra bien ce que j'arrive à faire...), et est purement optionnel (c'est-à-dire que vous pouvez juste l'ignorer si vous voulez, et vous en tenir au Livre de Règles. Chaque nouvelle version remplace la version précédente, si bien que si une règle ou une option n'est plus présente, hé bien c'est qu'elle simplement est supprimée du jeu, probablement pour de bonnes raisons. En cas de contradiction entre deux éditions du Compagnon, la plus récente fait foi, et en cas de contradiction avec le Livre de Règles, c'est le Compagnon qui l'emporte. Simple et sans ambiguïté.

L'univers d'Ilburia grandit à chaque partie jouée, et se dévoile petit à petit à chaque nouveau scénario joué, à chaque campagne terminée. Il m'a semblé juste que ses règles puissent en faire tout autant.

Bon jeu à toutes et tous, et que la très sainte lumière des Dieux Jumeaux vous protège !

Paul

Sommaire

| | | | |
|---|----|---|----|
| Crédits | 2 | S'adapter à la composition du groupe | 24 |
| Introduction..... | 3 | Être prévisible et offrir des opportunités...24 | |
| Sommaire..... | 4 | Composition d'un groupe d'adversaires25 | |
| le Compagnon du Joueur..... | 5 | Créer de nouveaux adversaires | 25 |
| Introduction | 6 | Nouvelle altération | 25 |
| Nouvelles règles..... | 6 | Jouer en table ouverte – Gestion de guilde | |
| État préjudiciable : hémorragique | 6 | | 26 |
| Manœuvre : bousculer..... | 6 | Qu'est-ce qu'une « table ouverte » ?..... | 26 |
| Manœuvre : saisir | 6 | Avantages et limites | 26 |
| Compétence : Représentation (CHA) | 7 | Jouer au sein d'une guilde..... | 26 |
| Collecter des ingrédients naturels..... | 7 | Créer une guilde | 27 |
| Rempotage et culture | 7 | Partir en mission..... | 27 |
| Oublier un Trait, un Talent ou un Pouvoir.. | 7 | Gagner des Points de Gloire (★) | 27 |
| Origines et Traits régionaux..... | 8 | Utiliser les Points de Gloire (★) | 27 |
| Difficulté des tours spécifiques pour les animaux | | Démographie et services | 28 |
| APPRIVOISÉS | 9 | Types et répartition des agglomérations ...28 | |
| Faire se reproduire ses animaux APPRIVOISÉS | 9 | Professions par habitant | 28 |
| Limite du nombre d'animaux APPRIVOISÉS en | | Nouveaux Artefacts..... | 29 |
| aventure..... | 9 | Gants Immaculés (trois paires) | 29 |
| Mise à jour des règles d'Artisanat | 12 | Calice Floral (deux) | 29 |
| Matériel, composant principal et coût | 12 | Danseuse des Cieux (unique)..... | 30 |
| Temps nécessaire (en aventure)..... | 12 | Grimoire des Éléments (quatre)..... | 30 |
| Temps nécessaire (en inter-aventure)..... | 13 | Charme du Serpent Subtil (quatre) | 30 |
| Jet de Compétence..... | 13 | Nouveaux familiers | 31 |
| Création d'objets spéciaux inédits | 13 | Nouveaux adversaires | 32 |
| Types d'Artisanat | 13 | L'entourloupeur | 32 |
| Nouveaux Archétypes | 16 | Le hallebardier de faction | 33 |
| L'Éclaireur | 16 | Les Trois Salopards | 34 |
| Nouveaux Traits, Talents et Pouvoirs 17 | | La flammandre | 36 |
| Traits (◇) | 17 | L'hypnotresse..... | 37 |
| Pouvoirs – Techniques martiales (◆)..... | 18 | Le charardeur | 38 |
| Talents (◆) | 18 | L'éviscéraste | 39 |
| Nouveaux objets | 20 | Le bramos à musc..... | 40 |
| Objets de base supplémentaires | 20 | Le bramos lugubre | 41 |
| Échelle des richesses | 22 | Le brochepik..... | 42 |
| le Compagnon du Conteur | 23 | Le faucheur blême..... | 43 |
| Équilibrage des combats | 24 | Aide-mémoire | 44 |
| Quel Challenge opposer aux PJs ? | 24 | Glossaire..... | 46 |
| Gérer un groupe de 3 ou 5 PJs..... | 24 | | |



CHAPITRE 1

le Compagnon du Joueur



Introduction

Ce court document est une mise à jour non-officielle et temporaire pour les Chroniques d'Ilburia 2nd Édition. Il complète et se réfère au Livre de Règles (LdR) et au Livre des Adversaires (LdA). Il est essentiellement à destination des Joueurs.

Vous y trouverez de nouvelles règles ainsi que des mises à jour de règles existantes, de nouveaux Traits, Talents et Pouvoirs, de nouveaux objets et enfin de nouveaux adversaires.

Le Conteur est libre de jouer ou non avec ces règles, et peut changer d'avis à tout moment.

Nouvelles règles

État préjudiciable : hémorragique

Le personnage a reçu des blessures terribles qui ont atrocement déchiré sa chair et le font saigner abondamment.

Un personnage est HÉMORRAGIQUE tant qu'il a un ou plusieurs dés hémorragie. Les nouveaux dés hémorragie sont toujours placés sur la face « 1 ».

À la fin de chacun de ses rounds, après avoir agi, il fait la somme des faces de tous ses dés hémorragie, et perd autant de Points de Vie (♥). Augmenter ensuite de 1 la face de tous les dés hémorragie du personnage, jusqu'à un maximum de 6. Si un dé est déjà sur la face « 6 », défaussez-le à la place. Le processus se répète à chaque round jusqu'à ce que le personnage soit soigné (voir ci-dessous), que tous ses dés soient défaussés, ou qu'il décède.

Un jet de Médecine normal permet d'enlever 1 dé hémorragie, et chaque réussite supplémentaire permet d'en enlever un supplémentaire (le personnage n'est pas soigné dans ce cas). Chaque autre source de soin d'au moins 3♥ permet également d'enlever 1 dé hémorragie, mais est réduite de 3 en conséquence.

Si un personnage déjà HÉMORRAGIQUE reçoit davantage de dés hémorragie, ces derniers s'ajoutent à ceux qu'il a déjà, augmentant la gravité du saignement.

Ce nouvel état a pour but de donner de la variété aux affrontements et d'offrir un nouveau défi aux joueurs qui vont devoir gérer une nouvelle menace.

Blessure hémorragique. 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 hémorragie. Il est alors HÉMORRAGIQUE.

Manœuvre : bousculer

Le personnage fait une **attaque au corps à corps à main(s) nue(s) ou armé d'un bouclier**. L'attaque est résolue normalement, puis le personnage fait une **confrontation de FOR vs CON** avec son adversaire. Si c'est un succès, l'adversaire est **repoussé de FOR mètres** dans une direction opposée au personnage (au choix de ce dernier).

Si le personnage est une créature non-humanoïde, les Dégâts d'arme de cette attaque sont de FOR*.

Manœuvre : saisir

Le personnage fait une **attaque au corps à corps à mains nues** (il doit avoir au moins une main de libre). L'attaque est résolue normalement, puis le personnage fait une **confrontation de FOR** avec son adversaire. Si c'est un succès, **le personnage perd toutes ses Réactions (■) et est IMMOBILISÉ jusqu'au début de son prochain round** (si l'adversaire devait se déplacer, il doit se déplacer avec). En contrepartie, il peut choisir un des effets suivants qui perdure jusqu'au début de son prochain round :

- **L'adversaire est IMMOBILISÉ et a le Désavantage** à son prochain jet de Corps à corps, Tir ou Magie.
- **L'adversaire perd une de ses attaques** (au choix, en fonction de la partie du corps saisie).

À son round, l'adversaire peut tenter de se libérer de la saisie en y consacrant une Action de Combat (⚔) et en réussissant une confrontation de FOR.

Si le personnage est une créature non-humanoïde, les Dégâts d'arme de cette attaque sont de FOR*.

Compétence : Représentation (CHA)

Un personnage doué en Représentation est capable de jouer de la musique, de danser, de déclamer une poésie. Cela peut être utile pour faire montre de son talent, détourner l'attention, ou encore récupérer quelques Kaars. Pour ce qui est de se déguiser ou de se faire passer pour quelqu'un autre d'autre, la Compétence à utiliser est le Bluff.

Note

Comme Artisanat Art est désormais englobé par Orfèvrerie, vous pouvez réutiliser cette ligne pour Représentation.

Faire l'artiste de rue

Le personnage joue de la musique, chante ou danse dans la rue dans l'espoir que les passants lui lancent quelque monnaie. En y passant une **demi-journée** et en réussissant un jet de **Représentation normal (2R)**, le personnage peut empocher (3×R) Kaars.

Collecter des ingrédients naturels

Il est possible de rechercher des plantes et autres ingrédients naturels pendant une aventure ou une inter-aventure. Il faut pour cela faire un **jet de Connaissances Nature**. Reportez-vous ensuite au **tableau de collecte par biome (LdA page 184)** pour savoir ce que vous pouvez trouver.

Il est conseillé au Conteur d'autoriser **un jet par PJ et par biome visité**. Dans le cas d'une inter-aventure, le PJ ne fait tout de même qu'un seul jet, mais il a le choix du biome exact. Les plantes trouvées dépendent de l'endroit où se fait la recherche. Il est possible de rechercher un ingrédient en particulier avec strictement moins de réussites, sinon le tableau indique lesquels sont trouvés en fonction du nombre de réussites.

Rempotage et culture

Lorsqu'un personnage trouve une plante dans la nature, **au lieu de la récolter et d'obtenir une matière première d'artisanat, il peut à la place la prélever** dans le but de la rempoter dans son jardin afin d'en faire la culture. Pour ce faire, il doit avoir de quoi la transporter sans qu'elle ne s'abîme, tel qu'un **Nécessaire de rempotage**.

Une plante se conserve d'ordinaire **1 semaine maximum** dans de telles conditions, ce qui rend difficile de transporter des plantes exotiques à l'autre bout de l'Empire.

Une fois sur le lieu de rempotage, le personnage peut replanter le végétal (aucun jet n'est requis). Certaines plantes sont très fragiles et ne peuvent survivre que dans des environnements ou des climats très particuliers et ne peuvent pas être rempotées n'importe où : le Conteur est seul juge de ce qui est possible ou non de faire.

À partir de la saison suivante, à **chaque inter-aventure, jetez 1D par plante rempotée** pour savoir comment elle s'est développée et si elle a donné :

| 1D | Développement de la plante |
|-----|---|
| 1 | Dessèchement. La plante ne se plaît pas et meurt. |
| 2 | Pousse. La plante grandit mais n'est pas encore mature. |
| 3-5 | Maturation. La plante produit 1 matière première d'artisanat. |
| 6 | Reproduction. La plante produit 1 matière première d'artisanat et permet d'obtenir une autre plante identique. |



Serre de plantation

OBJET DE TRÈS GRANDE TAILLE

Coût : 500 Kaars

Une serre en verre permettant de protéger 10 plantes. Permet de relancer le dé de développement pour chaque plante qu'elle contient.

Oublier un Trait, un Talent ou un Pouvoir

Il est possible de choisir « d'oublier » **un Talent ou un Pouvoir** et de **récupérer la moitié des Points de Destinée (⊕) d'achat**, arrondis à l'inférieur, qui redeviennent disponibles (n'augmentez pas les points acquis). Cela ne doit pas faire perdre de prérequis pour d'autres capacités.

Dans le cas d'un Trait, il n'est possible de l'oublier que si c'est un **défaut**, et dans ce cas le personnage doit **dépenser autant de Points de Destinée (⊕) que le double des Points de Création (↘)**.

Origines et Traits régionaux

Lors de la création de votre personnage, vous pouvez lui **choisir un Lorden d'origine**. Dans ce cas, si le Conteur l'autorise, à l'Étape 3 : Traits, Talents et Pouvoirs (LdR page 47), vous pouvez choisir d'octroyer à votre personnage le **◊Trait régional associé pour 0**. Chacun d'entre eux accorde un bonus (sous forme d'Eurekas) et un malus (sous forme de dé de malus). Il ne peut en outre pas être oublié d'une quelconque façon que ce soit.

Norgac

Les Impériaux originaires de l'extrême nord sont robustes et accoutumés aux conditions les plus rudes toute l'année. Les toundras gelées sont leur terrain de jeu et les étendues enneigées leur quotidien. Leur force et leur endurance sont reconnues dans tout l'Empire, leur donnant une réputation patibulaire.



◊ Trait régional – Survivant austère

Le personnage gagne et applique immédiatement 1 Eureka (E) en **Survivalisme (PER)** et **Intimidation (FOR)**. En contrepartie, il a -1D à ses jets d'**Éloquence (CHA)**.

Stanford

Les Stanfordiniens sont des cavaliers émérites, et il n'est pas rare que leurs enfants sachent monter avant de marcher. Il y a plusieurs siècles, une partie du Lorden fut transformée en marais, et depuis les plus pauvres y pratiquent l'extraction de la tourbe en bravant la faune locale. On peut y croiser aussi des herboristes et alchimistes renommés en quête d'ingrédients rares. D'une manière générale, les Stanfordiniens sont d'éternels optimistes, capables de transformer même un grand malheur en opportunité.



◊ Trait régional – Cavalier affable

Le personnage gagne et applique immédiatement 1 Eureka (E) en **Équitation (AGI)** et **Connaissances Nature (INT)**. En contrepartie, il a -1D à ses jets de **Psychologie (INT)**.

Fonrinet

Les enfants de Fonrinet sont habitués à la vie dans les montagnes et à l'altitude, tout du moins pour celles et ceux habitant dans la partie boréale du Lorden. Nombreux sont ceux qui vivent de l'extraction minière et de la forge. Bien qu'isolés du reste de l'Empire, surtout pendant la saison froide, ils se montrent



accueillants et chaleureux. Ceux originaires de la partie la plus méridionale sont, quant à eux, le plus souvent des éleveurs, tirant parti des larges étendues sauvages pour y faire paître leurs troupeaux. On y compte d'ailleurs les meilleurs maîtres-chiens et dresseurs de tous poils.

◊ Trait régional – Montagnard isolé

Le personnage gagne et applique immédiatement 1 Eureka (E) en **Escalade (FOR)** et **Dressage (CHA)**. En contrepartie, il a -1D à ses jets de **Renseignements (CHA)**.

Glainrud

Pour les natifs de Glainrud, les plaines céréalières à perte de vue sont la norme. La plupart sont des fermiers, dont la vie est rythmée par les semences et les moissons, ainsi que le passage des patrouilles de la Garde Impériale et de Mages en vadrouille. Toutefois, ceux originaires de la capitale même ont une vie très différente : leur quotidien se niche au cœur des murailles de la cité tentaculaire, dans l'affluence et la promiscuité, mais aussi le commerce et les rencontres avec des voyageurs venus de tout l'Empire.



◊ Trait régional – Citadin cosmopolite

Le personnage gagne et applique immédiatement 1 Eureka (E) en **Renseignements (CHA)** et **Connaissances Empire et familles (INT)**. En contrepartie, il a -1D à ses jets de **Survivalisme (PER)**.

Tolémek

Tolémek est un Lorden austère, et ses habitants en sont devenus prudents et résilients, en particulier à proximité des forêts et de la Côte de Malaka. Mais paradoxalement, le Lorden est également une plaque tournante du commerce Impérial, faisant des Tolémekiens des voyageurs et des aventuriers hors pair. Pragmatiques et organisés, ils préfèrent une vérité dure à entendre à un beau mensonge.



◊ Trait régional – Aventurier fiable

Le personnage gagne et applique immédiatement 1 Eureka (E) en **Voir (PER)** et **Négoce (CHA)**. En contrepartie, il a -1D à ses jets de **Bluff (CHA)**.

Effendor

S'il y a un Lorden des plus glorieux, c'est bien Effendor. Ses habitants sont souvent empreints de noblesse et sont réputés pour avoir le cœur pur. Le culte des Dieux Jumeaux y est exacerbé, en particulier à proximité de la cité sainte de Mystros, qui forme les meilleurs orateurs et des médecins compétents. Les diplomates et les officiels Impériaux les plus renommés sont souvent originaires d'Effendor.



◇ Trait régional – Diplomate fervent

Le personnage gagne et applique immédiatement 1 Eureka (E) en Éloquence (CHA) et Connaissances Histoire et Divin (INT).
En contrepartie, il a -1D à ses jets de Course (VIV).

Abracaz

Les enfants de l'aride Abracaz ont souvent la peau tannée et le regard aveuglé par le soleil impitoyable de leur Lorden, et endurent bien les chaleurs étouffantes de la saison chaude. Entre les nombreuses écoles d'escrime et la forte densité de garnisons militaires, il n'est pas étonnant que les meilleurs maîtres d'armes et combattants hors pairs viennent de ces régions désertiques. Abracaz fut jadis ravagé par les conflits, et ses ruines perdues sous le sable sont légion, ce qui a fait naître des vocations d'explorateur chez moult Abracazoïses.



◇ Trait régional – Bretteur tanné

Le personnage gagne et applique immédiatement 1 Eureka (E) en Corps à corps (AGI) et Fouille (PER).
En contrepartie, il a -1D à ses jets de Voir (PER).

Difficulté des tours spécifiques pour les animaux APPRIVOISÉS

Dans le Livre de Règles (page 100), il est indiqué qu'il est possible d'apprendre des tours spécifiques à un animal APPRIVOISÉ, dont la difficulté est variable, c'est-à-dire laissée à l'appréciation du Conteur. Cela reste bien entendu le cas, et voici quelques suggestions pour ce dernier afin de l'aider à évaluer la difficulté en fonction de l'animal :

| Type de tour | Difficulté du jet de Dressage |
|---|-------------------------------|
| Tour que cet animal fait naturellement dans son mode de vie | Normal |
| Tour lié à une Compétence pour laquelle l'animal a des points | Difficile |

| | |
|--|------------------------|
| Tour que l'animal est capable physiquement de faire, mais qui n'est pas naturel pour lui | Très difficile |
| Tour en plusieurs étape, demandant de la réflexion, ou contraire à la nature de l'animal | Héroïque |
| Tour que l'animal ne peut physiquement pas effectuer | Impossible à apprendre |

Faire se reproduire ses animaux APPRIVOISÉS

Une fois par an, à la **saison de la Dryade**, un personnage peut consacrer son **activité d'inter-aventure** pour faire se reproduire tout ou partie de ses animaux APPRIVOISÉS. Pour chaque reproduction, doit pour cela avoir un couple d'animaux de la même espèce et faire un **jet de Dressage**. Ce jet représente le fait que le personnage aide à mettre bas et s'occupe des bébés dans les premiers mois de leur vie.

Sauf indication contraire, à la fin de l'inter-aventure, le nombre d'animaux ayant survécu est au maximum de :

Animaux reproduits (minimum 0) = nombre de réussites (R) au jet de Dressage – Challenge (C) de l'animal

Dans le cas où les deux parents n'ont pas le même Challenge (C), utilisez le plus élevé. Suivant le type d'animal, le nombre d'animaux reproduits peut être plus faible, à la discrétion du Conteur.


Les animaux reproduits connaissent automatiquement le **tour « Au pied »**. De plus, ils sont **JUVÉNILES (LdA page 17) pendant autant de saisons suivantes que le Challenge (C) de leurs parents**. Tant que l'animal est **JUVÉNILE**, le personnage a le Désavantage à ses jets de Dressage pour lui ordonner d'effectuer un tour qu'il n'a pas appris (notez que cela ne concerne pas le fait de lui apprendre de nouveaux tours). Passé ce délai, utilisez le profil classique de l'animal.



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 (C) est égale au maximum à la valeur de Dressage**. Un animal C 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.

Au sud de l'Empire, à l'embouchure du fleuve Syrès, se dresse fièrement Blézivent, capitale du Lorden d'Effendor et fleuron de ce que l'Empire est capable de bâtir ce dernier millénaire. Vaste et organisée, la cité portuaire est protégée derrière de puissantes murailles et phares fortifiés défiant vagues et marées.

Siège du pouvoir Impérial de la région, le Palais Perché, citadelle imprenable des Cormatin, surplombe la ville depuis un affleurement rocheux de toute sa majesté, défiant quiconque de rivaliser avec eux. Ses coursives exposées et ses toits en coupole ont un bien piètre rôle défensif, mais donne un aspect irréel et arachnéen au château, de toute façon juché hors de toute atteinte. Au sommet du donjon, un astucieux dispositif balaye la mer d'un rayon de lumière la nuit, guidant les navires marchands jusqu'à bon port. Lorsque 'un marin aperçoit à l'horizon les lumières de Blézivent, il sait que son périple touche à sa fin, et qu'il pourra mouiller en toute sécurité à l'abri de la jetée protectrice qui brise les eaux agitées en éclats d'écume.

En effet, si la cité est aussi prospère, c'est en grande partie grâce à son implantation au centre même du Golfe Opalescent. Le commerce naval avec les autres villes côtières Impériales y est prospère si on exclut les quelques actes de piraterie, et surtout elle attire les riches marchands du Désert Pourpre. Ils arrivent les cales vides et les poches pleines de Kaars, mais lorsqu'ils repartent, la ligne de flottaison de leurs bateaux à fond plat a fortement descendu, et leurs bourses sont délestée. Bien que par le passé le peuple du Désert ait eu des différents avec les Impériaux, les flux commerciaux actuels ont grandement contribué à faire cicatriser ces tensions.

Côté terrestre, si Blézivent est assez loin de la capitale, elle bénéficie d'un accès privilégié aux matières premières importantes que sont le bois et le métal via respectivement Révolys et Brizeval.

Enfin, les chevaliers protecteurs de la cité, engoncés dans leurs armures scintillantes et arborant fièrement l'or, l'azur et le sable, sont reconnus tant pour leurs prouesses au combat que leur honneur légendaire. On raconte qu'au temps jadis, la charge d'une seule petite troupe d'entre eux a permis de mettre en déroute des assaillants dix fois supérieurs en nombre, sauvant ainsi la ville. De nos jours, leur réputation est suffisante pour garantir une certaine forme de sécurité.

*Blézivent, plaque tournante du Golfe Opalescent
Miranda Givrebois*



L parvint aux oreilles de l'Empereur Balarès II que ses sujets de l'île d'Heldos auraient commencé à vénérer des idoles de pierre représentant des créatures des océans. Intrigué par une telle accusation d'hérésie, il envoya sur le champ des Mages enquêter. Quelques semaines passèrent, mais nulle nouvelle ne parvint à la capitale ; si bien qu'on pensa que le navire affrété par la Confrérie s'était perdu en mer et n'était jamais arrivé à bon port.

Ce n'est que plusieurs mois plus tard qu'un Mage de l'Eau rescapé parvint à rallier le domaine de la Confrérie. Il était effrayé et jura avoir vu les flots se soulever à la demande des faux-prêtres d'Heldos, qui en référaient à leur divin saint patron Posséus. Lorsqu'il l'apprit, Balarès entra dans une terrible et juste colère. Il ordonna que l'on fasse construire une armada dans le golfe d'Abraçaz. Il fit raser une bonne partie de la Forêt de Nissel pour arriver à ses fins, et deux ans plus tard, trois cents navires arboraient le pavillon d'or et d'azur de l'Empire, frappé de la croix d'argent en sautoir, symbole de rédemption.

Aux premiers jours du Dragon de l'an de grâce deux mille cinq cent cinquante-cinq, les voiles bleues de l'armada se gonflèrent à l'unisson de la brise invoquée par les Mages de l'Air. À la proue du Griffon Rédempteur, le navire amiral, se tenait l'Empereur Balarès II. Il brandit son épée pour donner l'ordre du grand départ, et son armée s'engouffra dans son sillage.

L'ost Impérial dut faire face à la tempête et aux créatures marines qui étaient remontées de l'abîme pour servir leur faux-dieu. L'acier et la Magie parlèrent, et rien ne put durablement entraver l'inéluctable flotte. Ce fut à l'approche finale des côtes de l'île d'Heldos que les choses se gâtèrent pour de bon pour les forces de la Croisade. Les adeptes de Posséus avaient réussi à réveiller un grand dragon des eaux, et la bête fabuleuse brisa les navires de l'aile droite comme s'ils n'avaient été que de vulgaires jouets. Balarès II ordonna au Griffon Rédempteur de mettre le cap sur le monstre, toutes voiles dehors. Le navire glissait sur les flots à une telle allure qu'on aurait dit qu'il volait, des ailes d'écumes venant lécher le bastingage. Lorsque l'Empereur éperonna la créature impie de sa lance bénie, l'impact fut si brutal que son bras se brisa et le dragon mortellement touché alla s'échouer dans les abysses ténébreux qui l'avaient vu naître.

Les forces de la Croisade Bleue débarquèrent sur Heldos avec la même violence que si l'Épée des Dieux elle-même était venue frapper les apostats. Les autels impies furent jetés à bas, tandis que les faux-prêtres et leurs ouailles reçurent le juste châtement qu'ils méritaient. Les côtes insulaires demeurèrent teintées de rouge deux jours durant, et les lignes de flottaison des navires de la Croisade en restèrent marquées à vie. Jamais plus en Heldos on ne pria autre dieu que les Jumeaux.

*La Croisade Bleue de Balarès II
Extrait de « La Légende d'Ilburia »*

Mise à jour des règles d'Artisanat

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
- Cuisine
- Forge
- Orfèvrerie
- Structure
- Tannerie

Note

Artisanat Art (fabriquer de beaux objets) est désormais englobé par Orfèvrerie. Reporter les points investis si nécessaire.

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 (LdA page 32) 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.

Le Conteur est incité à laisser les PJ's faire preuve d'imagination et les autoriser à essayer de fabriquer des objets inédits. Gardez cependant en tête que l'innovation est mal vue dans l'Empire, et tout abus pourrait être puni avec sévérité.

Matériel, composant principal et coût

Le personnage doit avoir accès au nécessaire d'artisanat adéquat (LdR 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 le composant principal indispensable à la fabrication.

À l'achat, le composant principal coûte $\frac{1}{4}$ du prix d'achat de l'objet fabriqué.

S'il possède le composant principal et le nécessaire d'artisanat, la fabrication ne coûte rien au personnage.

Toutefois, il peut arriver qu'un composant principal soit rare ou illégal, par exemple dans le cas de poisons. Le Conteur peut autoriser l'utilisation de plusieurs composants principaux de

moindre valeur en remplacement, du moment que les coûts combinés sont équivalents et que cela se justifie. De même, un composant plus onéreux peut être utilisé pour un artisanat nécessitant normalement un autre composant principal, mais davantage bon marché.

Exemple

Alceste l'herboriste a récupéré durant une aventure précédente 4 lys orange de Nissel (valeur unitaire : 7 Kaars), qui sont le composant principal de la potion médicinale. Comme il possède un nécessaire d'alchimie chez lui, il n'a pas besoin de déboursier davantage pour fabriquer 4 potions médicinales (valeur unitaire : 25 Kaars). Avec l'accord du Conteur, il aurait aussi pu essayer d'utiliser les 4 lys pour fabriquer 1 élixir médicinal (valeur unitaire : 100 Kaars).

Temps nécessaire (en aventure)

Ensuite, le personnage doit y consacrer le temps nécessaire. Ce dernier dépend également du prix final l'objet à fabriquer.

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).

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). Il faut donc que l'aventure ne soit pas de trop courte durée pour avoir le temps de fabriquer quelque chose !

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 10 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 ses erreurs.

Le Pouvoir ♦Fabrication accélérée permet de drastiquement réduire le temps nécessaire pour faire de l'artisanat en aventure, au prix d'une durabilité moindre.

Temps nécessaire (en inter-aventure)

Pour rappel, on considère qu'une inter-aventure dure une saison complète, soit 90 jours. Afin d'éviter des calculs d'apothicaire et un nombre de jets fastidieux, la règle suivante s'applique à la place de celle exposée dans le paragraphe précédent :

Il est possible de tenter de fabriquer au maximum 1500 Kaars de valeur d'achat d'objets durant une inter-aventure (donc en investissant 375 Kaars dans le cas où le personnage doit tout acheter).

Il est possible de tenter de fabriquer au maximum 10 objets durant une inter-aventure.

On considère en effet que le personnage, sachant qu'il a une Destinée, ne supporte pas travailler à la chaîne sur des objets trop faciles à fabriquer.

Les paquets de 10 munitions comptent pour un seul objet (et les armes de jet ne sont pas des munitions !).

Jet de Compétence

Le personnage doit enfin réussir un jet de Compétence du type d'Artisanat le plus adapté à ce qu'il souhaite fabriquer.

La difficulté du jet dépend du prix final de l'objet, suivant le type d'Artisanat (voir ci-dessous).

Un échec de 1 cran à un jet d'Artisanat signifie que l'objet est de mauvaise qualité (ou avec des effets moindres), tandis qu'un échec de plus de 1 cran signifie que les matières premières ont été gâchées sans donner aucun résultat.

Certaines machines ou objets complexes requièrent de réussir un jet d'Artisanat d'un autre type de manière additionnelle, à la discrétion du Conteur.

Pour établir la difficulté du jet pour fabriquer des munitions, multipliez par 10 le prix unitaire. Dans ce cas, un seul jet est requis pour fabriquer 10 munitions.

Exemple

Pour fabriquer une épée (valeur à la vente : 100 Kaars) ornée de pierreries (valeur à la vente : 50 Kaars), il faut à la fois Artisanat Forge difficile et Artisanat Orfèverie normal.

Création d'objets spéciaux inédits

Il est possible de laisser aux joueurs la liberté de créer des objets qui ne sont pas dans les différentes listes proposées. Cela doit cependant être réservé aux PJs spécialisés dans l'artisanat, ce qui signifie que le coût et la difficulté de la fabrication doivent être tous deux élevés. Le Conteur est le seul juge de ce

qu'il est possible ou non de faire avec le savoir technologique des PJs.

D'autre part, l'Empire voit d'un très mauvais œil les innovations et le progrès. Un inventeur se doit donc de rester discret et d'éviter de faire commerce de ses objets inédits, sous peine de s'attirer de sérieux ennuis.

Types d'Artisanat

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.



| Prix d'achat de l'objet alchimique ou poison créé | Nombre de réussites nécessaires au jet d'Artisanat |
|---|--|
| <100 Kaars | 2 |
| 100-199 Kaars | 3 |
| 200-499 Kaars | 4 |
| >= 500 Kaars | 5 |

Concentrer du poison. Une seule fois par inter-aventure, un personnage peut utiliser 2 doses de poison identiques afin de fabriquer 1 dose concentrée. Avec comme base le poison initial, le poison concentré a :

- Soit +1 au nombre de dés infligés, poison ou paralysie (jusqu'à 6 dés)
- Soit +1 à la difficulté du jet pour y résister (jusqu'à Très difficile).

Le personnage doit pour cela réussir un jet d'Artisanat Alchimie difficile (3R), et cela compte comme 1 objet parmi les 10 possibles. Si le jet est raté, les 2 doses initiales sont utilisées pour rien. Il est possible de concentrer du poison qui a déjà été concentré, du moment que les doses sont identiques.

Boost. Lors de la création d'un objet alchimique, le personnage peut choisir d'augmenter de 2 la difficulté du jet d'Artisanat. Si le jet est réussi, l'objet bénéficie d'un seul des bonus suivants (au choix du personnage). Le bonus doit être en rapport avec le type d'objet à booster, qui doit déjà avoir la statistique idoine (il n'est par exemple pas possible de donner un rayon d'effet à une flasque mono-cible).

- +1 ♥ soigné
- +1 dé poison défaussé
- +2* d'arme
- Durée d'effet doublée
- Rayon d'effet doublé

Cuisine

Permet de préparer de meilleurs repas, des rations de voyage, et d'une manière générale tout ce qui a trait à la nourriture et la boisson.



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)✓.

Rations de voyage améliorées. Une fois par aventure, s'il a le temps avant de partir en voyage, le personnage peut préparer des rations de voyage réconfortantes et nutritives pour améliorer le quotidien. Il doit pour cela réussir un jet d'Artisanat Cuisine normal et déboursier 1 Kaar par ration à préparer. Si le jet est réussi, chaque membre du groupe bénéficie de +(2+R)✓ maximum tant qu'ils voyagent et mangent ces rations. Ce bonus ne se cumule pas avec le fait de Préparer un bon repas.

Forge

Permet de fabriquer des outils, des armes et des armures en bois et en métal (y compris arcs, arbalètes et munitions). Pour établir la difficulté des munitions, multipliez par 10 le prix unitaire.



| Prix d'achat de l'arme ou de l'armure créée (ou de 10 munitions) | Nombre de réussites nécessaires au jet d'Artisanat |
|--|--|
| <100 Kaars | 2 |
| 100-999 Kaars | 3 |
| 1000-2999 Kaars | 4 |
| >= 3000 Kaars | 5 |

Forger une arme ou une armure de qualité supérieure. Les règles sur la qualité est décrite dans le LdR page 106. En plus du prix plus élevé (+500 Kaars) qui peut rendre le jet plus difficile, la difficulté du jet d'Artisanat augmente de 1 de manière additionnelle. Échouer de 1 cran ce jet d'Artisanat permet de fabriquer un objet standard à la place (les composants sont tout de même consommés).

Fabriquer des munitions. On considère que fabriquer des munitions de base (flèches, carreaux, etc.) ne coûte rien et prend un temps négligeable.

Affuter une lame. Une fois par jour, un forgeron peut entretenir affuter les lames en métal du groupe afin de parfaire leur tranchant. Il doit pour cela posséder une pierre à aiguiser, y consacrer 1 heure, et réussir un jet d'Artisanat Forge facile (1R). Autant de lames que de réussites sont alors AFFUTÉES. Durant la prochaine journée, les dégâts d'arme de la première attaque portée avec une arme AFFUTÉE sont de +1*.

Orfèvrerie

Permet de fabriquer des bijoux, des objets décoratifs, des objets en verre et de décorer d'autres objets (par exemple effectuer des gravures sur une épée). Dans certains cas de figure, cela permet également de faire des copies ou des faux documents. C'est le type d'artisanat qui permet de faire les meilleurs profits.



| Prix d'achat du bijou, objet décoratif ou de l'objet en verre créé | Nombre de réussites nécessaires au jet d'Artisanat |
|--|--|
| <100 Kaars | 2 |
| 100-499 Kaars | 3 |
| 500-999 Kaars | 4 |
| >= 1000 Kaars | 5 |

Faire resplendir. Un orfèvre peut décorer, ciseler ou enluminer un objet existant pour lui faire prendre de la valeur, le plus souvent dans le but de le vendre un très bon prix. Ledit objet est alors considéré comme le composant principal, l'orfèvre n'a donc rien de plus à déboursier. Il doit se fixer une difficulté, puis faire un jet d'Artisanat. Si le jet est réussi, la valeur de l'objet est multipliée par le nombre de réussites (dans la limite de la difficulté fixée initialement). Si le jet est échoué, la valeur de l'objet est divisée par 2. On ne peut tenter de faire resplendir un objet qu'une seule et unique fois. Cela compte comme 1 objet parmi les 10 possibles en inter-aventure, et l'amélioration de prix compte également dans la limite des 1500 Kaars.

Exemple

En se fixant une difficulté à « difficile » (3 réussites), il est possible de faire resplendir un objet en triplant sa valeur.

Retailler une gemme. Les gemmes volées, par exemples extraites de bijoux, peuvent être tracées de par leur taille. Un orfèvre peu scrupuleux peut retailler une pierre afin de brouiller les pistes et pouvoir la revendre en évitant les problèmes. Retailler une gemme requiert 1 journée de travail et un jet d'Artisanat Orfèvrerie difficile, et n'a aucun impact sur son prix.

Structure

Permet de fabriquer et réparer des maisons, des meubles, des chariots, des bateaux, des engins de siège, des pièges, des fortifications, etc.



| Prix d'achat de l'objet ou de la structure créé | Nombre de réussites nécessaires au jet d'Artisanat |
|---|--|
| <500 Kaars | 2 |
| 500-1999 Kaars | 3 |
| 2000-4999 Kaars | 4 |
| >= 5000 Kaars | 5 |

Construction en groupe. Un ou plusieurs personnages peuvent seconder un artisan pour réduire la durée de construction d'un gros chantier. Ces personnages doivent réussir un jet d'Artisanat Structure normal (2R). Chaque personnage qui réussit ce jet divise par 2, 3, 4, 5, etc. la durée de fabrication. En inter-aventure, cela revient à multiplier par 2, 3, 4, 5, etc. le montant total en Kaars que le personnage peut fabriquer. Un échec n'a pas de conséquence, si ce n'est que le personnage y a consacré du temps pour rien. Le personnage secondé doit toutefois réussir son propre jet d'Artisanat, sans quoi la fabrication échoue.

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.



| Prix d'achat de l'arme ou de l'armure créée à partir de reste animaux | Nombre de réussites nécessaires au jet d'Artisanat |
|---|--|
| <100 Kaars | 2 |
| 100-999 Kaars | 3 |
| 1000-2999 Kaars | 4 |
| >= 3000 Kaars | 5 |

Élaborer une arme ou une armure de qualité supérieure. Voir la partie correspondante dans la section Forge (page 14).

Nouveaux Archétypes

L'Éclaireur

Les éclaireurs sont envoyés en reconnaissance afin d'évaluer les dangers et de neutraliser les éventuelles menaces. Ils savent se déplacer vite et leur endurance à toute épreuve leur permet de couvrir de longues distances. Passés maître dans l'art de voir sans être vus, ils combattent aussi bien à l'arc qu'à l'épée bien que leur style hybride les empêche d'exceller d'une l'une ou l'autre des disciplines. Enfin, leur connaissance pratique du terrain en fait des guides fiables bien que souvent taciturnes.



Difficulté ■■■□

22♥ 10⚡ 1♣ 7♠

Caractéristiques

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

Compétences

| | |
|-----------------|---------|
| Corps à corps 1 | (5D/4+) |
| Discrétion 2 | (6D/4+) |
| Pistage 1 | (5D/4+) |
| Survivalisme 2 | (6D/4+) |
| Tir 1 | (5D/4+) |
| Voir 2 | (6D/4+) |

Talents

Preste pas (LdR page 63)

Le personnage a +2♠ (déjà compté). De plus, il a l'Avantage aux jets de Course durant une course-poursuite.

Endurci (LdA page 31)

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

Équipement de départ

Arc court (5*, portée nominale 20m)

Épée courte (FOR+3*)

Armure de cuir (armure légère, 1♣)

Vêtements d'aventurier

Sac à dos contenant : tente, couverture chaude, briquet à amadou, lanterne sourde (éclaire dans un cône de 20m)

45 Kaars

★ Destinée : 1

Conseils de jeu

Vous êtes polyvalent et vous déplacez vite, profitez-en pour partir en reconnaissance. Engagez le combat à distance, puis passez au corps à corps.

Nouveaux Traits, Talents et Pouvoirs

| Traits (◇) | Résumé | Prérequis | ✂ |
|-------------------|---|-----------|----|
| Cleptomane | Ne peut pas s'empêcher de voler les objets de valeur | - | -4 |
| Destinée tragique | Obtient immédiatement des ☹, mais ne peut plus changer sa Destinée et risque de mourir définitivement | - | 0 |
| Hémophile | Soins réduits | - | -6 |

| Talents (◆) | Résumé | Prérequis | ★/✂ |
|---------------------------|--|--|-----|
| Bâtisseur infatigable | Fabrique plus rapidement des structures et dégâts bonus aux Haches | ◆Artisan expert (Structure) | 4 |
| Combattant exotique | Les adversaires se défendent mal contre les armes Spéciales du personnage | Corps à corps 2, Connaissances Étranger 2 | 4 |
| Dépeceur méthodique | Obtient davantage de butin sur les carcasses, dégâts bonus aux armes d'Hast | ◆Artisan expert (Tannerie) | |
| Dur à cuire | Récupère plus vite de ses blessures et augmente les soins reçus | CON 3, ◆Robustesse, avoir au moins 40♥ max | 5 |
| Grenadier | Chance de fabriquer plusieurs flasques, dégâts bonus aux flasques | ◆Artisan expert (Alchimie) | 4 |
| Lancer habile | Peut utiliser les armes de Jet avec son AGI, et augmente leur portée | Tir 2 | 10 |
| Précision d'orfèvre | Ne risque pas d'abimer les objets qu'il travaille, dégâts bonus aux armes de Trait | ◆Artisan expert (Orfèvrerie) | 3 |
| Rage des poings sanglants | Augmente les dégâts à mains nues lorsqu'il est ENRAGÉ | ◆Rage frénétique | 3 |
| Rempart vivant | Protège un allié avec une Action de Mouvement (▶) | CON 4 | 6 |

| Pouvoirs (◆) Techniques martiales | Résumé | Restriction | ★/✂ |
|--------------------------------------|--|----------------------------|-----|
| Dangereuse fanfaronnade | Force un adversaire à vous attaquer mais lui donne l'Avantage | CHA 3, pas d'armure lourde | 4 |
| Distraction cuisante | Utilise son Bluff pour forcer un adversaire à relancer des dés réussis | - | 4 |
| Ravages | Une attaque contre deux adversaires adjacents | Hache ou masse | 3 |
| Tir marquant | Donne l'Avantage aux alliés en touchant un adversaire | Arme à distance | 5 |

Traits (◇)

Cleptomane (-4 ✂)

Le personnage cherche à dérober tous les objets de valeur qui passent dans son champ de vision, même si cela risque de lui attirer des ennuis.

Lorsque le personnage voit un objet de valeur qu'il est en mesure de transporter facilement, il doit essayer de le voler. S'il veut tenter de résister, il doit réussir un jet de VOL normal.

Destinée tragique (0 ✂)

Tandis que ses compagnons sont favorisés par la Destinée, le futur de ce personnage est incertain, toujours au bord du gouffre. Une chandelle qui éclaire plus que toutes les autres s'éteint aussi plus rapidement...

Le personnage acquiert immédiatement 25☹. Ces points comptent normalement pour obtenir des Points de Vie (♥)/Pouvoir (♣) bonus. Il peut les dépenser juste après la création de son personnage selon les règles habituelles d'inter-aventure.

En revanche, il ne peut jamais utiliser de Points de Destinée (☉) pour Changer sa Destinée (ou celle de quelqu'un autre, ce qui inclut ceux donnés ou reçus par ◊Unis par le Destin).

Enfin, pour Tromper la mort, s'il obtient un résultat de 6 ou moins sur le jet de séquelles (avant tout modificateur ou relance), il meurt définitivement à la place.

Vous devez utiliser les modifications de règles « Sur le fil de la Destinée » du Livre des Adversaires (LdA page 23).

Attention ! Le but de ce Trait est de permettre de créer un personnage rapidement puissant, mais avec un cruel risque de mort définitive. Gare au contrecoup émotionnel !

Hémophile (-6 🗡)

Le personnage a tendance à saigner abondamment, et ses blessures prennent souvent les soigneurs de court.

Lorsque le personnage est soigné, ses soins sont toujours réduits de 2 ♥. Cela concerne toutes les formes de récupération de Points de Vie (♥) à l'exception des soins naturels pour une nuit de repos. De plus, lorsqu'il obtient un dé hémorragie, il est directement sur la face « 2 ».

Pouvoirs – Techniques martiales (❖)

Dangereuse fanfaronnade (4 ☉)

☒ · 6 🗡 · doit avoir au moins CHA 3 et ne pas porter d'armure lourde

Le personnage envoie une pique bien sentie ou fait un geste suggestif à un adversaire, qui prend la mouche et se rue sur lui.

Désignez un adversaire à 5m ou moins, à portée de vue et de voix. Jusqu'au début de votre prochain round, celui-ci a l'Avantage à tous ses jets de Compétences, mais il ne peut pas attaquer d'autre cible que vous, d'aucune façon que ce soit. Il peut toutefois se déplacer, fuir, etc. L'adversaire peut choisir de résister en réussissant un jet de VOL normal (2R).

Distraction cuisante (4 ☉)

☒ ou ■ · 8 🗡

Le personnage distrait un adversaire par ses gestes ou ses paroles, dans le but de lui faire échouer l'action qu'il entreprenait.

Désignez un adversaire à 20m ou moins qui vient de faire un jet de Compétence. Avant de déterminer si le jet est réussi ou non, vous pouvez faire un jet de Bluff facile (1R) et forcer l'adversaire à relancer jusqu'à autant de dés réussis que le nombre de Réussites que vous avez obtenu.

Pour rappel, il est impossible de relancer un jet critique, ni un dé déjà relancé. Un dé d'Avantage ne peut pas non plus être relancé car il n'a techniquement pas été lancé.

Ravages (3 ☉)

☒ · 5 🗡 · doit manier une hache ou une masse

Un coup balayant dévastateur capable de faucher plusieurs adversaires proches, mais qui nécessite de rester statique.

Faites une attaque au corps à corps contre 2 adversaires adjacents entre eux.

Tir marquant (5 ☉)

☒ · 9 🗡 · doit manier une arme à distance

Un tir pour marquer une faille ou un point faible, afin d'aider au combat ses compagnons.

Faites une attaque avec une arme à distance contre une cible. Si elle touche, qu'elle soit défendue ou non, tous les jets de Corps à corps, Tir et Voir contre la cible sont fait avec l'Avantage, jusqu'au début de votre prochain round.

Talents (◆)

Bâtisseur infatigable (4 ☉)

Prérequis : ◆Artisan expert (Structure)

Le personnage est un bourreau de travail : lorsqu'il a une idée en tête, il peut travailler sans relâche sur une nouvelle construction, oubliant parfois de manger et souvent de dormir.

Lorsque le personnage fait un jet d'Artisanat Structure pour fabriquer tout seul, un objet, un véhicule, un bâtiment, etc. sans vouloir en faire commerce (c'est-à-dire pour lui-même et éventuellement ses compagnons), appliquez les règles suivantes :

- En aventure, il divise par 5 le temps nécessaire (c'est-à-dire 1 jour pour 75 Kaars du prix d'achat).
- En inter-aventure, il est limité à 7500 Kaars de fabrication (au lieu de 1500).

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

Combattant exotique (4 ☉)

Prérequis : ☞Corps à corps 2, ☞Connaissances Étranger 2

Le personnage manie des armes peu courantes, le plus souvent ramenées de ses voyages au-delà de l'Empire. Ses adversaires peinent bien souvent à se défendre contre de telles armes qu'ils ne connaissent pas.

Lorsque le personnage attaque avec une arme de type Spécial, son adversaire a le Désavantage à ses jets de Défense (ou Corps à corps dans le cas d'un désarmement) si c'est la toute première attaque faite avec cette arme contre lui.

Dépeceur méthodique (4☼)**Prérequis :** ♦Artisan expert (Tannerie)

Le personnage est appliqué dans son travail, récupérant l'intégralité de ce qui est possible sur les animaux abattus. Il lui arrive aussi de participer à de grandes chasses, frappant de sa lance les points vitaux de ses proies.

Lorsque le personnage fait un jet d'Artisanat Tannerie pour récupérer des composants sur un animal et obtient plus de réussites que nécessaire, il obtient 1 composant de plus par réussite supplémentaire.

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

Dur à cuire (5☼)**Prérequis :** CON 3, ♦Robustesse, avoir au moins 40♥ max

Véritable force de la nature, les blessures du personnage se referment à une vitesse impressionnante, et il est de nouveau sur pied en un rien de temps.

Lorsque le personnage est soigné par une nuit de repos, il récupère (♦Robustesse × CON)♥ supplémentaires.

De plus, lorsque ses Points de Vie (♥) sont soignés par un autre moyen, ces soins sont augmentés de +1♥.

Exemple

Si le personnage a CON4 et 3 fois le Talent ♦Robustesse, une nuit de sommeil le soigne de 16♥ au lieu de 4♥.

Grenadier (4☼)**Prérequis :** ♦Artisan expert (Alchimie)

Les flasques n'ont plus aucun secret pour le personnage, qui sait aussi bien les confectionner que les utiliser efficacement.

Lorsque le personnage fabrique avec succès une flasque (arme de Jet Légère alchimique), il lance 1D. Si le résultat est 6, il en fabrique 2 à la place.

De plus, lorsque le personnage combat avec une flasque, il inflige +2*.

Lancer habile (10☼)**Prérequis :** ☞Tir 2

Le personnage suit son instinct et sa mémoire musculaire lorsque qu'il utilise ses armes de jet, bien plus que sa visée et sa précision.

Lorsque le personnage fait un jet de Tir avec une arme de type Jet, il peut utiliser son AGI au lieu de sa PER.

De plus, il augmente de 3m la portée nominale de ses armes de type Jet.

Précision d'orfèvre (3☼)**Prérequis :** ♦Artisan expert (Orfèvrerie)

Le personnage est excessivement précis, que ce soit dans son travail ou dans la vie de tous les jours. Il lui arrive de reprendre ses compagnons lorsqu'ils font une légère erreur de vocabulaire.

Lorsque le personnage fait un jet d'Artisanat Orfèvrerie pour faire resplendir un objet (dans le but de lui faire prendre de la valeur), il ne divise jamais la valeur de cet objet en cas d'échec (même critique).

De plus, le personnage sait toujours quel jour et quelle heure il est, à la minute près.

Enfin, lorsque le personnage combat avec une arme de type Trait, il inflige +1*.

Rage des poings sanglants¹ (3☼)**Prérequis :** ♦Rage frénétique

Malgré la longueur et l'âpreté du combat, même désarmé, le personnage donne le tout pour le tout. En espérant que chaque coup sera le dernier, il est prêt à se briser les phalanges pour abattre ses adversaires jusqu'au dernier.

Tant que le personnage est ENRAGÉ, ses Dégâts à mains nues (y compris l'aide de gantelets) sont augmentés de +(FOR)*.

Rempart vivant (6☼)**Prérequis :** CON 4

La stature du personnage est si imposante qu'il arrive à combattre tout en protégeant un de ses compagnons.

Le personnage n'a besoin que d'une Action de Mouvement (►) au lieu d'une Action de Combat (✖) pour Protéger un allié. Il ne peut cependant réaliser l'action de Protéger un allié qu'une seule fois par round.

¹ Vous ne pouvez prendre ce Talent que si vous utilisez la version des Talents de Rage du Livre des Adversaires (LdA page 33).

Nouveaux objets

Objets de base supplémentaires

| Pièges portatifs ¹ | Description | Kaars |
|-------------------------------|--|-------|
| Fléau des loups | Lorsqu'une créature marche dessus, les mâchoires de métal se referment sur elle en lui infligeant 2D*. De plus, elle est IMMOBILISÉE (une Action de Combat (⚔) et un jet de FOR normal permet d'ouvrir les mâchoires pour se libérer). Un jet de Voir difficile permet de repérer le piège. Pour le réarmer, lancez 1D. Sur un 1, il est détruit à la place. Fabrication : Artisanat Structure normal, 3 jours, 13 Kaars. | 50 |
| Haleine d'Effroizard | Une plaque de métal surmontée d'une plaque de pression. Lorsqu'une créature marche dessus, le dispositif expulse un gaz qui lui inflige 3D*/∞☐ d'asphyxie. De plus, elle a le Désavantage à tous ses jets de Compétence jusqu'au début de son prochain round. Un jet de Voir difficile permet de repérer le piège. Pour le réarmer, lancez 1D. De 1 à 3, il est détruit à la place. Fabrication : Artisanat Structure difficile et Artisanat Alchimie normal, 5 jours, 20 Kaars. | 80 |
| Hérisson de Tolémek | Nombreuses boules de pointes en métal dispersées sur le sol sur une zone de 2m sur 2m. Lorsqu'une créature se déplace dans le périmètre, elle subit 2D* perforants et voit son Mouvement (♠) divisé par 2 jusqu'à début de son prochain round. Un jet de Voir normal permet de repérer le piège. Pour récupérer les hérissons, lancez 1D. De 1 à 2, le piège est détruit à la place. Fabrication : Artisanat Forge normal, 4 jours, 15 Kaars. | 60 |

| Armes | ★ | ☐ | Type | Spécial | Kaars |
|-----------------------|-------|---|---------|--|-------|
| Arme de corde | 9 | - | Spécial | Deux mains, Allonge supérieure (3m), Offensif | 120 |
| Faux de guerre | FOR+9 | - | Spécial | Deux mains, Allonge, Offensif | 150 |
| Griffe de l'ours | FOR+3 | - | Légère | Offensif. De plus, si une paire est portée donne l'Avantage aux jets d'Escalade. | 100 |
| Massue Al-Massudienne | FOR+7 | 2 | Masse | Deux mains, Assommoir, Offensif | 50 |

| Objet | Description | Kaars |
|----------------------|---|-------|
| Cadenas à code | Un solide cadenas en métal doté d'un mécanisme complexe qui ne nécessite pas de clé, mais un code. Il faut un jet de Mécanisme héroïque (5R) pour le crocheter. | 300 |
| Cadenas renforcé | Un solide cadenas en métal et sa clé. Il faut un jet de Mécanisme très difficile (4R) pour le crocheter. | 100 |
| Cadenas simple | Un cadenas en métal et sa clé. Il faut un jet de Mécanisme difficile (3R) pour le crocheter. | 20 |
| Caparaçon | Armure pour monture, qui lui confère +4♣ mais -1♠. | 550 |
| Chevalière en argent | Un anneau en argent portant les armoiries d'une famille noble. Peut être utilisée pour sceller un document afin de l'authentifier. | 60 |
| Cithare | Instrument de musique. | 25 |
| Flûte | Instrument de musique. | 6 |

¹ Poser un piège portatif demande une Action Complexe (⌘).

| | | |
|---|---|-----|
| Grande tente de campagne | Une tente spacieuse pouvant accueillir jusqu'à six personnes, avec des tentures de séparation pour les couchages et un coin cuisine. | 80 |
| Longue-vue en cuivre | Donne l'Avantage aux jets de Voir à longue distance. | 600 |
| Loupe | Donne l'Avantage aux jets de Décryptage. | 500 |
| Nécessaire d'artisanat [type] de voyage | Comme un nécessaire d'artisanat classique, mais facilement transportable. | 300 |
| Nécessaire de dépeçage | Une gibecière en cuir contenant un couteau à dépecer, des crochets, des sangles et des sacs. À chaque utilisation, lancer 1D. Sur un 1 ou 2, perd une charge. Contient 3 charges. | 25 |
| Nécessaire de dépeçage d'expert | Une gibecière en cuir contenant un set de couteaux à dépecer de différentes tailles, une scie à os, du matériel de suspension et des sacs hermétiques. Il donne l'Avantage en Artisanat Tannerie pour récupérer des composants sur le cadavre d'une créature. À chaque utilisation, lancer 1D. Sur un 1 ou 2, perd une charge. Contient 4 charges. | 525 |
| Nécessaire de premiers secours d'expert | Une solide boîte en bois contenant de quoi faire tous types de pansements et attelles, de quoi recoudre et de nombreux antiseptiques et analgésiques. Permet de faire un jet de Médecine avec un bonus de +2♥ soignés. 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 4 charges. | 550 |
| Nécessaire de repotage | Un sac à dos en cuir rigide avec des alvéoles en verre, des emplacements pour des pots en argile, des sacs à graines, du terreau, une petite pelle à main. À chaque plante prélevée, lancer 1D. Sur un 1 ou 2, perd une charge. Contient 3 charges. | 100 |
| Outre d'huile de lampe | Une outre en cuir contenant 1L d'huile inflammable. On considère qu'elle est suffisante pour recharger indéfiniment une lanterne sourde. | 10 |
| Serre de plantation | Une serre en verre permettant de protéger 10 plantes. Permet de relancer le dé de développement pour chaque plante qu'elle contient. | 500 |

| Vêtements et habillement | Description | Kaars |
|--------------------------|---|-------|
| Vêtements polaires | Une tunique et un pantalon en laine, un gilet et des bottes en peau de bête, une cape réhaussée de fourrure et des gants. | 35 |
| Vêtements Al-Massudiens | Une chemise à manches longues ample, un long pagne coloré, un turban ou une capuche, des sandales. | 10 |
| Vêtements du Désert | Une tunique ample, un sarouel, un turban ou une capuche, des brassards en cuir, de solides chaussures et un manteau ample mais léger. | 15 |

| Nourriture | Description | Kaars |
|-------------------------|-----------------------------|-------|
| Œuf de diatruche | Non-fécondé, à cuisiner. | 15 |
| Bouteille d'alcool fort | De l'alcool à au moins 40°. | 15 |
| Bouteille de vin fin | Un cru d'une bonne année | 8 |

| Objet alchimique | Description | Kaars |
|----------------------------|--|-------|
| Flasque de bave de Limax | Arme de jet Légère. Portée nominale : 6m. Se brise et l'impact et toutes les créatures en contact avec le sol dans un rayon de 2m sont IMMOBILISÉES (LdR page 132) jusqu'au début du prochain round du personnage. Un jet de FOR difficile annule l'effet. | 60 |
| Flasque de nuage mortifère | Arme de jet Légère. Portée nominale : 6m. Se brise et l'impact et libère un nuage de gaz dans un rayon de 3m qui persiste pendant 3 rounds. Au début de leur round, chaque créature dans le nuage de gaz doit réussir un jet de CON normal ou recevoir 2 dés poison. Elle est alors EMPOISONNÉE. | 150 |
| Collyre de la chouette | Appliquer cette solution sur les yeux permet de voir dans le noir pendant 8h. Il rend cependant les yeux temporairement rouges. | 120 |

| | | |
|-------------------------|---|-----|
| Élixir médicinal | Une seringue en métal contenant une mixture coagulante orangée très puissante. Soigne 5♥. Alternativement, peut être consommé pour servir de nécessaire de premiers secours à usage unique. | 100 |
| Filtre de rage écarlate | Une seringue en métal permettant de s'injecter un liquide rouge écarlate. Pendant 1h, le personnage a l'Avantage à ses jets de FOR et à ses jets de Corps à corps, mais le Désavantage à ses jets de VIV et de Défense. | 200 |
| Huile pyrique | Ampoule contenant une huile à oindre sur une arme de corps à corps par une Action de Mouvement (►), et s'embrase au contact de l'air. Jusqu'au début de votre prochain round, l'arme inflige des dégâts de feu en plus de ses autres types de dégâts. | 80 |

Échelle des richesses

Ce tableau a pour but de donner un ordre de grandeur de la valeur des choses dans l'Empire :

| Chose | Kaars |
|--|-----------|
| Repas | 1 |
| Nuit et repas à l'auberge | 5 |
| Salaire journalier brut* (non qualifié) | 10 |
| Salaire journalier brut* (qualifié) | 20 |
| Vêtements de noble | 75 |
| Épée | 100 |
| Cheval | 150 |
| Salaire mensuel brut** (non qualifié). Compter 26 Kaars net | 260 |
| Salaire mensuel brut** (qualifié). Compter 100 Kaars net (moins de frais fixes) | 520 |
| Cotte de mailles | 500 |
| Harnois | 1.000 |
| Un hectare de parcelle cultivable | 1.000 |
| Charrette et ses 2 chevaux | 1.250 |
| Wyverne de selle | 5.000 |
| Bateau (sloop) | 8.000 |
| « Richesse » | 10.000 |
| Maison à la campagne ou appartement en ville | 20.000 |
| Petit château ou hôtel particulier | 300.000 |
| Forteresse | 1.000.000 |



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 !



CHAPITRE 2

le **C**ompagnon du **C**onteur

Équilibrage des combats

Le Livre des Adversaires expose des solutions concrètes pour rendre les combats intéressants, ainsi que des pistes et des conseils pour savoir combien d'adversaires opposer à vos PJs.

Toutefois, les différents retours montrent que cette tâche reste complexe, c'est pourquoi sont présentés ici des pistes et des idées supplémentaires.

Quel Challenge opposer aux PJs ?

Le tableau ci-dessous, plus complet que celui du Livre des Adversaires, couvre plus de cas de figure :

| Groupe de 4 PJs... | Nombre d'adversaires par Challenge (⚔) | | | | | |
|---------------------------|--|-----|-----|-----|-----|-----|
| | ⚔ 1 | ⚔ 2 | ⚔ 3 | ⚔ 4 | ⚔ 5 | ⚔ 6 |
| Débutant (0 à 29 ⚔) | 6 | 4 | 2 | - | - | - |
| Intermédiaire (30 à 59 ⚔) | 10 | 6 | 4 | 1 | - | - |
| Expérimenté (60 à 99 ⚔) | 14 | 8 | 6 | 2 | 1 | - |
| Héroïque (100 ⚔ et plus) | 18 | 12 | 8 | 5 | 2 | 1 |

Gérer un groupe de 3 ou 5 PJs

Les Chroniques d'Iburia est un jeu à économie d'action, ce qui signifie que le camp qui peut agir plus de fois que l'autre a un très net avantage.

Si le groupe de PJs ne comporte que 3 membres, pensez à leur donner un PNJ de support (par exemple un allié pèlerin), ou réduisez le nombre d'adversaires.

Contre un groupe de 5 PJs, vous pouvez ajouter un ou plusieurs adversaires supplémentaires, quitte à ce qu'ils soient d'un Challenge (⚔) moins élevé. Toutefois, prenez soin de répartir les adversaires sur plusieurs PJs ; ne les envoyez pas tous sur un seul, sous peine de le « one-shot » sous le nombre. Évitez de compenser le PJ supplémentaire en augmentant le Challenge (⚔) global des adversaires, sinon vous risquez cette fois-ci d'abattre un PJ avec une attaque pour laquelle il n'a aucune chance de se défendre !

S'adapter à la composition du groupe

Tous les adversaires avec le même Challenge (⚔) ne se valent pas contre un groupe de PJs donnés ! Si vous voyez que le groupe de PJs a une faiblesse que vos adversaires vont pouvoir exploiter nativement (par exemple tous les adversaires ont des arcs et les PJs aucun bouclier ou personnage capable de résister un tant soit peu), pensez à alléger le combat, ou donnez une échappatoire à vos PJs (un couvert par exemple).

Être prévisible et offrir des opportunités

On ne parle pas ici de jouer les PNJ de manière stupide (en tout cas pas ceux avec une INT>0), mais bien de donner une chance aux PJs d'anticiper ce qui va se passer.

Cela peut passer par une description précise d'un adversaire, un présentiment, ou encore des signes avant-coureurs plus ou moins subtils.

Exemple

Si vous avez prévu qu'au round 3 une partie du plafond de la caverne tombe et inflige des dégâts aux PJs (pour les mettre en difficulté et pimenter le combat), vous pouvez annoncer au round 1 ou 2 que la voute au-dessus de leur tête commence à se lézarder et est sur le point de s'effondrer.

Ensuite, offrez des possibilités, plus ou moins délicates et coûteuses pour échapper à ce que les PJs ont anticipé. C'est très important : si vous les prévenez mais que leur sort est inéluctable, cela crée très peu d'interaction et donc peu d'intérêt.

Exemple (suite)

Dans le cas précédent, prévoyez un ou plusieurs moyens pour les PJs de s'abriter. Ils devront alors trouver un moyen de se replier pour s'y rendre : ce n'est pas gagné, mais au moins ils ont une alternative.

Composition d'un groupe d'adversaires

Dans les Chroniques d'Ilburia, il y a deux types d'adversaires, opposant chacun des défis différents :

- Les adversaires humains forment des groupes hétéroclites, certains ont des armes à distances, d'autres non ; certains peuvent pénétrer l'armure, d'autres non, etc. Essayez de varier la composition d'un groupe d'adversaires (sauf pour une partie d'initiation), que ce soit via l'équipement ou les Techniques martiales connues. L'enjeu pour les PJs va donc être de réussir à s'attaquer en priorité aux bonnes cibles.
- Les créatures forment en général un groupe homogène, avec des capacités identiques ou très similaires (par exemple si vous donner une Altération à certaines). L'enjeu pour les PJs va alors être de découvrir la ou les mécanique(s) de ces créatures, et de trouver un moyen de les contourner ou d'en tirer parti.

Essayez autant que possible d'équilibrer le nombre de combat contre des humains et contre des créatures.

Créer de nouveaux adversaires

Vous pouvez tout à fait inventer de nouveaux adversaires qui ne sont pas dans le Livre des Adversaires !

Pour les adversaires humains, cela devrait être relativement facile : prenez des statistiques standard pour le Challenge (♁) voulu, donnez des armes, puis les Traits, Talents ou Pouvoirs parmi ceux accessibles aux PJs (ou équivalent).

Pour les autres créatures, le panel de possibilités est bien plus large, et cela exige donc un peu plus de finesse. Si vous voulez garder une certaine cohérence, gardez à l'esprit que la plupart des créatures sont des animaux, qui respectent donc les règles de la nature (les créatures Magiques sont rares et font exception) et celles de la physique. Demandez-vous si une telle créature *aurait pu* être dans le bestiaire d'Ilburia.

Vous pouvez utiliser le tableau du Livre des Adversaires pour lui donner des statistiques initiales qui correspondent au challenge voulu, et inventez lui ensuite une mécanique de jeu à travers ses Traits, Talents et Pouvoirs. Un conseil : faites simple ! Renoncez à tout ce qui n'est pas indispensable à mettre en place la mécanique. Chaque ajout doit soit être précalculé, soit impactant. Pensez que vous allez devoir jouer

cette créature, et peut-être même plusieurs d'entre elles, alors simplifiez-vous la tâche !

Exemple

Si vous voulez avoir une créature qui se régénère, dans le but de créer du stress pour les PJs, pensez à lui donner suffisamment de Points de Vie (♥) pour qu'elle ait l'occasion de se régénérer avant de mourir ! De même, il faut que la régénération soit substantielle.

Un mauvais exemple pourrait être une créature avec 20 ♥ sans autre moyen de mitiger les dégâts, et qui se régénère de 1 ♥ par round : c'est pénible à compter et est insignifiant.

Un meilleur exemple pourrait être une créature avec 40 ♥, qui récupère tous ses Points de Vie (♥) au début du round (simple), mais dont la régénération peut être stoppée par un moyen que les PJs peuvent deviner et ont les moyens de mettre en œuvre.

Nouvelle altération

Voici une altération supplémentaire à ajouter votre panel, pour intégrer la mécanique d'hémorragie aux créatures existantes :

Animal Vorace [Altération]

Peut s'appliquer à tout ANIMAL carnivore, qui devient alors un ANIMAL VORACE

×3♥ - +1♁ - +3♂

Caractéristiques

| | | |
|---|-----|----|
| - | - | - |
| - | VOL | +1 |
| - | - | - |

Compétences

Corps à corps +3, Défense +1, Entendre +2, Voir +2.

Traits

Dégâts pénétrants. Les dégâts de toutes les attaques de l'Animal Vorace ont +5☐.

Blessure hémorragique. À chaque fois qu'un adversaire est blessé par une attaque, il doit réussir un jet de CON difficile ou recevoir 1 dé hémorragie. Il est alors HÉMORRAGIQUE (page 6).

♁ +1



Jouer en table ouverte – Gestion de guilde

Qu'est-ce qu'une « table ouverte » ?

La table ouverte (ou *open table* dans la langue de Mr. Bean), est un format de jeu où le groupe de Joueurs présents à chaque session n'est pas fixe : n'importe quel Joueur peut venir ou s'absenter d'une session à l'autre, sans que cela ne bloque la partie.

C'est l'opposé du format Campagne classique où le même groupe se retrouve à chaque fois d'une séance à l'autre, et où l'absence d'un Joueur pose problème narrativement ou logistiquement.

Il n'y a qu'un seul « monde » partagé par tous les Joueurs : les lieux, les PNJ, les factions, les enjeux évoluent de session en session, quelle que soit la composition du groupe, si bien que les actions des uns peuvent impacter les autres à la séance d'après.

La table ouverte est particulièrement adaptée pour jouer de manière fréquente en association/club de Jeu de rôle.

Avantages et limites

Le principal avantage de la table ouverte est la flexibilité : elle garantit de presque toujours pouvoir jouer, peu importe les contraintes des uns et des autres. L'autre intérêt est que c'est

très stimulant pour le *worldbuilding* : les rouages monde tourne sans les PJs, ce qui lui donne une impression de vie. Les Joueurs qui reviennent après des semaines d'absence ont envie de savoir ce qui s'est passé, ce qu'ont accompli les autres pendant ce temps.

Cependant, cela exige de la part des Conteurs de concevoir des aventures auto-suffisantes, c'est-à-dire qui se terminent en une session, ou qui peuvent être reprises sans que l'équipe précédente soit obligatoirement là. Les arcs narratifs doivent donc s'établir sur le temps long, en toile de fond, en multipliant les indices. Il faut également trouver une solution pour expliquer ce que font les PJs des Joueurs absents.

Jouer au sein d'une guilde

Faire jouer les PJs dans une guilde est un cadre idéal pour ce format, justement. La guilde joue le rôle d'ancrage stable : le hall de guilde et ses PNJs sont toujours là, et les PJs vacants peuvent juste se reposer ici quelques temps. Les Joueurs absents la fois précédente trouveront le monde légèrement changé — peut-être qu'une nouvelle amélioration aura été débloquée, ou qu'un contact aura été établi avec un nouveau PNJs — mais ils ne sont pas perdus.

Créez une guilde

Pour créer une guilde, c'est relativement simple : trouvez-lui un nom évocateur, un(e) chef(fe), un lieu pour établir le hall de guilde, et un code de conduite qui guidera les nouveaux PJs. Ces derniers ne vont pas accomplir les mêmes actions suivant si la devise de la guilde est « sauver la veuve et l'orphelin » ou « les Kaars n'ont pas d'odeur ».

Partir en mission

Le plus simple est de considérer que l'organisation des missions est faite par le(a) chef(fe) de guilde ou ses adjoint(e)s. La guilde paye directement les PJs, en prenant une part afin de faire tourner la guilde, qui fournit en retour le gîte et le couvert aux PJs tant qu'ils sont sur place.

Gagner des Points de Gloire (★)

Afin de motiver les PJs à agir au nom de leur guilde, vous pouvez utiliser la mécanique des Points de Gloire (★). Ces points sont pour la guilde, et communs à tous les PJs. Prenez note du nombre de points acquis par la Guilde. À la fin de chaque mission où la guilde a été clairement mentionnée, accordez un certain montant de Points de Gloire (★) en adéquation avec les actions des PJs :

| Action | Points de Gloire (★) |
|---|----------------------|
| Réussir une mission facile | 1★ |
| Réussir une mission moyenne | 2★ |
| Réussir une mission difficile | 3★ |
| Vaincre un adversaire puissant (⚔ 5 ou plus) | +1★ |
| Sauver des civils ou protéger des innocents | +1★ |
| Renoncer à une récompense | +1★ |

Le Conteur est seul juge du nombre de points à accorder.

Notez qu'il n'est pas possible de perdre des Points de Gloire (★), ils sont cumulatifs, et jamais dépensés.



Les PJs les plus prévenants penseront à prendre des notes à transmettre aux autres pour les séances suivantes !

Utiliser les Points de Gloire (★)

À chaque fois que le nombre de Points de Gloire (★) de la guilde passe le palier des dizaines, les PJs peuvent décider de débloquent une amélioration pour leur guilde. Cela représente le fait que la guilde a atteint suffisamment de renom pour attirer des PNJs qui veulent venir y travailler, ou bien qu'un mécène décide de lui faire un don pour y associer son nom et profiter de son aura.

Voici une liste de suggestions d'améliorations de guilde, mais vous pouvez tout à fait en inventer d'autres selon les demandes des PJs :

| Amélioration | Bonus |
|-------------------------------|--|
| Terrain d'entraînement | Accorde un jet supplémentaire (pour un total de 3) pour s'entraîner en inter-aventure. |
| Atelier d'artisanat | Il y a un nécessaire d'artisanat de chaque type dans salle de la guilde, à la disposition des PJs. |
| Écuries | Les PJs peuvent emprunter des chevaux à titre gratuit lorsqu'ils sont en mission. |
| Jardin et serre de plantation | La guilde est pourvue d'un jardin (20 emplacements) et d'une serre de plantation (10 emplacements en sus). |
| Chapelle et pèlerin | Une salle de la guilde est aménagée en chapelle. Un pèlerin guérisseur accorde des soins gratuitement (pas de don nécessaire) et peut préparer des objets de soin basiques (potions, nécessaires de premiers secours, etc.) à moitié prix. |
| Bibliothèque | Une salle de la guilde est aménagée en bibliothèque. Un rayonnage au choix d'un type de Connaissances est déjà rempli (bonus de +1D). |
| Marchand dédié | Un marchand passe tous les jours à la guilde, et accepte de racheter tout ce que les PJs ont ramenés de mission. Les PJs ont l'Avantage à leurs jets de Négocier pour lui vendre des objets. |
| Salle de représentation | Améliore grandement la notoriété de la guilde (effet rôle-play). De plus, l'activité d'inter-aventure « travailler pour mettre de l'argent de côté » rapporte 50 Kaars supplémentaires à ses membres. |

Démographie et services

Types et répartition des agglomérations

Le tableau ci-dessous permet de se faire une idée du nombre d'agglomérations de chaque envergure, ainsi que de ce que l'on peut y acheter. Bien entendu, le prix maximum est indicatif, et peut varier selon les spécificités du lieu ou de la région.

Il est facile de constater que l'Empire est essentiellement rural, sa population étant majoritairement répartie dans ses nombreux villages. Cela signifie, pour vous Conteur, qu'il est facilement possible et plausible d'inventer un village pour y situer l'intrigue d'un scénario.

| Classe | Type | Nombre d'habitants | Nombre dans l'Empire | Part de la population Impériale totale | Prix maximum des biens acheteables (Kaars) |
|--------|---------|--------------------|----------------------|--|--|
| 1 | Hameau | <100 | ~6000 | 5% | 50 |
| 2 | Village | 100-1000 | ~7500 | 75% | 150 |
| 3 | Bourg | 1000-10.000 | ~80 | 8% | 500 |
| 4 | Ville | 10.000-50.000 | 12 | 6% | 2000 |
| 5 | Cité | >50.000 | 4 | 6% | ∞ |

Professions par habitant

Toutes les agglomérations ne proposent pas tous les services du monde ! Le tableau ci-dessous donne une idée du nombre de personnes exerçant un métier déterminé, par nombre d'habitant. Cela ne veut pas dire qu'un village de 250 habitants n'aura jamais de marchand de foin (1/2300 habitants), mais plutôt que les agriculteurs sur place pourront aussi vendre un

peu de foin sans que ce soit leur métier à plein temps. De même, les métiers spécifiques à certains lieux, tels que les agriculteurs et les éleveurs dans les villages ou les forgerons dans les villes minières, ne sont pas comptabilisés dans ce tableau.

| Profession ou lieu | Un pour X habitants | | | | |
|---------------------|---------------------|--------------------------------|------|--|------|
| Cordonniers | 150 | Marchands de vins | 900 | Tanneurs | 2000 |
| Pèlerin | 200 | Chapeliers | 950 | Copistes | 2000 |
| Fourreurs | 250 | Selliers | 1000 | Sculpteurs | 2000 |
| Servantes | 250 | Volaillers | 1000 | Tapissiers | 2000 |
| Tailleurs | 250 | Auberges | 1000 | Bourelliers (matériel pour les montures) | 2000 |
| Barbiers | 350 | Faiseurs de bourses | 1100 | Blanchisseurs | 2100 |
| Herboriste | 350 | Pèlerin expérimenté | 1200 | Marchands de foin | 2300 |
| Joailliers | 400 | Bouchers | 1200 | Couteliers | 2300 |
| Fripiers | 400 | Poissonniers | 1200 | Marchands de bois | 2400 |
| Pâtisseries | 500 | Brasseurs | 1400 | Gantiers | 2400 |
| Maçons | 500 | Plâtriers | 1400 | Graveurs sur bois | 2400 |
| Charpentiers | 550 | Marchands d'épices | 1400 | Alchimistes | 2800 |
| Tisserands | 600 | Forgerons | 1500 | Relieurs/enlumineur | 3000 |
| Chandeliers | 700 | Peintres | 1500 | Antiquaire | 4000 |
| Marchands de tissus | 700 | Tavernes (en sus des auberges) | 1500 | Libraires | 6300 |
| Tonneliers | 700 | Couvreurs | 1800 | Artisan expert | 8000 |
| Boulangers | 800 | Dresseur | 1800 | | |
| Porteurs d'eau | 850 | Serruriers | 1900 | | |
| Maroquiniers | 850 | Garçons de bains | 1900 | | |
| | | Cordeliers | 1900 | | |

Nouveaux Artefacts

Gants Immaculés (trois paires)

Ces gants sont d'un blanc immaculé, à la fois respirant et totalement imperméables, décoré de fines broderies. Si le porteur le souhaite, il peut attirer l'attention sur lui et forcer les gens à l'écouter. Leur origine s'est perdue dans les méandres de l'Histoire, datant probablement du premier millénaire ; il faut dire que l'aspect toujours propre et sans la moindre usure des gants n'aide pas à se faire une idée. On raconte qu'une des paires se serait retrouvée entre les mains — littéralement — d'un directeur de cirque ambulante, et qu'une autre serait en possession d'un riche marchand de la capitale. La dernière reste un mystère.

Cette paire de gants imperméables est d'un blanc impossible à salir, quelles qu'en soient les circonstances. Les Gants Immaculés donnent à son porteur +1D en Éloquence pour peu qu'ils soient visibles par son auditoire.

En outre, ils confèrent le Pouvoir suivant :

✘ - Captiver – 7♣ – jet VOL normal

Lorsque le porteur prononce à voix haute le mot de commande « Attention », il est capable de captiver les foules. Les personnages choisis mentalement dans un rayon de 50m et qui l'entendent prononcer le mot de commande se tournent immédiatement dans sa direction, ce qui leur impose le Désavantage à tous leurs jets de Compétence durant le round. À moins d'être hostiles (par exemple en combat), ils écoutent ensuite attentivement ce que le personnage dit et regardent avec attention ce qu'il fait durant les 5 minutes qui suivent, ce qui leur impose le Désavantage à leurs jets de Voir et Entendre contre tout le reste. Un personnage qui a conscience du pouvoir des Gants Immaculés peut choisir de faire un jet de VOL normal pour résister à ce dernier.



Calice Floral (deux)

Ce verre à pied en métal est décoré d'une fleur de Lys de Nissel, un des ingrédients rentrant dans la composition des potions médicinales. Deux ont été fabriqués par une Magicienne et un Mage de l'Eau pour être offerts à des pèlerins guérisseurs devenus des Saints, peu après le Retour du Griffon. Ces objets ont beaucoup voyagé depuis, dérobés à de nombreuses reprises pour leur valeur marchande, puis redécouverts. On raconte que l'un des Calices Floraux est gardé précieusement dans un reliquaire de Stanford où il protégerait des habitants des créatures du marais.

Le Calice Floral a une contenance de 1 litre. Tout liquide versé dedans est purifié et devient propre à la consommation, sans altérer pour autant son apparence (par exemple, un poison deviendra inoffensif mais ne changera pas de couleur pour autant). En outre, il possède les Pouvoirs (♣) suivants :

✘ - Remplir la coupe – 1♣ – aucun jet

Lorsque le porteur prononce la phrase de commande « Étanchez la soif » en ayant le Calice en main, creux vers le haut, ce dernier se remplit d'eau par Magie.

✘ - Salut de Nissel – 10♣ – jet VOL facile

En touchant un personnage avec le Calice et en prononçant la phrase de commande « Guérissez les plaies », le porteur le soigne de (2D+R)♥. Ne peut pas soigner des blessures faites par le feu, le froid ou l'acide, ne fait pas repousser les membres tranchés, ne guérit pas des maladies, du poison, etc.



Danseuse des Cieux (unique)

Cette claymore à la lame noire ciselée d'argent possède une énorme garde qui la rend fort peu pratique à utiliser en combat de prime abord. Cependant, si on lui désigne un ennemi, elle se met à danser dans les airs pour aller le frapper. Elle fut enchantée par une Magicienne de l'Air qui voyageait seule jusque dans les Terres Brunes afin de protéger ses arrières. À sa mort, la lame fut ramassée par un baroudeur des plaines qui s'en empara dans le but de la revendre à la capitale, mais il chût dans une crevasse durant son périple, et l'artefact charrié par la pluie fut perdu dans les entrailles de la terre.

La Danseuse des Cieux est une claymore (FOR+7)* qui se manie à deux mains avec le Désavantage. Toutefois, sa valeur véritable se révèle à travers son Pouvoir (♠) :

✘ - Danse mortelle – 7♠ – jet VOL normal

Lorsque le porteur touche l'épée et prononce la phrase de commande « danse pour moi », la lame se dégaine toute seule (si ce n'est pas déjà le cas) et commence alors à DANSER DANS LES AIRS pendant 7 rounds ou jusqu'à ce qu'il la reprenne en main. Tant qu'elle DANSE DANS LES AIRS, le porteur peut utiliser 1 Action de Mouvement (▶) par round maximum pour la faire se déplacer de 7m et attaquer en faisant un jet de Corps à corps en utilisant sa VOL à la place de son AGI. Les dégâts de l'arme pour cette attaque sont alors de (VOL+7)* en ajoutant les Réussites, mais pas les autres bonus du personnage. Tant qu'elle DANSE DANS LES AIRS, elle ne peut pas exécuter de manœuvre, de Pouvoir (♠), SAISIR L'OPPORTUNITÉ, etc. et occupe un espace négligeable sur la carte de combat.



Grimoire des Éléments (quatre)

Il y a au total quatre grimoires : de la Flamme, de la Feuille, de la Goutte et du Souffle.

Chaque Grimoire est associé à un élément. Lorsque le porteur ouvre le Grimoire, ce dernier reste ouvert en flottant autour de lui. Lorsqu'il pense à un sort de l'élément du livre, ce dernier s'ouvre à la page correspondante.

En conséquence, tant qu'il utilise le Grimoire, le porteur est considéré comme connaissant tous les sorts du LdR et du LdA de l'élément du grimoire. Toutefois, si le Mage est affilié à un élément qui n'est pas celui du Grimoire, le coût initial en Points de Pouvoir (♠) du sort double.

Charme du Serpent Subtil (quatre)

Cette amulette tribale en bois ne semble pas de facture Impériale. Elle semble avoir poussé tel quel plutôt qu'avoir été taillée. Parcourue de nervures, elle semble se fixer au cou de son porteur comme le lierre à un mur.

Le porteur rate automatiquement ses jets de CON pour éviter de recevoir des dés poison. De plus, chaque fois qu'il devrait recevoir 1 dé poison, il est soigné de 1D♥ à la place. Il ne peut jamais être EMPOISONNÉ.

Toutefois, si le porteur n'est pas un Féhéride, en tant que Conteur tenez un compte secret du nombre de dés poisons qu'il aurait dû recevoir. À chaque fois que ce compte atteint une dizaine, le personnage perd définitivement 1♥ maximum et ses veines noircissent petit à petit au niveau de son cou. Retirer le Charme (ou quoi que ce soit d'autre) ne permet pas de récupérer ces Points de Vie (♥).



Nouveaux familiers

Ninox

ANIMAL DE TRÈS PETITE TAILLE

10♥ 0♣ 2♠ 0♣ 2/10♣

Caractéristiques

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

Compétences

Voir 2 (6D/4+).

Traits

Vol. La Ninox peut voler à une vitesse de 10♣, mais ne se déplace au sol qu'à 2♣.

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

Actions

☒ **Bec.** 4D/4+ · touché : (2+R)*

■ **Défense.** 4D/4+

♣ 1 (facile)



Nouveaux adversaires

L'entourloupeur

L'entourloupeur est un citadin débrouillard, menteur et roublard. Sourire narquois aux lèvres et regard malicieux, il a le don d'agacer ses adversaires en quelques mots bien choisis. Sa fronde lui permet de harceler ses cibles à distance tandis qu'il multiplie les moqueries et les distractions, laissant faire ses compagnons aux talents martiaux.

Quand le rencontrer ? L'entourloupeur est avant tout un soutien tactique. Il accompagne généralement des combattants plus solides, tel que des mercenaires ou des brigands, qu'il aide en distrayant les ennemis, en les désorganisant et en facilitant les attaques de ses alliés. Il peut aussi servir de chef à la troupe, usant de son charisme naturel pour les guider.

Tactique. L'entourloupeur évite le combat frontal. Il tire avec sa fronde sur les adversaires légèrement protégés, et utilise la manœuvre Harceler sur les plus armurés. Il préfère autant que possible utiliser sa ♦ Distraction cuisante en Réaction (■) pour protéger ses alliés ou faire échouer une action capitale, mais il peut appuyer une attaque d'un de ses compagnons pour tenter de faire échouer un jet de Défense. Il n'utilisera qu'une ou deux fois ♦ Tir marquant, lorsque plusieurs de ses compagnons seront en mesure d'attaquer le même adversaire.



Entourloupeur

HUMAIN

20♥ 37♣ 2♠ 0♣ 5♣

Caractéristiques

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

Compétences

Bluff 3 (7D/4+), Psychologie 2 (6D/5+), Tir 2 (6D/4+).

◆ Talents

Focalisation. (déjà compté).

Insupportablement narquois. À chaque fois qu'il est ciblé par une action d'un adversaire, l'entourloupeur peut forcer ce dernier à relancer un dé réussi sur le jet de Compétence de cette action (le cas échéant).

♦ Pouvoirs

♦ ou ■ **Distraction cuisante** · 8♣. Désignez un adversaire à 20m ou moins qui vient de faire un jet de Compétence. Avant de déterminer si le jet est réussi ou non, vous pouvez faire un jet de Bluff facile (1R) et forcer l'adversaire à relancer jusqu'à autant de dés réussis que le nombre de Réussites que vous avez obtenu.

♦ **Tir marquant** · 9♣. Faites une attaque avec une arme à distance contre une cible. Si elle touche, qu'elle soit défendue ou non, tous les jets de Corps à corps, Tir et Voir contre la cible sont fait avec l'Avantage, jusqu'au début de votre prochain round.

Actions

♣ **Fronde.** 6D/4+ · touché : (2+R)★

■ **Défense.** 4D/5+

Équipement

Fronde, vêtements d'aventurier, 3D Kaars, 1 gemme aléatoire (lapis-lazuli, agate, hématite, malachite, quartz rose, turquoise, ambre) d'une valeur de 25 Kaars.

8 2 (normal)



Le hallebardier de faction

Les hallebardiers sont redoutablement efficaces pour défendre un lieu ou tenir une position. Profitant de leur allonge, ils peuvent facilement réceptionner une charge avec une frappe préventive, et leurs armes à deux mains font de lourds dommages.

Quand le rencontrer ? Le hallebardier de faction peut être un mercenaire à louer, ou bien servir de soldat factionnaire à une famille noble, par exemple pour défendre sa demeure ancestrale. En général, ils sont en nombre.

Tactique. Le hallebardier de faction se placera à distance pour profiter de la capacité défensive de son arme d'hast. Au premier round, il pourra se mettre en position défensive si besoin. Une fois l'adversaire à sa portée, il utilise ♦Tenir la position de manière à ne pas succomber sous les coups trop rapidement ; rappelez-vous que cela lui prend son Action de Mouvement (►).

Hallebardier de faction

HUMAIN

20♥ 10♣ 2♠ 2♣ 5♣

Caractéristiques

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

Compétences

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

Talents

Coriace. (déjà compté)

Pouvoirs

► **Tenir la position** · 10♣. Vous avez l'Avantage à vos jets de Défense, FOR et CON, ainsi que +4♣ contre les attaques à distance jusqu'au début de votre prochain round.

Actions

✘ **Hallebarde.** 7D/4+, allonge, défensif · touché : (9+R)*

■ **Défense.** 7D/5+

Équipement

Hallebarde, armure matelassée (armure légère), vêtements de roturier.

♣ 2 (normal)

Les Trois Salopards

Ce trio est un petit groupe de mercenaires qui parcourt l'Empire. Ils sont sans foi ni loi, capable des pires exactions. Il est composé de Gork le Gong, Filax le Faucon et Défias le Double.

Quand les rencontrer ? Le Trio est un groupe d'adversaires pour des PJs expérimentés. Ils se complètent bien, sont organisés et représentent une menace bien réelle. Les PJs pourraient être confrontés à eux alors qu'ils ont été engagés par garder un lieu par exemple.

Tactique. Si le Trio garde un endroit, Filax se positionne en hauteur et pose ses 2 pièges à loup pour couvrir les accès. Gork se place en bas, bien visible. Quant à Défias, il débute le combat caché, afin de Prendre en traître un des adversaires parmi les plus faibles ou les plus dangereux.

Ajustement de Challenge. En tant que Conteur, si les PJs sont 5 ou plus, ou si vous estimez que les trois membres du trio ne constituent pas un défi suffisant au vu du nombre de Points de Destinée (☼) des PJs, vous pouvez effectuer les changements suivants : +20♥ à Gork le Gong et ajouter Défias, le frère jumeau de Défias le Double (même profil) en tant que 4^{ème} membre.

Gork le Gong

HUMAIN GUERRIER

40♥ 20♣ 2♠ 7♣ 4♠

Caractéristiques

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

Compétences

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

Talents

As du bouclier. (déjà compté)

Fléau tournoyant. Tout adversaire blessé par Gork a le Désavantage à ses jets de Défense jusqu'au début du prochain round de Gork.

Pouvoirs

► **Gong étourdissant** · 15♣. Tous les adversaires dans un cône de 15m devant Gork et pouvant l'entendre doivent réussir un jet de CON difficile ou être ÉTOURDIS jusqu'au début du prochain round de Gork.

⌘ **Ravages** · 5♣ · à la masse. Gork fait une attaque au corps à corps contre 2 adversaires adjacents entre eux.

Actions

⌘ **Fléau d'armes.** 7D/4+ · touché : (8+R)* / 2♣, impose le Désavantage aux jets de Défense.

■ **Défense.** 7D/4+ avec le fléau d'armes, interception de projectiles.

Équipement

Fléau d'armes (marteau de guerre), harnois de mauvaise qualité (armure lourde), rondache en métal.

⌘ 3 (difficile)





Filax le Faucon

HUMAIN ARCHER

26♥ 30♣ 2♠ 1♣ 7♠

Caractéristiques

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

Compétences

Corps à corps 1 (5D/4+), Défense 2 (6D/4+), Médecine 2 (6D/4+), Tir 4 (8D/3+), Survivalisme 1 (5D/3+), Voir 2 (6D/3+).

Talents

Œil de faucon, Preste pas. (déjà compté)

Pouvoirs

✘ **Tir de barrage** · 5♣ · à l'arc. Filax désigne une zone de 6m de rayon situé à 20m ou moins de lui. Tous les personnages dans la zone subissent 1D* perforants. De plus, ils doivent réussir un jet de VOL normal (ou difficile s'ils viennent d'être blessés) ou avoir le Désavantage à leurs jets de Corps à corps et Tir jusqu'au début du prochain round de Filax.

Actions

✘ **Arc long**. 8D/3+ sans malus d'obstacle à 30m · touché : (6+R)*

✘ **Dague (corps à corps)**. 5D/4+ · touché : (4+R)*

■ **Défense**. 6D/4+ (5D/4+ avec l'arc long)

Équipement

Arc long, dague, cuir bouilli (armure légère), 2 fioles de fumée liquide, 2 potions médicinales, 2 pièges fléau des loup (page 20), 1 nécessaire de premiers secours.

⚔ 3 (difficile)



Défias le Double

HUMAIN ROUBLARD

30♥ 10♣ 2♠ 2♣ 5♠

Caractéristiques

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

Compétences

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

Talents

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

Actions

➔ **Empoisonner une arme ou un projectile.**

✘ **2 Épées courtes.**

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

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

■ **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, brigandine (armure légère), 6 fioles de sécrétion de globuleux (poison 3, CON normal).

⚔ 4 (très difficile)

La flammandre

Description. Cet animal noir et orangé rappelle les motifs de la lave en fusion. Ses yeux reptiliens semblent transcender l'obscurité. Semblable à un gros lézard, dans sa bouche couve un feu intérieur.

Connaissance Nature (normal). Il s'agit d'une flammandre, un animal des cavernes capable de cracher un souffle enflammé particulièrement dangereux. Le fiel qu'elle produit à partir des gaz des cavernes est recherché par les alchimistes pour produire une huile qui s'embrase au contact de l'air.

Connaissance Nature (difficile). Immunisé aux flammes et très bonne nageuse, la flammandre est capable de repérer ses proies dans le noir le plus total grâce à la seule chaleur qu'elles dégagent. Étant des animaux à sang froid, elles vivent dans les sources chaudes ou à proximité des zones volcaniques. Parfois, elles peuvent se cacher dans les cendres d'un lieu frappé par un incendie.

Instinct. Opportuniste (LdR page 17).

Environnement. Cavernes sombres, zones volcaniques et occasionnellement endroits touchés par un incendie.

Organisation sociale. Groupe (3-6).

Flammandre

ANIMAL DE TAILLE MOYENNE

18♥ 20♣ 2♠ 2♣ 5♣

Caractéristiques

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

Compétences

Corps à corps 1 (5D/4+), Défense 1 (5D/4+), Natation 4 (8D/5+).

Traits

Immunité. Feu.

Vision thermique. La flammandre repère automatiquement ses proies si elle 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.

Pouvoirs

☒ **Souffle incendiaire** · 10♣. Toutes les créatures dans un cône de 4m de long subissent 2D* de feu. Un jet de VIV normal permet de ne subir que la moitié des Dégâts.

Actions

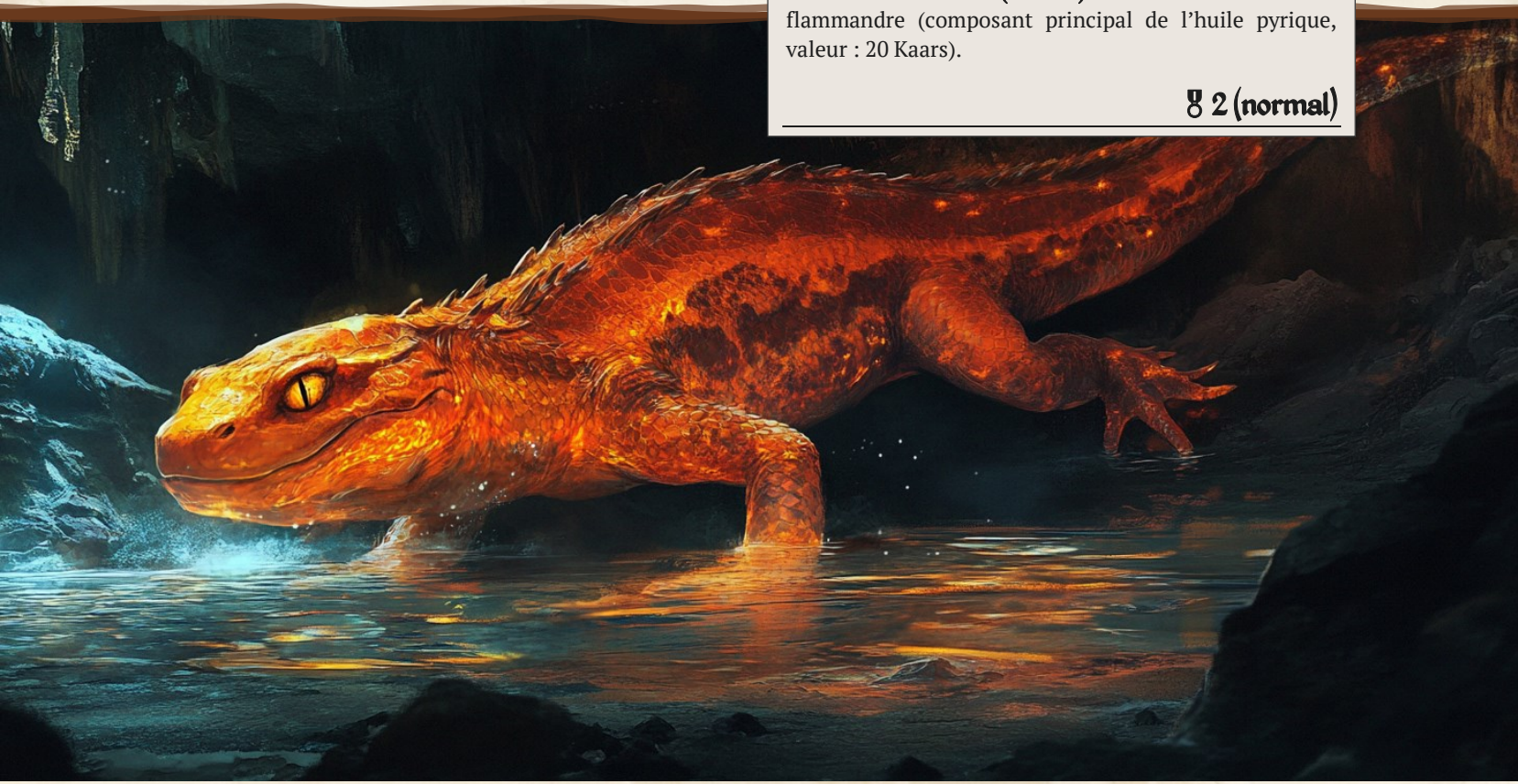
☒ **Morsure.** 5D/4+ · touché : (4+R)*

▣ **Défense.** 5D/4+

Butin

Artisanat Alchimie (normal) × 1. Dose de fiel de flammandre (composant principal de l'huile pyrique, valeur : 20 Kaars).

♣ 2 (normal)





L'hypnotresse

Description. Votre regard se pose sur cette bande de hyènes à la fourrure étrange. Plus vous la fixez, moins vous arrivez à détourner le regard de ses motifs tourbillonnants et changeants. Comme hypnotisé, vos muscles se relâchent et vous sentez votre esprit vagabonder au loin.

Connaissance Nature (normal). Cet animal est une hypnotresse, une hyène des climats désertiques dont le pelage est capable de paralyser quiconque le regarde. Les hypnotresses attaquent en bandes en visant en particulier les adversaires les plus faibles et les plus diminués.

Connaissance Nature (difficile). Sa fourrure est recherchée par les nobles pour décorer leurs habits.

Tactique. Les hypnotresses se jettent au contact du maximum d'adversaires pour tenter de les paralyser (au début du round de ces derniers). Aux tours suivants, elles se focaliseront sur ceux qui ont reçu des dés paralysie avant d'avoir l'Avantage à leurs jets.

Instinct. Prédateur (LdA page 15)

Environnement. Zones désertiques et arides.

Organisation sociale. Bande (4-10), quelquefois menée par 1 hypnotresse Alpha.

Hypnotresse

ANIMAL DE TAILLE MOYENNE

15♥ 0⚡ 2☸ 1♣ 7♣

Caractéristiques

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

Compétences

Pistage 3 (7D/4+), Survivalisme 2 (6D/4+).

Traits

Fourrure hypnotique. À chaque fois qu'un adversaire finit son round adjacent à l'hypnotresse, il doit réussir un jet de VOL normal ou recevoir 1 dé paralysie. Il est alors PARALYSÉ (LdR page 134).

Traque des faibles. Lorsque l'hypnotresse fait un jet de Corps à corps contre un adversaire PARALYSÉ, elle a l'Avantage.

Actions

✘ **Crocs.** 4D/4+ · touché : (5+R)★

■ **Défense.** 4D/4+

Butin

Artisanat Tannerie (difficile) ×1. Fourrure à motifs (composant principal de vêtements de noble, valeur : 18 Kaars).

☸ 2 (normal)



Le chapardeur

Description. Vous apercevez un petit animal à la fourrure brune et blanche prendre la fuite après avoir subtilisé un objet brillant de votre sac. Cette adorable boule de poils se retourne juste le temps de vous adresser un grand sourire.

Connaissance Nature (normal). Il s'agit d'un chapardeur, une petite créature espiègle qui vole les objets brillants, en particulier en métal, qu'elle cache dans sa poche ventrale. Elle est parfois appelée cabrioleur ou cambrioleur dans certains Lordens. Très agile et vivace, elle est assez inoffensive et préférera fuir que combattre.

Connaissance Nature (très difficile). Loin d'être stupide, le chapardeur joue sur le fait qu'il ressemble à une grosse peluche pour éviter les foudres des gens qu'il détrouse. Une fois les objets en sécurité, il les lèche de sa langue râpeuse et les frotte sur son pelage avec application, les particules de métal étant indispensables à son métabolisme. Cela a en général pour effet d'abimer sérieusement les objets dérobés. Il se débarrasse rapidement des objets qui ne sont pas en métal.

Tactique. Le chapardeur évite le combat autant que possible, son but étant de dérober des objets brillants, le plus souvent à des Humains. Il tentera de voler un tel objet avec un jet de Larcin, puis de se cacher ou de prendre la fuite en hauteur, profitant de ses talents en Acrobaties. S'il est acculé, il se défendra en comptant sur sa mignonnerie pour déstabiliser ses adversaires.

Instinct. Paisible (LdA page 15).

Environnement. Villes et villages des Lordens du nord de l'Empire, zones boisées, toujours proche des communautés humaines.

Organisation sociale. Solitaire le plus souvent, quelquefois plusieurs se rassemblent pour former un gang (3-5).

Chapardeur

ANIMAL DE PETITE TAILLE

15♥ 0⚡ 2☸ 1♣ 6♣

Caractéristiques

| | | | | | |
|-----|---|-----|---|-----|---|
| FOR | 1 | PSY | 0 | AGI | 4 |
| CON | 2 | VOL | 2 | VIV | 4 |
| CHA | 4 | INT | 1 | PER | 3 |

Compétences

Acrobaties 2 (6D/3+), Discrétion 1 (5D/3+), Escalade 5 (9D/6+), Larcin 5 (9D/3+), Voir 2 (6D/4+).

◇ Traits

Adorable boule de poils. Les Humains ont le Désavantage à tous leurs jets de Compétence lorsqu'ils combattent le chapardeur.

Santé de fer. Après avoir léché et fait sa toilette avec les objets en métal qu'il a volé, le chapardeur a l'Avantage à ses jets de CON durant une semaine.

Actions

✘ **Griffes.** 4D/3+ · touché : (3+R)★

■ **Défense.** 4D/3+

Butin

Un petit objet volé qu'il stocke dans sa poche ventrale, souvent en métal brillant ou étincelant, d'une valeur de 10 à 200 Kaars.

☸ 2 (normal)

L'éviscéraste

Description. Une créature abominable jaillit de l'eau, sa gueule garnie de crocs acérés ouverte à 180°, véritable antichambre de vos pires cauchemars.

Connaissance Nature (normal). Cet animal abject et terrifiant est un ver des marais particulièrement agressif et sanguinaire. Jamais repu, l'éviscéraste (c'est son nom) s'attaque en bande même à bien plus gros que lui en jaillissant de sous la surface de l'eau. On dit qu'un éviscéraste est capable d'entendre le battement de cœur de ses proies à plus d'une centaine de mètres, ce qui le rend redoutable.

Connaissance Nature (difficile). Sa dentition recourbée en forme de harpons est à la fois particulièrement efficace pour transpercer les armures, et déchiqeter les chairs. Ses blessures laissent souvent ses proies exsangues, qu'elle emporte alors dans les eaux troubles pour les dévorer.

Tactique. Plusieurs éviscérastes attendent discrètement cachées sous l'eau pour PRENDRE EN TRAITRE un groupe d'adversaires. Elles attaquent alors de concert, souvent en supériorité numérique

Instinct. Meurtrier (LdA page 15)

Environnement. Marais.

Organisation sociale. Bande (4-12).

Éviscéraste

ANIMAL DE TAILLE MOYENNE

20♥ 0♣ 2♠ 1♣ 4♣

Caractéristiques

| | | | | | |
|-----|---|-----|---|-----|---|
| FOR | 2 | PSY | 2 | AGI | 3 |
| CON | 2 | VOL | 1 | VIV | 4 |
| CHA | 0 | INT | 0 | PER | 3 |

Compétences

Corps à corps 1 (5D/4+), Discrétion 1 (5D/4+), Entendre 4 (8D/4+), Natation 5 (9D/5+).

Traits

Terrifiant. Au début de son round, tout adversaire situé à 10m ou moins et voyant l'éviscéraste 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 éviscérastes durant 1 heure.

Blessure hémorragique. À chaque fois qu'un adversaire est blessé par une attaque de morsure, il doit réussir un jet de CON difficile ou recevoir 1 dé hémorragie. Il est alors HÉMORRAGIQUE (page 6).

Actions

✘ **Morsure.** 5D/4+ · touché : (5+R)★/4♣ + hémorragie 1 (CON difficile)

■ **Défense.** 4D/3+

Butin

Artisanat Tannerie (normal) × 1. Dents acérées (composant principal pour une dague, valeur : 7 Kaars).

♠ 2 (normal)



Le bramos à musc

Description. Vous voyez devant vous un grand cervidé à la ramure touffue. Son pelage semble fait de mousse et d'humus, et il possède deux défenses sous la mâchoire (que les mâles).

Connaissance Nature (normal). Il s'agit d'un bramos à musc, un herbivore paisible des forêts. Les mâles sont chassés pour leur glande à musc située dans une poche ombilicale, utilisée en parfumerie ou pour la confection d'encens. S'il est menacé, un mâle pour expulser du musc nauséabond pour gêner ses adversaires. Les mâles sont faciles à identifier car ce sont les seuls à avoir des défenses.

Connaissance Magie de Mystères (difficile). Il est dit que dans certaines circonstances, les bramos peuvent devenir très dangereux.

Connaissance Magie de Mystères (héroïque). Un bramos est une créature Magique liée aux Féhérides, comme son pelage à moitié végétal peut en attester. S'il est submergé par le désespoir, il s'abandonne à sa nature profonde et devient un monstre assoiffé de vengeance (voir ci-dessous).

Transformation lugubre. Si un bramos à musc sombre dans le désespoir (par exemple car sa harde est massacrée sous ses yeux), son ascendance Féhéride peut resurgir. Lancez 1D, et sur 4+ il se transforme en bramos lugubre, avec tous ses Points de Vie et en ayant purgé tous ses états.

Instinct. Paisible (LdA page 15).

Environnement. Forêts.

Organisation sociale. Solitaire ou harde (1 mâle et 2-5 femelles).

Bramos à musc

ANIMAL MAGIQUE DE GRANDE TAILLE

35♥ 10♣ 2♠ 1♣ 7♣

Caractéristiques

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

Compétences

Corps à corps 3 (7D/5+), Course 2 (6D/5+), Défense 3 (7D/5+), Discrétion 1 (5D/5+), Saut 2 (6D/4+), Voir 2 (6D/4+).

Traits

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

Pouvoirs (mâles uniquement)

► **Musc odorant · 10♣.** Les adversaires adjacents au bramos à musc ont le Désavantage à leurs jets de Corps à corps pendant 1 heure.

Actions

✘ **Bois cornus.** 7D/5+ · touché : (9+R)★

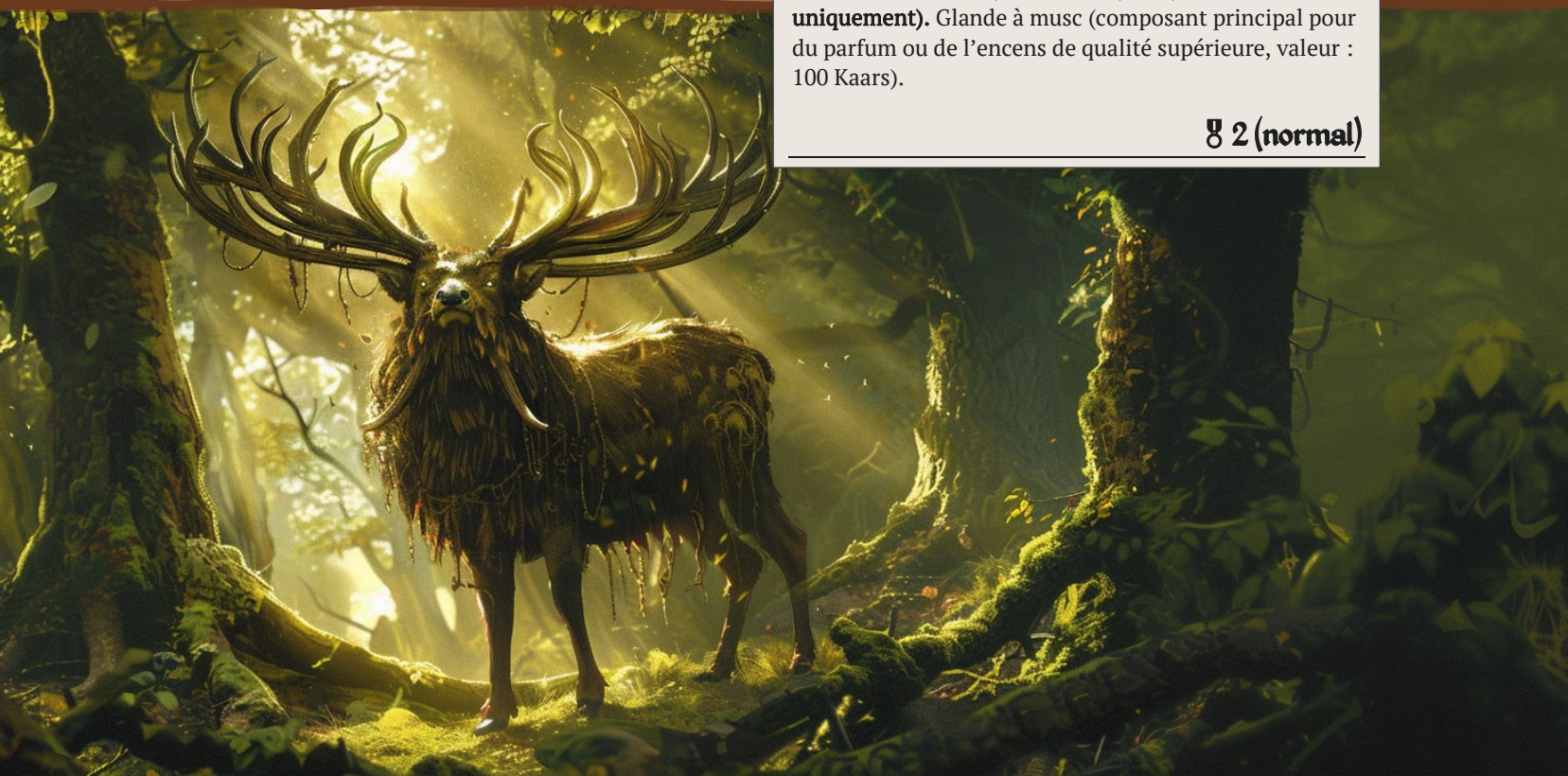
■ **Défense.** 7D/5+

Butin

Artisanat Tannerie (normal) ×1. Bois cornus (composant d'artisanat standard, valeur : 10 Kaars).

Artisanat Tannerie (très difficile) ×1 (mâle uniquement). Glande à musc (composant principal pour du parfum ou de l'encens de qualité supérieure, valeur : 100 Kaars).

♣ 2 (normal)



Bramos lugubre

ANIMAL MAGIQUE DE GRANDE TAILLE

60♥ 0♣ 3☞ 0♠ 7♣

Caractéristiques

| | | | | | |
|-----|---|-----|---|-----|---|
| FOR | 4 | PSY | 0 | AGI | 2 |
| CON | 4 | VOL | 5 | VIV | 2 |
| CHA | 1 | INT | 0 | PER | 3 |

Compétences

Corps à corps 3 (7D/5+), Course 2 (6D/5+), Défense 3 (7D/5+), Saut 2 (6D/4+), Voir 2 (6D/4+).

Traits

Résistances. Divise par deux les dégâts tranchants, perforants et contondants.

Terrifiant. Au début de son round, tout adversaire situé à 10m ou moins et voyant le bramos lugubre 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 bramos lugubre durant 1 heure.

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

Regard de désespoir. À la fin de son round, le bramos lugubre peut désigner un adversaire qu'il peut voir. Ce dernier doit réussir un jet de VOL difficile ou être privé de toutes ses Réactions (♣) jusqu'à la fin du prochain round du bramos lugubre.

Actions

✘ **Bois cornus.** 7D/5+ · touché : (12+R)*

♣ **Défense.** 7D/5+

Butin

Artisanat Tannerie (normal) ×1. Bois cornus (composant d'artisanat standard, valeur : 10 Kaars).

Artisanat Tannerie (très difficile) ×1. Glande à musc hypertrophiée (composant principal pour du parfum ou de l'encens de qualité supérieure, valeur : 200 Kaars).

♣ 4 (très difficile)

Le bramos lugubre

Description. Vous voyez devant vous une créature corrompue par une noirceur profonde. Ce grand cervidé possède une ramure touffue, mais celle-ci semble morte, desséchée, comme du bois calciné. Son pelage est devenu sombre, spongieux, parcouru de filaments noirâtres évoquant la déchéance. Ses yeux brillent d'une lueur blafarde, presque spectrale. Une odeur épaisse et suffocante émane de lui, mélange de musc rance et de terre en décomposition.

Connaissance Nature (normal). Il n'existe aucune espèce animale connue correspondant à cette créature. Malgré son apparence de cervidé, son comportement et son état suggèrent une altération profonde, incompatible avec un simple phénomène naturel. Les bramos paisibles ne présentent jamais ce type de dégénérescence.

Connaissance Magie de mystères (très difficile). C'est un bramos lugubre, qui est un bramos à musc ayant sombré dans le désespoir, corrompu par ses émotions. Il devient alors une créature terrifiante, animée par la vengeance, traquant les responsables de sa souffrance. Les armes standards semblent peu efficaces contre sa chair spongieuse. Lorsque son regard vide se pose sur une créature, celle-ci est à son tour emportée par une vague de désespoir.

Instinct. Décérébré (LdA page 15).

Environnement. Forêts.

Organisation sociale. Solitaire.



Le brochepik

Description. Ce gros sanglier possède des défenses sur le front, ainsi qu'un cuir particulièrement épais. Sur son dos, des piquants rouge vif semblent particulièrement dissuasifs. Il tape du pied, prêt à charger.

Connaissance Nature (normal). C'est un brochepik, un animal massif et territorial des plaines, chassé pour son cuir épais.

Connaissance Nature (très difficile). Lorsqu'il s'énerve, les pics beiges sur son dos deviennent rouge vif, et s'en suit une charge dévastatrice capable de renverser un cheval. S'attaquer à un brochepik au corps à corps est périlleux, car ses pointes sont effilées et cassantes comme du verre ; les armes à distance ou à allonge sont donc à prioriser.

Tactique. Le brochepik charge dès qu'il peut, sacrifiant sa défense pour tenter de renverser ses adversaires, y compris s'ils sont montés. Il n'hésitera pas à s'éloigner après avoir attaqué s'il en a la possibilité pour pouvoir charger de nouveau, comptant sur son cuir épais et ses pointes défensives pour encaisser les attaques lorsqu'il se rend EXPOSÉ.

Instinct. Territorial (LdA page 15).

Environnement. Plaines et savanes.

Organisation sociale. Couple (avec éventuellement 1-2 juvéniles), groupe (3-4) ou troupeau (1 brochepik Ancien (LdA page 17) et 4-8 brochepiks).

Exemple d'aventure : voyage à cheval

En vadrouille, les PJ's passent sur le territoire d'un groupe de brochepiks, et doivent réussir à combattre ou s'enfuir sans se faire désarçonner.

Brochepik

ANIMAL DE GRANDE TAILLE

45♥ 0⚡ 2☸ 5♣ 7👤

Caractéristiques

| | | | | | |
|-----|---|-----|---|-----|---|
| FOR | 4 | PSY | 0 | AGI | 2 |
| CON | 5 | VOL | 2 | VIV | 2 |
| CHA | 1 | INT | 0 | PER | 3 |

Compétences

Corps à corps 3 (5D/5+), Course 2 (6D/5+), Défense 2 (6D/5+), Entendre 3 (7D/4+), Survivalisme 2 (6D/4+).

Traits

Pointes défensives. Toute créature attaquant le brochepik au corps à corps et sans allonge subit (1D+4)*.

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

Actions

☒ **Cornes.** 7D/5+ · touché : (8+R)*

☒ **Cornes (charge).** 7D/5+ · touché : (10+R)* + mise à terre

▣ **Défense.** 6D/5+

Butin

Artisanat Tannerie (difficile) × 1. Cuir épais (composant principal pour les amures légères, valeur : 50 Kaars).

☸ 3 (difficile)

Faucheur blême

ANIMAL DE TRÈS GRANDE TAILLE

70♥ 10♣ 3♠ 8♣ 8♣

Caractéristiques

| | | | | | |
|-----|---|-----|---|-----|---|
| FOR | 4 | PSY | 1 | AGI | 4 |
| CON | 2 | VOL | 2 | VIV | 3 |
| CHA | 1 | INT | 0 | PER | 3 |

Compétences

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

Traits

Second souffle, troisième souffle. (déjà comptés).

Terrifiant. Au début de son round, tout adversaire situé à 10m ou moins et voyant le faucheur blême 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 faucheurs blêmes durant 1 heure.

Fauchage. Les attaques du faucheur blême ont de l'allonge (2m). De plus, lorsque le faucheur blême fait une attaque de corps à corps, cette attaque est résolue contre tous les adversaires à sa portée de frappe.

Blessure hémorragique. À chaque fois qu'un adversaire est blessé par une attaque de faux ou un crachat hémorragique, il doit réussir un jet de CON difficile ou recevoir 2 dés hémorragie. Il est alors HÉMORRAGIQUE.

Pouvoirs

► **Crachat hémorragique · 2♣.** Faites une attaque à distance de type Jet contre un adversaire à 20m ou moins. Ce dernier subit (1D+2)*/∞□ + hémorragie 2 (CON difficile).

Actions

✘ **Faux.** 8D/3+, allonge, fauchage · touché : (12+R)* + hémorragie 2 (CON difficile)

■ **Défense.** 8D/4+, 3 réactions par round

Butin

Artisanat Tannerie (héroïque) × 4. Chitine blanc ivoire (composant principal pour une cuirasse de qualité supérieure, valeur : 250 Kaars).

♣ 5 (héroïque)

Le faucheur blême

Description. Un insecte géant se tient devant vous sur ses six pattes articulées terminées de crochets. Son corps est élancé, recouvert d'une carapace ivoire, presque cadavérique. Ses membres antérieurs sont dominés par deux faux démesurées, recouvertes de barbillons prêts à déchieter la chair – la vôtre.

Connaissance Nature (difficile). C'est un faucheur blême, un présage funeste et terrifiant. On raconte que son nom ne fait pas seulement référence à la couleur de sa chitine, mais aussi à la lividité des cadavres qu'il laisse derrière lui. En effet, une victime blessée se vide rapidement de son sang et de ses couleurs.

Connaissance Nature (très difficile). Très dangereux, les faucheurs blêmes sont très agiles et capables d'éviter les assauts répétés. Leur chitine épaisse protège leur chair mole à l'intérieur. Leurs antennes captent quant à elles toutes les vibrations autour d'eux, les rendant difficile à duper.

Connaissance Nature (héroïque). Ces machines à tuer sont également capables de cracher une homéotoxine à plusieurs dizaines de mètres. Ils se nourrissent essentiellement du sang de leurs victimes qu'ils lèchent à même le sol dans les grandes flaques à la fin d'un affrontement. Son métabolisme est très lent, et un humain suffit à les rassasier pour une semaine. Durant la période de reproduction, les femelles pondent leurs œufs directement dans les cadavres exsangues de leurs proies, et les larves les dévorent de l'intérieur.

Tactique. Le faucheur blême n'est ni discret si subtil. Il engage le combat à distance avec deux ♣ Crachat hémorragique par round le temps que ses adversaires arrivent, puis il essaye d'en faucher le maximum rapidement, tant que sa terreur fait effet.

Instinct. Prédateur (LdA page 15).

Environnement. Forêts et marais, sort parfois pour se repaître sur les vestiges de récents champs de bataille.


Organisation sociale. Solitaire ou couple.



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.

Destinée

Changer sa Destinée (1 \odot). Relancer les dés de son choix.

Tromper la mort. Le personnage survit avec 1 \heartsuit , est FATIGUÉ et doit faire un jet de Chance pour déterminer une séquelle.

Utiliser ses compétences

| Compétence | |
|--------------------|-----|
| Acrobaties | AGI |
| Artisanat | |
| Alchimie | |
| 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 |
| Représentation | CHA |
| Saut | FOR |
| Survivalisme | PER |
| Tir | PER |
| Voir | PER |

Chute

Dégâts. 2*/m, ignore les \heartsuit

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 $\leq 2m$.

Soins

Nuit de repos. Soigne CON \heartsuit

Premiers soins (⌘). Jet Médecine normal, soigne (1D+R) \heartsuit , 1/jour.

Soins prolongés (journée). Jet Médecine normal, soigne (2D+2×R) \heartsuit , 1/jour.

État de santé des adversaires

■ **Indemne.** Tous ses \heartsuit .

■ **Blessé.** Plus de 50% \heartsuit .

■ **Sévérement blessé.** Entre 50 et 25% \heartsuit .

■ **État critique.** Moins de 25% \heartsuit .

■ **Mort.** 0 \heartsuit .

Voyager

Marche. 30dL (6× \mathcal{B}) 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 \blacktriangleright /round. Ne peut pas lancer d'autre sort.

Avec une Rune. Doit dépenser 2 \blackslash /4 \blackslash /8 \blackslash /... supplémentaires pour tracer la Rune.

Récupération. Ne récupère pas les \blackslash 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 :

\blacktriangleright + \mathcal{X} / \mathcal{X} +VIV \blacktriangleright

Action au round ennemi : \blacksquare

Actions de Déplacement (▷)

Se déplacer. De D m.

Courir. Jet de Course normal, +R D pour le restant du round.

Natation/Escalade. Jet de Compétence et se déplace de $\text{D}/4$ +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 \blacksquare 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. $2 \times \text{D}$, +2*, pas de \blacksquare .

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 1m^2 .

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.

Bousculer. Jet Corps à corps à mains nues ou bouclier, confrontation FOR vs CON ou repoussé de FOR mètres.

Saisir. Jet Corps à corps à mains nues, confrontation de FOR. Personnage IMMOBILISÉ et perd ses \blacksquare . Adversaire au choix est IMMOBILISÉ ou perd une attaque.

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 \geq 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.

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.

HÉMORRAGIQUE. Perd 1♥, puis 2♥, etc. à la fin de chaque round.

IMMOBILISÉ. Ne peut pas bouger et Désavantage aux jets de Défense.

MALADE. Différents effets négatifs.

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 \blacksquare .

Glossaire

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

Bienvenue dans le monde d'Ilburia

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

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

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

L'aventure n'attend que vous !

Ce supplément est édité une ou plusieurs fois chaque année : règles affinées, nouvelles possibilités pour les Joueur/euses et les Conteur/euses, équilibre amélioré, nouveaux adversaires, le tout saupoudré d'un peu de lore. Comme le jeu lui-même, ce supplément grandit. Une règle de ce livre contredit l'ancienne ? La nouvelle l'emporte, c'est aussi simple que ça !

Pour jouer, il vous faudra également :

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



4 Joueurs et le Conteur