

# JI-HERP

The central figure is a muscular, winged warrior with long dark hair and a glowing yellow halo behind his head. He has a fierce, determined expression and is holding a sword upright in his right hand. A golden snake is coiled around his chest. He wears a dark, patterned loincloth. The background is a dark, fiery, and smoky environment. In the foreground and midground, several dark, armored figures are visible, some wearing helmets with horns or spikes. The overall tone is dark and intense.

LIVRET DE DÉCOUVERTE

**Jusqu'au 5/01/25 ! Financement participatif > [Ji-herp sur Game on table top](#)**



Ji-Herp est un jeu de rôle unique où les dieux, les héros et les mortels se battent pour l'équilibre cosmique. Le monde de Ji-Herp est hanté par les conflits entre l'Ordre et le Chaos, et la Lumière et les Ténèbres. Ici, les croyances religieuses ont un impact réel et immédiat sur les événements, les personnages et l'avenir même de l'univers.

Les joueurs peuvent incarner des champions de l'Ordre, des agents du Chaos, des défenseurs de la Lumière et des Ténèbres ou des hérauts de Satan avec un éventail d'archétypes, de races et d'ethnies inspirées par les mythes religieux. La nouvelle édition de Ji-Herp proposera :

- Un système de règles fluide et stratégique à base de pourcentage de réussite, qui met l'accent sur la prise de décisions morales et les conséquences de chaque action.
- Un monde richement développé avec des factions rivales, des empires déchus, et des secrets divins qui ne demandent qu'à être découverts.
- Des illustrations inédites et une mise à jour complète des contenus graphiques pour renforcer l'immersion.

### **Kit du meneur**

Un écran de jeu en carton rigide richement illustré côté joueur et agencé côté meneur de manière à faciliter son travail. Une carte du monde grand format en couleur. Un supplément contenant des aides de jeu et un scénario.



### **Farlonne**

Campagne entièrement inédite, Farlonne permettra d'arpenter l'île du même nom. Ces terres jusqu'à présent inconnues vont se révéler extrêmement dangereuses, car de multiples factions s'affrontent pour y asseoir leur suprématie. Ces guerres risquent de mettre à jour de sombres secrets qui pourraient ébranler Ji-Herp tout entier, quand un personnage divin, issu de la genèse, refait surface.

Découvrez une courte nouvelle [ici](#).



**Création et développement :** Joël Alves et Sylvain Durand

**Aide à la création :** Philippe Archambault et Stéphane Naudin

**Maquette :** Joël Alves

**Scénario :** Laurent Fétis

**Illustrations :**

Noir et blanc : tirées de la V2 de Ji-Herp, par Christophe Swal et David Bauwens

Couleur : Yannis Cardin (pour Ji-Herp V3)

**Plan :** Joël Alves

Cet ouvrage est protégé par les lois françaises de la propriété industrielle et artistique. Toute reproduction ou utilisation des textes et illustrations présentés ici est interdite sans l'autorisation écrite des Éditions Yggdrasil. Les aides de jeu peuvent être dupliquées sans astreinte aucune par tout acquéreur du présent ouvrage.

Ji-Herp est publié par les Éditions Yggdrasil

Édité en Décembre 2024



[www.editions-yggdrasil.com](http://www.editions-yggdrasil.com)

# Genèse

---

**Au commencement, l'Univers n'était qu'Ordre et Chaos, Lumière et Ténèbres. Les mondes naissaient et mouraient, les soleils brillaient et s'obscurcissaient. L'Univers infini resplendissait et s'emplissait des tumultes et du génie du Chaos, de l'Ordre.**

**De la lumière jaillit la Pensée, et ce qu'elle vit lui sembla fade et bien futile.**

**Pour donner un sens à son existence, elle créa la Vie, choisissant pour la porter des mondes, qu'elle fertilisa.**

**Et du conflit entre l'Ordre et le Chaos émergèrent les anciens peuples. Sous l'influence de ces êtres, ces deux forces primordiales empruntèrent le chemin de l'Équilibre.**

**Trouvant son œuvre incomplète, la Pensée décida de créer sa propre descendance.**

**Du Feu, naquit le premier de ses enfants. Il leva les yeux vers son créateur, le reconnut comme son père et le nomma Dieu.**

**Grande était la force de l'enfant, bien trop pour qu'il côtoie les autres êtres. Aussi, Dieu le plaça à sa droite, lui interdisant d'intervenir dans sa création. Satan était son nom.**

**De la Terre, il créa l'Homme, et nomma les deux premiers Adam et Ève. Satisfait, Il engendra un peuple à leur image.**

**Satan s'adressa alors à son père :**

- **Père ! Tu n'as pas fait l'Homme à mon image, je suis fort et il est faible. Pourquoi cela ?**
- **Il n'a nul besoin d'être fort, car je suis son Père.**
- **Tu le condamnes à vivre dans la souffrance et la servitude ! S'il était comme moi, il pourrait dominer son destin.**
- **Sa force réside dans la liberté de ses choix et de ses actes.**
- **En ce monde, sans pouvoir il n'y a pas de liberté. Tu commets une erreur.**
- **Ton jugement est obscurci, mon fils. De plus, mon choix est fait.**
- **Tu fais de mes frères un troupeau à la merci des loups, alors qu'ils sont dignes de partager mon pouvoir. Quel père es-tu pour leur promettre un destin aussi misérable ?**
- **Je t'avertis, mon fils : cette œuvre est mienne et sacrée, tu ne dois point t'en mêler.**
- **Ceci est injuste ! Sache que je consacrerai mon éternelle existence à aider l'Homme à atteindre la perfection qui est mienne.**

**L'Univers trembla sous la colère divine.**

**- Tu te crois parfait, mais ton immense orgueil prouve le contraire. Pour ta rébellion, je te bannis.**

**- Quant à moi, je te renie et grâce à mon pouvoir, bâtirai mon propre royaume.**

**Ce conflit éveilla une conscience au cœur des Ténèbres. Celle-ci avait cinq visages, chacun représentant une facette du Mal absolu...**

**Satan quitta le royaume céleste de son père et il fit jaillir du cœur des flammes un empire magnifique qu'il nomma Enfer. Au jour où la dernière pierre fut érigée, cinq chevaliers lui rendirent visite. Leurs pas résonnèrent dans l'immense allée dorée qui les menait au trône du jeune Archange déchu, l'Archange des flammes, l'Archange de la lumière.**

**Leurs visages étaient masqués derrière des voiles d'ombres et leurs armures lançaient des éclats de lumière noire.**

**- Qui êtes-vous et que voulez-vous au seigneur de l'Enfer ?**

**- Nous sommes ceux qui ne sont qu'un et qui pourtant sont multiples. Nous sommes de tes pairs les plus forts et nous venons à toi en paix pour que tu rejoignes notre cabale.**

**- Je n'ai que faire de vous, vous ne valez pas mieux que celui qui vous a arraché à votre non-existence froide et putride. Je me servirais de vous comme je me servirais de lui et j'amènerais l'Homme à ma droite par les Ténèbres comme par la Lumière.**

**Un des chevaliers fit un pas en avant portant sa dextre à une lame noire et acérée. Satan, premier fils de Dieu, se leva tout puissant dans son ire et le chevalier tomba à genoux. Les autres le relevèrent et quittèrent le royaume de l'Enfer.**

**Ils auraient pu l'affronter et peut-être le vaincre, mais ils préféraient le séduire et l'envoûter. Le temps, se dirent-ils, est la meilleure des armes. Mais le temps peut-il vraiment faire autre chose que glisser sur celui qui fut le premier des enfants divins et qui sera sans nul doute le dernier des êtres vivants.**

# Le monde

Trois grands continents émergèrent des océans, donnant au monde de Ji-Herp son visage actuel.

Les diverses races s'y développèrent. Plus tard, Caïn, Abel et Seth les partagèrent afin de guider chacun des peuples humains y demeurant.

Le plus au sud, le plus vaste d'entre eux, porterait le nom d'Aséan. Au nord de celui-ci se trouverait Akapan et à l'Est, Tersainte.

## ETHNIES ET PEUPLES

### Les races anciennes

#### Les Elfes

Premier peuple apparu sur Ji-Herp, leur essence est rattachée à celle du végétal. Les Elfes sont divisés en 4 lignées.

Elfes Drias

Elfes primordiaux, ils ont bâti leurs civilisations au cœur des plus grandes forêts avec lesquelles ils partagent un lien essentiel.

Elfes Blancs

Fuyant les conflits humains, ces peuples elfes se sont installés sous terre où ils ont développé une nouvelle civilisation

Elfes Gris ou Hauts-elfes

Suivants de la reine Zarabelleï les « Hauts-elfes » ont quitté leurs forêts pour bâtir des cités de pierre à l'image des humains. Ils s'estiment supérieurs à leurs « cousins » elfes.

Elfes Vendor

Puissant clan d'Elfes mages, les Vendor ont disparu de la surface de Ji-Herp durant les grandes guerres. Lors de leur « réapparition » ils s'étaient mutés en un peuple aux coutumes étranges et fermées.

#### Les Nains

Les Nains sont nés de la montagne et de l'océan, ils sont forts et robustes, mais courtauds par rapport aux autres

humanoïdes.

#### Les Klotians

Géants brutaux à l'intelligence limitée, ils pensent être les descendants directs des dieux.

#### Les peuples féeriques

Nés de la magie pure, celle-ci leur est innée. Ils se divisent en deux peuples.

Lutins

Humanoïdes de petite taille au physique généralement ingrat, ils sont solitaires et rancuniers mais adorent les plaisanteries, même humiliantes. À tout le moins, s'ils en sont les auteurs.

Féeries

Ces minuscules humanoïdes ailés sont à même de prendre la taille d'un petit humain. Ils adorent les farces et sont joyeux et pacifiques.

#### Les Métamorphes

Nés du Chaos, c'est un peuple mystérieux et discret aux capacités étranges. Leur véritable nom est : les Gémians.

#### Les Félidés

Apparus dans les jungles d'Akapan, ces êtres humanoïdes intelligents sont des descendants des félins. Ils se sont divisés en deux castes.

Hauts Félidés

Issus des gros prédateurs, les Hauts-félidés ont une haute estime d'eux même. Leur puissance leur donne souvent raison.

Bas Félidés

Issus des plus petits prédateurs, ils ont dû faire scission avec les Hauts-félidés qui les traitaient quasiment en esclaves. Ils sont accueillants, mais peuvent s'enflammer facilement.

### Les Humains

Créés par Dieu, bien après l'apparition des races anciennes, ils sont devenus l'espèce dominante de Ji-

Herp. Ils se divisent en 5 peuples.

### **Sularites**

Ils constituent l'ethnie la plus répandue de Ji-Herp et vivent sous différentes formes de civilisations allant de la république aux systèmes féodaux.

### **Aruns**

Les Aruns ont développé leurs cultures en tant que clans et tribus habitant les régions les plus froides dans le sud d'Aséan.

### **Yatsurais**

Peuple isolé des autres, ils forment une civilisation impériale aux coutumes et traditions très hermétiques.

### **Ékashites**

Ces Hommes à la peau sombre constituent la seule population humaine vivant sur Akapan. Ils se partagent entre cités-état et tribus sédentaires.

### **Éthites**

Habitant principalement les terres du nord de Tersainte, leurs civilisations sont teintées de sagesse et de l'esprit du désert.

## **Les « affiliés » aux humains**

### **Les Loups-garous**

Les Lycans, peuple mi-Homme mi-loup, né de la tribu Arun des Crocs-rouges, furent exterminés. Les Loups-garous sont leurs descendants.

### **Les Vampires**

Cette malédiction ne touche que les humains qui ont

accepté ou subi le rituel d'un autre vampire. Leur pouvoir provient des forces et de la malédiction d'un élu ayant trahi Satan.

### **Les Anges incarnés**

Les anges incarnés sont des âmes méritantes qui se sont vu confier une mission à accomplir sur Ji-Herp. Redevenus mortels, ils conservent certaines capacités de sa vie céleste, mais peu de souvenirs.

### **Les Anges des Enfers incarnés**

Pendants infernaux des Anges, ils souffrent des mêmes affres et bénéficient d'avantages similaires.

### **Les Esprit incarnés et les Esprit vengeurs**

Ces âmes perdues dans les limbes, qui n'ont rejoint ni les Enfers ni le Paradis, arrivent parfois à s'extirper à leur condition en s'incarnant dans un humain mourant. Les Esprits incarnés sont souvent des agents de l'Ordre ou du Chaos, les Esprits vengeurs des âmes tourmentés qui ne trouveront pas le repos tant que leur mort ne sera pas vengée..

### **Les Éternels**

Créés par un dieu du Chaos inconnu, ces êtres excessivement rares sont immortels. Cet avantage indéniable est pourtant pour la plupart une malédiction sans comparaison.

### **Les Hommes-dragons**

Ancien peuple sularite, les Hommes-dragons sont nés de l'union magique de courageux chevalier et de dragons bienveillants lors d'un pacte scellé sur la Table des origines. Ils forment une nouvelle race de dragons humanoïdes.

## RELIGIONS

---

**Depuis que Dieu créa la Vie et que Satan fit scission avec lui, d'autres entités firent leur apparition.**

**Sur un monde aussi jeune que Ji-Herp, les êtres pensants ont besoin de dieux, tout comme les dieux ont besoin d'eux. Tous les grands évènements sont intrinsèquement liés aux cultes et aux divinités. La religion occupe une place très importante dans la vie de chacun. Chaque jour apparaissent encore de nouvelles légendes, se forgent de nouveaux héros et de nouveaux mythes.**

À l'origine des temps, les premiers êtres pensants s'interrogèrent sur la nature et la signification de leur existence et les dieux répondirent à leurs prières. Ces derniers choisirent certains individus particuliers et en firent leurs élus, pour qu'ils répandent leurs paroles et leurs lois. Ainsi naquirent les premiers prêtres.

Les différents cultes s'organisèrent peu à peu pour atteindre la forme qui est la leur aujourd'hui.

L'emprise des dieux sur leurs fidèles est telle que chacun agit, de manière consciente ou non, dans l'intérêt de ces premiers.

Chaque panthéon dispose à l'heure actuelle de temples et de fidèles, mais les rites pratiqués diffèrent d'un dieu à l'autre.

Ji-Herp est un monde dans lequel la religion et le mysticisme occupent une part capitale. La présence des dieux est indéniable et nombreux sont les signes qu'ils envoient à leurs fidèles. Dans un tel contexte, il n'est pas difficile d'avoir la « foi ». Aussi, les dieux privilégient plus les actions menées par les mortels que les preuves de dévotions et les prières pour décider à qui ils vont attribuer leurs grâces.

Même le plus grand des blasphémateurs peut s'attirer les bonnes attentions d'une divinité, si, sans même le savoir, il agit dans l'intérêt de celle-ci. Au contraire, un prêtre peut passer toute sa vie au service d'un dieu et rester anonyme à ses yeux.

## La Lumière

La puissance du Bien, de la Lumière est incarnée par cette entité que les Humains, et par extension les autres peuples, nomment Dieu. Il existe, de par Ji-Herp, un grand nombre de personnes qui suivent les préceptes de la Lumière qu'ils soient Humains, Elfes, Nains ou autres. Bien que les Anciens Peuples ne soient pas ses enfants, Dieu sait reconnaître chez eux ceux qui sont ses serviteurs.

### L'Église

Au Sud du pays Éthite s'étendent les terres de l'Église. Cette organisation religieuse est constituée par une théocratie rigide, au pouvoir politique considérable, et s'est démarquée au fil du temps des autres cultes dédiés à la Lumière. Dans ces royaumes, Dieu est le seul être suprême et l'Homme son seul fils. On considère tout autre culte comme blasphématoire, tous les non-humains sont vus comme des créatures des Ténèbres et la magie comme une diablerie.

La responsabilité de cette situation incombe en grande partie à la « Sainte Inquisition » qui, depuis sa création, a conquis de plus en plus de pouvoir au sein de l'Église.

## Le Chaos

Il n'existe aucun culte dédié au Chaos en tant que force, mais le nombre de cultes dévoués à des entités chaotiques est très vaste. Excepté en Tersainte, on peut trouver des temples de ces divinités sur tous les continents de Ji-Herp. Chaque culte possède sa propre hiérarchie et ses particularités.

## L'Ordre

Dans ce type de religion on ne trouve pas non plus de culte dédié à l'essence Ordre, mais comme pour le Chaos, à des divinités spécifiques. On ne trouve de temples ou d'organisations dévoués aux entités de l'Ordre qu'en Aséan et dans le sud d'Akapan de manière déclarée. Chaque culte possède sa propre hiérarchie et ses particularités.

## Les ténèbres

Les consciences habitant la noirceur de l'Univers se sont éveillées lors du conflit qui opposa Dieu avec son premier fils, Satan. Ces forces, comme leur nom l'indique, représentent l'antithèse de la Lumière et du Bien. Cependant, si la Lumière est unique, le Mal quant à lui revêt plusieurs aspects. Leurs méthodes favorites



varient d'un dieu à l'autre, allant de la violence gratuite et aveugle à la manipulation la plus sournoise.

## Satan

Satan est le premier et le plus puissant des Archanges. Il est aussi le premier Homme. Il est unique dans l'univers, premier-né des enfants de Dieu, homme divin. La cause de son désaccord et de sa rupture avec Dieu, le Créateur, a été la faiblesse de la nouvelle génération d'Humains et leur dépendance vis-à-vis de ce dernier. Ayant renié son Père, il se consacra à faire de ses frères des êtres dont la puissance serait suffisante pour prendre en main leurs destins. Très vite, il comprit que la condition des Anciens Peuples n'était pas trop différente, aussi étendit-il ses attentions à l'ensemble des peuples évoluant sur Ji-Herp.

Pour cette entité omnipotente, les notions de Bien, de Mal, d'Ordre et de Chaos sont des considérations secondaires. Il se place à leurs frontières, quelque part dans l'ombre, manipulant ces forces et semant les graines du pouvoir qui feront des mortels, un jour dans l'éternité, ses égaux.

Bien souvent, il est identifié, à tort, à une force du Mal ou du Chaos. Même si son message et ses intentions ont souvent été mal perçus et mal interprétés, il est le protecteur des races qui peuplent le monde. Il s'instaure en bouclier face à des puissances qui les asservissent. Il

se bat pour qu'elles aient un destin plus glorieux que celui que leur réservent les autres divinités, quelles qu'elles soient. Il souhaite que l'homme et toutes les autres races se débarrassent du fardeau des dieux. En attendant ce moment, toute personne à la recherche d'une parcelle de ce pouvoir qu'il possède est digne de son attention. Satan s'intéresse à tous ceux qui détiennent ou recherchent le pouvoir. Que ces derniers servent la Lumière, les Ténèbres, l'Ordre ou le Chaos lui importe peu. Parfois, les personnes qui sont ses meilleurs représentants n'en ont même pas conscience, du moins jusqu'à ce qu'il prenne contact avec eux par un moyen ou un autre. Satan n'est pas représenté d'une manière particulière, l'apparence qu'on lui donne changeant en fonction des ethnies et des croyances de chacun. Sa forme naturelle est celle d'un Archange à la beauté sombre et incomparable.

## Inclination spirituelle

L'inclination spirituelle ne reflète pas forcément les croyances du personnage, mais de quelle force supérieure ses actes et son mode de vie le rapprochent.

Il existe cinq inclinations spirituelles qui sont : Lumière, Ténèbres, Chaos, Ordre et Satan.



# Personnages

---

Toutes les ethnies/peuples sont jouables.

## LES ATTRIBUTS

---

Les attributs ont pour but de quantifier les aptitudes mentales et physiques du personnage. Leurs scores varient d'un individu à l'autre. Dans Ji-Herp ces attributs sont au nombre de sept.

**La Force** : elle représente la force musculaire du personnage, sa capacité à déplacer des charges et sa puissance. Plus ce score sera élevé, plus le personnage aura de la facilité à infliger des dommages supplémentaires, ou encore à franchir de grandes distances en sautant.

**La Constitution** : elle représente l'endurance, la capacité à résister aux coups, aux poisons et aux maladies. Un personnage doté d'une constitution élevée aura un nombre de points de vie élevé, récupérera plus vite de ses blessures et pourra fournir des efforts prolongés.

**La Corpulence** : la dénomination de cet attribut est explicite. Plus ce score sera élevé, plus la taille et/ou la masse du personnage seront importantes.

**La Dextérité** : ce score représente à la fois l'agilité et la rapidité de réaction d'un personnage. Un score élevé dans ce trait signifie que le personnage dispose de certains dons pour les travaux qui demandent de la précision ou de la délicatesse, ainsi que pour les prouesses acrobatiques.

**L'Intelligence** : cet attribut représente la rapidité et la capacité d'un personnage à apprendre de nouvelles choses, à s'adapter à de nouvelles situations, en un mot sa vivacité d'esprit. Un haut score signifie une aptitude dans les disciplines demandant de la réflexion, alors qu'un score faible traduit de la naïveté voire de la stupidité et fait de la personne une cible facile pour les manipulateurs.

**L'Esprit** : l'Esprit est à la fois l'âme, la volonté et la puissance psychique.

**Le Charme** : cet attribut découle tant du physique du personnage que de son esprit, mêlant beauté esthétique et charisme. Il permet de jauger l'attraction physique que le personnage peut provoquer chez les autres ou encore l'aisance avec laquelle il s'attire la sympathie des gens ou les impressionne.

## LES CARRIÈRES

---

### Guerrier

Le Guerrier est le plus redoutable des combattants. Il est habitué depuis son plus jeune âge à neutraliser ses opposants en employant la force.

On les trouve au service des nobles, des marchands et même des temples. Il existe toujours du travail pour un bon Guerrier, en temps de paix comme en temps de guerre.

### Chevalier

Les Chevaliers, qu'ils soient femmes ou hommes, sont respectés et appréciés pour leur courage et leur ardeur au combat. Ils ne sont pas aussi redoutables que les Guerriers, mais font de formidables adversaires. Tous ne protègent pas la Veuve et l'Orphelin, et certains font preuve d'un égoïsme qui semble les placer au-dessus des considérations du « bas-peuple ».

Un personnage Chevalier est toujours respecté et écouté par les gens du commun. En contrepartie, le peuple est en droit de chercher protection auprès de lui.

### Maraudeur

Généralement, les personnes embrassant cette carrière aiment les grands espaces et sont des solitaires. Les Maraudeurs sont eux aussi des combattants qui sont quelques fois aussi redoutables que les Guerriers.

Les connaissances des Maraudeurs des milieux naturels et des animaux en font d'excellents chasseurs et dresseurs. Ils sont capables de survivre avec le minimum dans les lieux les plus hostiles. Le moyen le plus sûr pour traverser sans trop de risques des zones sauvages est de s'attacher les services d'une de ces personnes.

### Pirate

Les transports par voie maritime sont non seulement les plus rapides, mais aussi les seuls accessibles au commun des mortels pour se rendre sur les divers continents de Ji-Herp. Les voies fluviales ou maritimes sont donc souvent utilisées pour transporter les hommes et les marchandises d'un endroit à un autre.

Les marins peuvent choisir de travailler honnêtement à

bord d'un navire, mais certains se lancent dans la carrière plus dangereuse, mais ô combien plus lucrative de pirate ou de corsaire.

### **Prêtre**

L'influence des divinités est très forte sur Ji-Herp. Il est donc normal que ces puissances aient leurs représentants ou leurs messagers parmi les mortels. Les Prêtres sont ces personnes qui, éduquées depuis leur enfance, transmettent les préceptes des dieux.

Les Prêtres ont un rôle très important dans les sociétés, car, après tout, ils sont ceux qui sont en charge de la spiritualité du peuple. Ils sont présents au plus haut comme au plus bas de l'échelle sociale.

Le Prêtre est une personne éduquée qui a accès à une somme de connaissances colossales. Parmi toutes les classes qui existent, hormis les Magiciens, ils sont les personnes qui possèdent le plus grand savoir. Il leur échoit le rôle de le transmettre. Quiconque désirant acquérir des connaissances s'adresse généralement à un temple, et la grande majorité des précepteurs sont des religieux.

### **Voleur**

Il existe, dans les villes comme en milieu rural, de nombreuses personnes qui vivent en marge des lois. Les voleurs peuvent être des tire-laine, des cambrioleurs ou des brigands. Ils n'ont qu'un objectif dans l'existence : s'approprier par des moyens illégaux ce que les autres possèdent.

Ils sont les rois des bas quartiers et leurs guildes de hors-la-loi peuvent être suffisamment puissantes et influentes pour faire trembler certains nobles.

### **Assassin**

Tout le monde est capable de planter une dague dans le dos de quelqu'un. Mais si vous voulez vous débarrasser avec certitude et discrétion d'un gêneur, il est préférable de faire appel à un professionnel.

L'Assassin est celui qui, encore plus que le Guerrier, tire profit du décès des autres. Les Assassins sont, comme les Voleurs, des hors-la-loi et les autorités de tous pays cherchent à les éradiquer. Cependant, il n'est guère aisé de débarrasser définitivement une société de ce qu'elle

fabrique elle-même. Les Assassins existent parce que des personnes ont besoin de leurs services et parce qu'elles sont prêtes à payer une fortune pour les obtenir.

### **Barde**

Les Bardes sont des amuseurs publics et des artistes. Les Bardes doués sont généralement bien accueillis partout où ils se rendent. Certaines anciennes traditions veulent que tout Barde ait droit de libre passage, et ceci, quelle que soit la situation politique du moment.

La plupart d'entre eux mènent une vie de bohème, allant de ville en ville, pour exercer leur art et le perfectionner. Les gens recherchent naturellement la compagnie des Bardes, aussi ces derniers sont-ils acceptés dans toutes les couches sociales.

Malgré cela, ils sont aussi des larrons et tous ne sont pas parfaitement honnêtes. Quelques-uns utilisent leurs talents pour faire office de voleurs, d'espions ou d'assassins.

Il est fréquent qu'un Barde suive pendant un temps des aventuriers, car il espère, au mépris du danger, trouver l'inspiration pour de nouvelles légendes, chansons, ou poèmes. D'autres partent à l'aventure simplement pour faire fortune.

### **Mage/Ingéniermanicien**

De toutes les carrières existantes, les utilisateurs de forces occultes sont ceux qui provoquent le plus de réactions. Rares sont les personnes qui restent insensibles lorsqu'on aborde le sujet de la magie. Certains ont en horreur ces phénomènes inexplicables, alors que d'autres restent muets d'admiration devant ces démonstrations de pouvoir.

Ceux qui maîtrisent la magie ou l'Ingéniermanicie sont rares, mais toujours craints. Ils sont prêts à sacrifier des années de leur vie pour apprendre les bases de ces arts, incompréhensibles pour les non-initiés.

En fonction des pays et des religions en vigueur, ils sont respectés ou haïs. Dans tous les cas, ils possèdent toujours une somme de connaissances et de pouvoirs propres à impressionner les plus courageux. Aux yeux de tous, ils sont nimbés de mystères et ils se complaisent d'ailleurs à entretenir cette situation pour rester des énigmes.

## Artisan

Avec les agriculteurs, les Artisans forment la base économique de toutes les sociétés. Un Artisan qualifié, quelles que soient ses spécialités, ne manque jamais d'argent ni de travail. Il trouvera toujours de quoi faire dans n'importe quel lieux peuplé.

Bien que la plupart des Artisans soient sédentaires, un certain nombre d'entre eux voyagent de ville en ville ou de pays en pays pour développer leur savoir. Quelques-uns partent même à l'aventure pour découvrir les secrets d'anciennes civilisations ou d'autres peuples.

## COMPÉTENCES

La **Base de compétence**, qui détermine le niveau de compétence d'un personnage, est donnée par l'addition des éléments suivants :

Bonus à la Base compétence, qui est donné directement par la compétence. Par exemple, 10% pour l'Acrobatie.

Base de compétence, qui est la somme des points obtenus par la carrière et la distribution de points lors de création de personnages, auquel vient s'ajouter l'expérience acquise par la suite.

On distingue ainsi la Base compétence et le Score de compétence.

Le **Score de compétence** est lui donné par l'addition de la Base compétence, du Bonus modificateur attributs et des bonus ou malus, temporaires ou permanents, donnés par des circonstances, des talents, la magie, etc.

Tous ces modificateurs ne comptent pas quand on cherche à savoir si le personnage est un maître dans son domaine. Seule la Base compétence est déterminante.

Une Base de 90% signifie que vous êtes un maître dans votre art. Cela peut avoir des conséquences, par exemple en combat.

## Liste des compétences et des spécialisations

### Acrobatie

**Arcanes** - hermétique

**Athlétisme** (Escalade, Nager, Sauter, Courir, etc.)

**Artisanat** (métiers artisanaux : forge, armurier, tailleur, etc.)

**Conduite animale** (Équitation, dressage)

**Compétences spécifiques :**

Artisan : Évaluer

Maraudeur : Piéger

Pirate : Navigation

Guerrier : Stratégie

**Compétences martiales**

**Catégorie d'arme (arme spécifique)**

**Lancer**

**Esquiver**

**Combat à mains nues**

**Érudition** (Cartographie, Langues, Héraldique, etc.)

**Expression** (Baratin, Comédie, Éloquence, Marchander, Commandement, etc.)

**Expression artistique** (Jonglerie, musique, danse, Déguisement, etc.)

**Furtivité** (Se cacher, Mouvements silencieux, Filature, Dissimuler, etc.)

**Larcin** (Pickpocket, Crocheter, Passe-passe, Déguisement, Prestidigitation, etc.)

**Perception** (Sens, Chercher)

**Science de la nature** (Alchimie, Plantes, Poisons, Animaux, Survie, etc.)

**Soins**

**Savoirs initiatiques** (Théologie, Légendes)

**Sixième sens** - hermétique (égal à 1/5eme du Score de Perception)

## Les Voies et Talents

Les talents sont des capacités spéciales qui octroient quelques bonus ou avantages supplémentaires aux personnages. Ils sont classés en voies. Une voie est donc

constituée de plusieurs talents.

Les voies sont divisées en deux catégories : les communes (ouvertes à tous) et les spécifiques (qui dépendent de la carrière du personnage).

Il existe de nombreuses voies comme la voie de la nature, de la vie, des arts secrets, du duelliste, du maître d'arme, du purificateur, ...

A la création, un personnage peut choisir deux voies et dispose de deux points de talents.

## Historiques

A la création, un personnage bénéficie d'un historique qui vient personnaliser et/ou pimenter l'histoire personnelle de ce dernier.

La plupart ne sont pas immuables ou garanties comme des acquis permanents pour les personnages. Ils peuvent les perdre si les circonstances vont dans ce sens.



# Systeme de jeu

Les règles d'or sont toujours indiquées en orange.

## DÉCOUPAGE DES ACTIONS

Le temps est découpé en tours de jeu (ou tours d'action). Un tour de jeu dure en moyenne trois secondes. Il correspond à la durée d'une action minimale d'un personnage, mis à part dans certains cas de combat, un personnage ne peut faire qu'une seule action par tour de jeu. Ces actions sont des actions rapides comme frapper, sauter, etc. Les autres se prolongent sur plusieurs tours.

Un tour permet d'**agir une fois**, ou de **se déplacer rapidement de dix mètres**. Si le personnage agit et se déplace, il ne parcourra que trois mètres. Ces chiffres sont les normes pour un aventurier humain moyen.

C'est le MJ qui décide de la durée exacte de toutes les actions qui ne se résolvent pas au tour par tour.

## LES DÉS

Les jets de dés sont réalisés en lançant un certain nombre de dés, dont les résultats vont déterminer une réussite, un échec ou un montant.

## RÉALISER DES TESTS

### Bonus/malus

Certains scores pourront être ponctuellement accrus ou diminués d'un bonus/malus. Ceux-ci peuvent être donnés par le MJ ou le système de jeu pour plusieurs raisons : situation particulière, très bonne ou très mauvaise interprétation du personnage, objet magique, sortilège, pouvoir, protection, encombrement, etc.

Les bonus de type : gain ou perte de pourcentage, doivent se comprendre comme un ajout ou une soustraction du montant au score initial.

Exemple : un score 30 % ayant un bonus de 10% devient 40% (et non  $30 + 10\%$  de 30 : 33%).

Si lors d'un test, un malus, quel qu'il soit, réduit une compétence à un score négatif ou de 0%, le personnage conserve un score dans cette compétence de 10%.

## Tests de pourcentage

Concernant les tests de compétences, ils se font grâce à deux dés à 10 faces, qui vont être lus en pourcentage (on nomme généralement cette paire de dés un D100, car elle peut donner un résultat allant de 1 à 100).

Un des dés (défini à l'avance) représente les dizaines, le second les unités. Ainsi, après le lancer on peut lire les dés et déterminer le pourcentage affiché.

Par exemple, si on obtient un 5 sur les dizaines et un 3 sur les unités, le résultat est de 53%. Si les dizaines affichent un 0 et les unités un 2, le résultat est de 2%. Et ainsi de suite.

Pour qu'un test soit réussi, le résultat des dés, modifié éventuellement par des bonus ou des malus, doit être égal ou inférieur au pourcentage de la compétence du Personnage dont le joueur effectue le test.

En dehors de malus et bonus circonstanciels pouvant être appliqués par le Meneur (c'est en général l'environnement et les circonstances qui les génèrent), d'autres peuvent découler d'avantages ou d'inconvénients propres au Personnage, aux objets utilisés, ou encore à l'influence de la magie.

### Marge de réussite

Ce score peut servir dans divers cas, comme dans l'opposition d'attributs ou de compétences (Furtivité contre Perception, par exemple). Il se calcule en soustrayant le résultat du jet de dés au score de la compétence. Dans certains cas, comme pour le combat, on ne conserve que la valeur des dizaines.

Exemple : lors de son test d'Acrobatie, Alpha qui a un score de 70% a obtenu un 46 sur son dé. Sa marge de réussite est donc de 24% (dans le cadre d'un combat, elle aurait été de 30%).

### Oppositions d'attribut

Par exemple lors d'un bras de fer.

Chaque opposant réalise un test sous son attribut x 5%.

Si les deux réussissent, on calcule les marges de réussite et on les compare, la plus grande l'emporte. En cas d'égalité, il y a statu quo.

Si un seul réussit, il l'emporte.

Si les deux échouent, il y a statu quo.

### **Coup de maître**

Un coup de maître est un test de pourcentage dont la marge de réussite est égale ou supérieure à 50%. Un coup de maître génère des effets supplémentaires bénéfiques en termes de réussite. Le système de compétence donne des exemples de ces effets possibles.

Le coup de maître ne s'applique qu'aux compétences générales et martiales et pas aux arcanes.

### **Échec total**

Quel que soit le score de compétence, un résultat sur un jet de dés de 98, 99 ou 100, est toujours considéré comme un « Échec total » ou « échec critique ». Ce qui signifie que tout personnage, même s'il possède un score supérieur à 100% dans une compétence, échoue lamentablement son action s'il réalise un 98, un 99 ou un 100 sur son jet de dés.

Comme pour le Coup de maître, l'Échec total n'est valable que pour les compétences martiales et générales.

Pour les compétences générales, considérez que les effets sont toujours désastreux. Il peut s'agir de l'inverse de l'effet du Coup de maître ou de celui du résultat escompté. Dans tous les cas, le personnage croit fermement avoir réussi son action si l'effet désastreux n'est pas évident.

Exemple : un Échec total en Acrobatie fera tomber le personnage du toit où il se trouvait et l'empêchera de faire un nouveau test en Acrobatie pour amortir la chute. Dans le cas d'un échec normal, il aurait pu tenter de se rattraper ou d'amortir sa chute.

### **Autres tests**

Ces autres tests comprennent essentiellement les jets de dommages, mais il peut s'agir de tout effet calculé aléatoirement. Pour les résoudre, il suffit de lancer le nombre de dés indiqués et d'en faire la somme.

Exemple : une épée longue cause 2D6+5 dommages de base, un jet réalisé où les dés affichent respectivement 2 et 4 donne un total de 11 (2 + 4 + 5 = 11).

Les dommages d'une arme, d'une chute, d'un sort, etc. sont appliqués en réduction sur les Points de Vie (PdV) du personnage ou de la chose ciblée. Toutefois, la somme de dommages peut être diminuée par la protection d'une

armure, d'une rune ou d'un sort. Une porte peut aussi agir comme une protection encaissant les dommages, à hauteur de sa structure, à la place de la personne s'abritant derrière.

Exemple : une hache d'armes inflige 2D6+6. Notre héros possède une armure de cuir clouté le protégeant de 4, et 21 points de vie. Le résultat du jet de dommages est de 14, le héros perd alors 10 (14 - 4) Points de vie, il lui en reste 11 (21 - 10).

## **BLESSURES ET MORT**

---

Lorsqu'un personnage subit des dommages, il réduit ses Points de Vie (PdV) du montant déterminé. Si son nombre de Points de vie passe sous 0, il devient mourant. Il est hors combat, inconscient, et il ne lui reste que quelques instants de vie avant de trépasser.

## **SOINS**

---

La compétence de Soins ainsi que la magie et les préparations alchimiques sont à même de faire récupérer des Points de Vie à un personnage.

Les Soins ne sont applicables qu'une seule fois sur une même blessure et ne permettent d'amoinrir les effets d'une blessure que dans la limite des dégâts infligés par celle-ci.

Exemple : une blessure qui a causé une perte de 3 Points de Vie ne pourra être soignée que de 3 points, même si le test de soins indique une récupération de 6.

Ils permettent de récupérer 1D4+2 PdV, plus 1D6 supplémentaire en cas de coup de Maître.

Un talent, Médecin, permet d'améliorer cette compétence.

Les sortilèges permettent de récupérer instantanément autant de points que le jet du lanceur de sort l'indique, et ce autant de fois que le sortilège est lancé, jusqu'à concurrence du total maximum de Points de Vie du blessé.

Les préparations alchimiques augmentent les rythmes. Un talent, Maître alchimiste, permet d'accroître magiquement les effets de l'alchimie.

## MENTAL ET PRÉSENCE

---

### Mental

Le mental, exprimé en pourcentage, représente la chance qu'a un personnage de résister à des chocs psychologiques.

À ce score vient toujours se soustraire un pourcentage qui représente le niveau du traumatisme.

### Présence

Certaines personnes dotées de traits surnaturels, ou d'une aura particulièrement développée sont capables de terrifier, ou d'impressionner des adversaires. La Présence représente cette aura dont sont dotés certains objets et tous les êtres. Lorsqu'une créature ou un personnage souhaite obtenir ce type de réaction, son score de Présence intervient comme un malus sur le test de Mental effectué par les interlocuteurs ou adversaires.

### Seuil de folie

Certaines personnes sont psychologiquement plus fragiles que d'autres, et donc plus promptes à

développer des folies. Cependant, même la personne la plus équilibrée, à force de traumatismes, finit par sombrer petit à petit dans la démence. Le Seuil de folie détermine le nombre de chocs que peut supporter un personnage avant de commencer à perdre la raison.

Lorsqu'une personne subit un échec en Mental ou qu'il subit un choc (à la discrétion du MJ) de quelque manière que ce soit, une case de Seuil de Folie est cochée.

Lorsque le nombre de cases devient égal au score du Seuil de Folie, le personnage contracte une folie. Les cases cochées sont effacées et tout recommence. Ainsi, un personnage, à force de traumatismes mentaux, peut contracter plusieurs folies et même finir par en mourir.

Le fonctionnement du Mental, de la Présence et de la Folie ne seront pas nécessaires pour cette courte aventure, car non significatifs. Ils sont détaillés dans le livre de base.





# Combat

## INITIATIVE

Lorsqu'un combat s'engage, chaque opposant doit calculer son rang dans le tour. Pour cela, il effectue un jet d'Initiative. Celui-ci va déterminer l'ordre d'action des personnages pour toute la scène de combat. Le jet d'Initiative ne se lance qu'une seule fois au début du combat.

Le jet consiste à lancer 1D10 et à rajouter le score d'initiative du personnage modifié par son armure et son arme (et éventuellement la magie). Le plus haut score agira en premier, les autres suivront dans un ordre décroissant.

Exemple : Alpha a un score d'Initiative de 4, il a une armure qui lui cause -1 et une arme qui lui octroie +2. Il fait rouler son D10 et obtient un 6, au total son score est de  $6 + 4 - 1 + 2 = 11$ .

Dans le même temps, Bêta obtient un total de 5 et Gamma de 9. Alpha agit en premier, suivi de Gamma et enfin de Bêta.

En cas d'égalité dans les totaux d'Initiative, celui qui a la Dextérité la plus élevée agira le premier, suivi des personnages ex æquo dans l'ordre de Dextérité décroissante. Si par hasard deux ou plusieurs personnages se trouvaient dans un nouveau cas d'égalité au niveau de leur Dextérité, départagez-les avec leur score d'Esprit puis d'Intelligence, en procédant de la même manière que précédemment.

Résumé :  $1d10 + \text{bonus initiative} +/- \text{modificateurs}$  (armes, armures ou autres)

## ACTIONS DE COMBAT

### Test de combat

Base compétence de 0 à 100% (score max 130%), l'attaquant réalise son test.

Un assaut se déroule en deux phases. Chaque personnage réalise son ou ses assauts à son moment d'initiative dans le tour de jeu.

La première phase consiste en un test de la part de l'attaquant pour savoir si son assaut est réussi. Ensuite le défenseur réalise un test pour savoir s'il contre l'assaut. Si l'attaquant peut réaliser plusieurs attaques, les deux phases recommencent. Sinon, les rôles s'inversent, le

défenseur passe en attaque et l'attaquant en défense.

### Attaque

Le personnage dont c'est le tour d'agir fait un test sous son score de combat. S'il obtient un résultat inférieur ou égal à son score, il réussit, s'il fait plus il échoue.

Certains résultats entraînent des conséquences supplémentaires (voir le paragraphe les coups de maître et les échecs totaux).

### Marge de réussite

Dans le cas d'une réussite, l'attaquant calcule l'écart entre son dé des centaines (ou l'unité des centaines, selon la manière dont est gradué son dé) et l'unité des centaines de son score de combat. Ce nombre est multiplié par 10, il obtient sa marge de réussite.

Exemple avec un score de 75% pour l'attaquant et un test réussi à 32% :  $7$  (unité des centaines de son score) -  $3$  (unité des centaines de son résultat au dès) =  $4$ , puis  $4 \times 10 = 40$ . La marge de réussite est de 40 %.

Cette marge vient en malus sur le score de combat de l'adversaire lorsqu'il tente de se défendre.

Exemple avec un score de 82% pour le défenseur. Pour réussir sa Défense, il devra obtenir un résultat lors de son test de défense de  $82 - 40 = 42\%$  ou moins.

### Défense

Durant la seconde phase d'un assaut, le défenseur réalise un test afin de voir s'il peut contrer l'assaut de l'attaquant.

Il réalise un test sous son score de combat amputé par la marge de réussite de l'attaquant.

Quels que soient son score de combat et la marge de réussite, un défenseur actif aura toujours un minimum de 10% pour réussir un test de Défense.

Si son test réussit, il pare l'attaque, la dévie ou encore l'esquive et il ne subit pas l'assaut. Toutefois, certains résultats entraînent des conséquences supplémentaires (voir le paragraphe les coups de maître et les échecs totaux).

Si plusieurs assaillants attaquent une même cible, chaque attaquant au-delà du premier cause un malus cumulatif de 10% à la Défense. On ne peut pas attaquer

à plus de 3 un adversaire (selon la taille évidemment) et selon les armes utilisées.

Exemple : Alpha possède une défense de 82%. Il subit 3 attaques réparties entre 2 adversaires différents (le second est un maître d'armes et attaque donc 2 fois).

La première attaque donne une marge de 40%, Alpha doit réaliser une Défense à 42% : (82-40). Pas de malus.

La seconde donne une marge de 20%, Alpha doit réaliser une Défense à 52% : 82-20-10 où 82-30 (20+10). Malus de 10%.

La troisième donne une marge de 70%, Alpha doit réaliser une Défense à 10% : 82-70-10 ou 82-80 (70+10). En se référant à la règle d'or, la Défense ne sera pas de 2%, puisque le minimum est toujours de 10%. Malus toujours de 10%, puisque même adversaire.

### Coup de maître en combat

Un coup de maître est une attaque dont la marge de réussite est égale ou supérieure à 50%

Dans ce cas, si l'attaque n'est pas contrée, les dommages sont accrus de 1D6.

## Dommages

Les dommages sont calculés en additionnant le résultat des dés de dommages ; indiqués par l'arme utilisée, le sort lancé, ou l'événement survenu (comme une chute par exemple) ; et les éventuels bonus et en soustrayant les éventuels malus.

Dans le cas d'un combat armé est ajouté le bonus dommage du personnage.

Il faut ensuite déduire à ce résultat, les éventuelles protections : armure, obstacle, magie, etc.

La somme finale représente le nombre de PdV qui sera retiré du total actuel du personnage subissant les dommages.

## Spécificités

Il existe des points spécifiques pour certaines actions de combat : les maîtres d'armes, le combat avec deux armes simultanément, le combat monté...

Ici nous ne présenterons que le combat à mains nues et l'encombrement qui vous seront utiles pour le scénario de découverte.

### Encombrement des armures

L'encombrement d'une armure se soustrait au Score de toutes les compétences physique utilisées. La Perception n'est affectée que part le port d'un casque ou heaume.

### Combat à mains nues

Le combat à mains nues (sans armes de la catégorie I) et les arts martiaux ne permettent de se défendre que des attaques d'un adversaire usant des catégories A (dagues et assimilés) et I (combat à mains nues).

Ceci mis à part, si le combattant possède, sur ses avant-bras, des renforts métalliques étudiés spécifiquement pour le combat, il pourra, dans ce cas, se défendre d'attaques portées sur lui avec des armes de catégories différentes.

Le reste du temps, le combattant devra utiliser sa compétence Esquive pour éviter de subir des dommages.



# Arcanes

---

\*La magie génère un effet en utilisant les énergies de l'Ordre ou du Chaos.

\*Les effets produits par les énergies magiques perdurent naturellement et se dissipent, s'ils sont anormaux (non naturels), dès que l'énergie magique cesse d'être utilisée.

Exemples : générer du feu sur une personne la brûle, la blessure générée par la brûlure perdure naturellement, mais le feu s'arrête.

A contrario, générer du feu sur une chose facilement inflammable, la brûle et le feu (naturel) peut perdurer. Les chances dépendent de l'intensité du sort et de la matière touchée.

Transformer une arme en un bouquet de fleurs ne dure que le temps du sort ou si le flux de magie est maintenu (dépense de Points d'arcane supplémentaires à chaque tour de maintien).

\*On peut prolonger les effets produits par les énergies magiques en maintenant la concentration et le flux de magie injecté dans le sortilège.

Exemple : le feu persiste et continue de brûler la victime du sortilège, ajoutant des dommages supplémentaires. L'arme continue à être un bouquet de fleurs.

\*Une rune ou une science qui altère naturellement une chose le fait en permanence.

Exemple : dommages accrus d'une arme, protection accrue d'une armure.

\*Une rune ou une science qui altère non naturellement une chose doit être déclenchée et n'altère son support que tant que des points d'arcane sont utilisés pour maintenir l'effet. Exemple : une rune de soin lance un sort de soin sur déclenchement et consomme des points d'arcane (les effets du sort, la guérison, sont eux naturellement permanents).

## DOMAINES D'ARCANES

---

La magie et l'ingéniomancie ouvrent accès à 4 domaines distincts :

-Les sorts

-La sorcellerie d'invocation

-Les enchantements (runes et sciences)

-Les rituels

Les sorts permettent de créer des effets instantanés, les invocations permettent de convoquer et contrôler des animaux, des êtres élémentaires ou encore issus des royaumes divins.

Les enchantements permettent de rendre magiques des objets ou des supports. Enfin, les rituels permettent d'unir les forces de plusieurs arcanistes pour amplifier les effets de la magie ou encore pratiquer la nécromancie.

Les sorts du Chaos sont plus puissants que ceux de l'Ordre. A contrario les sciences de l'Ordre sont plus puissantes que les runes du Chaos.

## SYSTÈME

---

N'est présenté dans cette section, de manière simplifiée, que le système pour l'utilisation des sorts. Cette base vous permettra de jouer le scénario de découverte.

### Lancer des sorts

Le personnage choisit ce qu'il va faire (se servir des Sphères) avec son Essence. Il réalise un test sous son score en Essence. S'il fait moins ou égal, le sort est lancé.

Qu'il réussisse ou qu'il rate, les points d'arcane sont consommés.

Exemple : si le personnage possède l'Essence feu à 60% et qu'il veut créer une boule de feu, il utilise la Sphère création et dépense donc 3 pts d'arcane au total (1 pour création + 2 pour feu).

S'il veut éteindre un feu déjà existant, il utilise la sphère destruction et consomme 5 pts d'arcane (3 pour destruction + 2 pour feu).

Dans les deux cas, il aura 60% de chance de réussir à réaliser son sort.

Les points d'arcane sont regagnés après une nuit de repos.

Les arcanistes connaissent toutes les Sphères liées aux Essences qu'ils possèdent.

## Effets des sorts

Score de l'essence	Dommages Magie du Chaos	Dommages Ingénierie	Force	Volume en m <sup>3</sup>	Portée en mètres
01 à 10	1	1	1	0.3 à 1	Jusqu'à 50
11 à 20	1D6	1D3	2 à 6	1 à 6	Jusqu'à 100
21 à 30	1D6+3	1D3	7 à 9	2 à 9	Jusqu'à 150
31 à 40	2D6	1D6	10 à 12	2 à 12	Jusqu'à 200
41 à 50	2D6+3	1D6	13 à 15	3 à 15	Jusqu'à 250
51 à 60	3D6	1D6+3	16 à 18	3 à 18	Jusqu'à 300
61 à 70	3D6+3	1D6+3	19 à 21	5 à 21	Jusqu'à 350
71 à 80	4D6	2D6	22 à 24	5 à 24	Jusqu'à 400
81 à 90	4D6+3	2D6	25 à 27	7 à 27	Jusqu'à 450
91 à 100	4D6+6	2D6+3	28 à 30	10 à 30	Jusqu'à 500

## Coûts des sorts

Chaque Sphère et chaque Essence possède un coût compté en points d'arcane. Chaque lanceur de sort possède des points d'arcane, tout comme les créatures chez qui la magie est innée.

Chaque fois qu'un sort ou une invocation est lancé, la combinaison draine au lanceur les points d'arcane correspondants à la Sphère plus l'Essence.

Les coûts des Sphères et des Essences sont les suivants :

Sphères	Essences	
Création 1	Air 2	Végétal 2
Destruction 3	Terre 2	Métal 2
Altération 2	Eau 2	Corps 3
Manipulation 1	Feu 2	Esprit 4
Perception 1	Électricité 2	Froid 2

Remarque : les Essences Air, Terre, Eau, Feu, Électricité, Froid et Végétal voient leur coût divisé par deux lorsque l'élément est fortement présent. Par exemple, sur une montagne pour la Terre, lors d'une tempête de vent pour l'air, etc.

## Quelques exemples de sorts

Cette section va vous donner une idée plus précise de l'utilisation et des effets de la magie du Chaos et de l'ingénierie. Ce qui est présenté ci-dessous n'est que des exemples. Parfois, d'autres combinaisons sont possibles pour arriver à un même effet avec des éléments différents.

Assainir un puits empoisonné : Altération-Eau

Assommer quelqu'un : Destruction-Esprit, Création-Terre

Augmenter la vitesse d'un navire : Manipulation-Eau, Manipulation-Air

Blesser un être vivant : Destruction-Corps, Manipulation-Corps, Altération-Corps

Briser une épée : Manipulation-Métal

Couper un arbre : Destruction-Végétal

Créer de la glace sous les pieds d'un adversaire : Création-Froid

Créer un trou dans le sol : Destruction-Terre, Manipulation-Terre, Altération-Terre en air

Détruire l'arme d'un adversaire : Destruction- Métal

Devenir invisible : Manipulation-Air

Élever un mur de roche : Création-Terre, Manipulation-Terre, Altération-Air en terre

Embraser l'air autour d'un adversaire : Altération-Air en feu

Embourber le cheval d'un adversaire : Altération-Terre

Enchevêtrer quelqu'un : Création-Végétal, Manipulation-Végétal

« Entendre » ce que pense une personne : Perception-Esprit (plus opposition Esprit contre Esprit si la personne est non consentante)

Éteindre un début d'incendie : Manipulation-Feu, Création-Eau, Destruction-Air, Destruction-Feu

Fabriquer une arme : Création-Métal, Altération-Végétal en métal

Faire voler un objet en métal à travers une pièce : Manipulation-Électricité, Manipulation-Air

Guérir une blessure : Manipulation-Corps

Lire dans l'esprit d'une personne : Manipulation-Esprit (plus opposition Esprit contre Esprit si la personne est non consentante)

Percevoir une odeur légère : Perception-Air

Projeter une boule de feu : Création-Feu

Projeter un éclair : Création-Électricité

Projeter une rafale de vent : Création-Air

Savoir si une personne a une arme sur lui : Perception-Métal

Savoir si une tempête approche : Perception-Électricité

Sentir si une personne est proche : Perception-Corps

Sentir s'il y a quelqu'un caché au cœur d'une forêt : Perception-Végétal

Trouver de l'eau dans le désert : Perception eau

Trouver les traces de cavaliers : Perception-Terre

Vider toutes les chopes d'une auberge : Destruction-Eau, Altération-Eau en air

Voir la chaleur d'un être dans le noir : Perception-Feu

Voler : Création-Air, Manipulation-Air

## Points particuliers

### Perception

La Sphère Perception peut, dans certains cas, être utilisée seule, sans Essence. En effet, lorsqu'un mage cherche à percevoir des traces de magie ou un ingéniomancien des traces d'ingéniomancie, ils peuvent lancer un sort en n'utilisant que leur Sphère de Perception. Si le jet est réussi, il saura que la chose ou la personne visée est le support ou la victime d'un sort. Le personnage se sert de son Esprit pour réaliser le test (Esprit x 5%).

Cela permet aussi de détecter la présence de runes ou de « sciences » ingéniomantiques. Le lanceur apprendra aussi quelle Essence a été utilisée, mais pas quelle Sphère. Il devra, s'il veut connaître la magie ou l'ingéniomancie exacte, lancer un sort de Perception plus l'Essence découverte. Ainsi, s'il réussit, le Mage saura quel type de sort a été lancé et comment éventuellement le modifier ou le détruire.

### Esprit

L'Essence Esprit porte sur l'Attribut Esprit des êtres et des choses et, comme pour tous les autres Attributs, amener ce dernier à zéro n'entraîne pas la mort, mais l'inconscience. Cette dernière dure jusqu'à ce que l'Attribut revienne à son score initial, après une nuit de sommeil (sept à neuf heures).

De plus, tout sort lancé à l'encontre d'un Attribut, mis à part si la cible est consentante, ne sera effectif que si le lanceur de sort réussit un jet d'opposition d'Attribut d'Esprit contre Esprit.

Contrôler l'esprit de quelqu'un ne permet pas de mettre sa victime dans une situation qui lui serait physiquement néfaste.

### L'invisibilité

Par l'utilisation de Manipulation-Air, un mage ou un ingéniomancien peut se rendre partiellement invisible en déviant les rayons lumineux. La lumière continue à marquer la personne affectée par le sort en surface. Ainsi, si l'on peut tout de même voir au travers, le corps ou l'objet apparaîtra comme translucide, comme s'il avait pris la substance du verre blanc.

- si quelqu'un cherche du regard une personne invisible, il aura un malus de 50% pour le découvrir, si l'être invisible tente de ne pas se faire remarquer.

Si ce dernier court ou fait de grands gestes, le malus ne sera plus que de 20%.

- lors d'un combat, la personne invisible inflige un malus de 20% à la compétence de combat de son adversaire. Ceci pour refléter le fait qu'il est partiellement invisible, mais que ses mouvements le trahissent. On considère que l'utilisateur de l'invisibilité est trop proche de son opposant pour qu'un plus gros malus ne s'impose.

### Le vol

Il est possible de faire voler une personne, même contre sa volonté. Dans ce cas, la personne « s'envolera » (si sa Corpulence n'est pas trop grande par rapport à la force du sort) mais à une hauteur qui correspondra à l'effet du sort. Une personne ne désirant pas s'envoler résistera au sort et l'effet sera considéré comme une projection.

Si la personne affectée par le sort est consentante et que le but du sort n'est pas d'infliger des dommages, alors la hauteur du vol ne sera pas limitée.

Exemple : un mage, ayant 25% en Air, veut soulever un Klotian ayant 25 en Corpulence. En regardant la force de sa magie d'Air, on s'aperçoit, sur le tableau des effets de sorts, qu'elle est de 7 à 9. Donc le mage est loin de pouvoir réussir, et va plutôt prendre un coup de massue.

Le même mage, ayant survécu au Klotian, revient après des années d'entraînement pour se venger de l'humiliation. Se retrouvant face au même Klotian, il réutilise la même combinaison de Manipulation-Air, mais cette fois il a 85%. En regardant la force, on s'aperçoit qu'elle est de 25 à 27, et donc il n'a aucune difficulté à soulever le Klotian. Mais ce dernier ne s'envolera qu'à une hauteur correspondant à des dommages de  $4D6+3$ , c'est-à-dire 6 à 7 mètres, puis retombera.



# Scénario

## La Souille

Il s'agit d'une simple introduction aux mécaniques de base dans l'univers de Ji-Herp.

Les PJ viennent de traverser une plaine écrasée de soleil, avec quelques champs de céréales qui semblent bien cultivés, mais étrangement déserts. Ils arrivent, assoiffés et fourbus, à l'entrée d'un petit village, Mollën, qui semble également désert.

A l'intérieur, ils seront entraînés, malgré eux, dans la partie de Souille annuelle, dans laquelle les humains, vêtus de blanc, tentent d'apporter une relique dans l'église du centre du village, en évitant de se faire « souiller » par les anciennes races, couvertes de boue.

### Personnages

Téwill, un lutin, artisan à la magie innée.

Rodan, un Haut-féolidé, maraudeur.

Alkian, un Sularite, chevalier errant.

Olkia, une Ange incarnée Ékashite, barde.

Zan, une Elfe-grise, voleuse.

### Mise en situation

Les PJ viennent de la cité état de Shambal et travaillent pour une des grandes guildes marchandes. Ils ont été chargés d'escorter un jeune marchand et sa carriole vers les royaumes Sularites de l'Est. Mais la mission s'est, très rapidement, avérée être un fiasco. Alors qu'ils traversaient une forêt dense, le jeune marchand a disparu pendant la nuit avec sa carriole, sans laisser aucune trace.

Le groupe a essayé de le retrouver, mais n'a découvert que quelques linges ainsi que des débris des roues de la carriole éparpillés à la surface de sables mouvants.

L'aventure commence ici, sur la découverte macabre des effets d'Iskander, l'infortuné marchand.

*« Après des jours de marche, à errer dans cette grande forêt, à la recherche d'Iskander, vous avez trouvé des bouts de tissus déchirés ainsi que des morceaux de la roue brisée de sa carriole, éparpillés à la surface d'inquiétants sables mouvants. »*

*Les PJ peuvent faire des tests de Perception et pourront récupérer quelques marchandises dans les environs (du tissu, quelques bijoux sans trop de valeur). Le bois semble avoir été brisé et rongé par un acide.*

### Note

Iskander a eu une crise de panique et s'enfuit, la nuit venue, avec la carriole pour finir par se faire happer par les tentacules d'un monstre des Marais qui va mettre des semaines à le digérer.

Pourquoi une telle crise et pourquoi pas de tours de garde ? Que s'est-il passé cette nuit-là ? À vous de décider.

Voici une possibilité, libre à vous de l'utiliser ou non :

Arrivé en fin de journée le groupe s'est éloigné du sentier pour monter le camp pour la nuit. Rodan, n'est pas familier de ces territoires et aucun membre de la petite expédition n'a prêté attention aux mousses desséchées éparpillées sur le site de campement et dissimulées par l'herbe sèche.

Alors que tous s'affairaient pour l'installation, les champignons ont été piétinés et ont libéré de minuscules (et invisibles en ce début de soirée) spores toxiques. Les effets n'ont pas été immédiats et n'ont, malheureusement, pas affecté tout le monde de la même manière. Les personnages, plus robustes, se sont juste assoupis sans s'en rendre compte pour évoluer dans des rêves étranges.

Iskander, lui, a été pris d'une crise de panique alors qu'il subissait les effets hallucinatoires des spores...

*Ce faisant, faites-leur également réaliser un test de Science de la nature (Survie). Ils se rendent compte qu'ils sont perdus mais qu'à la lisière du marais, la forêt semble moins touffue. En revanche, ils ont mis des jours à chercher Iskander et leurs réserves de nourriture et d'eau sont à sec !*

Sortis de la forêt, ils atteignent une grande steppe et perçoivent, à l'horizon de la fumée, signe d'une activité rurale.

Les PJ commencent à ressentir la faim mais surtout la soif. Le soleil tape fort et il y a peu d'ombre dans la steppe.

Pas de prédateur en vue.

*Vous pouvez leur faire réaliser quelques tests sous l'Attribut Constitution afin de voir comment ils réagissent à cette longue marche, à la chaleur et aux privations.*

Les PJ traversent la steppe sans encombre et croisent bientôt des champs de céréales qui ont été moissonnés il y a peu. On peut même trouver des ballots de paille, mais aucun paysan.

En milieu de journée, le groupe devine la forme d'un petit village protégé par une enceinte de rondins d'environ 1,50 m de haut.

Mollën est un singulier village. Dans le groupe des races anciennes se trouvent 6 Elfes-gris, une trentaine de Nains et même 2 Bas-félidés

## Scène 1

### Découverte du village de Mollën et de la situation

Devant l'entrée du village, les humains et les autres races se tiennent à l'écart dans la prairie. Ils se font face comme si un conflit allait éclater. Il y a tout le village, femmes, enfants et anciens.

Les Humains sont vêtus de robes blanches tandis que les membres des anciens peuples semblent couverts d'une boue noire.

En s'approchant les PJ verront que les deux groupes se défient mais d'une façon ritualisée, par des chants gutturaux et des mouvements brusques





En fait il s'agit de la cérémonie « d'ouverture » de la Souille. Le rituel ressemble à un haka.

Quand les PJ se signalent, les villageois interrompent la cérémonie et les trois anciens, un humain, un nain et un elfe-gris viennent à leur rencontre.

On leur servira de l'eau fraîche tirée des deux puits ainsi que quelques fruits secs et du pain de seigle. Les PJ reviendront au maximum de leur santé.

Pendant que les PJ se restaureront, les anciens seront anxieux, voire agités.

## Scène 2

### Participants malgré eux

Après un dernier fruit, les anciens révèlent aux PJ que :

*« Les « champions » du village, des femmes et hommes robustes, sont victimes d'un empoisonnement alimentaire. Les anciens cherchent donc les meilleurs candidats parmi leurs jeunes et leurs femmes. Les PJ tombent à point nommé, c'est presque un signe ! »*

Ils devront prendre le rôle des « champions », quelle que soit leur race. Leur statut d'étranger leur permet de contourner les règles établies et d'intervenir dans le rôle d'humains.

En échange, ils seront les invités du village à la grande fête des moissons qui va suivre après la cérémonie de la Souille. Pas d'eau ou de fruit sec cette fois, mais du gibier, du vin, des danses et des libations.

## Scène 3

### La Souille

Les PJ sont introduits aux règles et rudiments de la Souille ainsi qu'à leurs « adversaires ».

Il s'agit pour les champions en blanc de traverser le village et d'apporter la fameuse « souille », un sac de cuir cousu qui semble renfermer deux petits objets, au centre du temple de la Lumière du village.

Lorsqu'un des champions en blanc se retrouve couvert de boue, il est éliminé du jeu (mais il peut continuer à

suivre la progression de la souille, en tant que témoin, à l'arrière).

Le but pour les champions est donc que l'un des leurs (le plus pur/propre possible) atteigne le temple et dépose la souille sur l'autel, pour que le prêtre puisse officier.

Le degré de propreté du champion qui amène la Souille au prêtre est censé annoncer la qualité de la récolte de l'année à venir.

Pas d'arme pendant la Souille, mais les empoignades et les coups de pied ou de poing sont permis. Le but est plus de « salir » que de blesser et pour les champions, il vaut mieux progresser que se battre.

Pas de règles spéciales sur les armures, mais cela risque de les gêner.

Les anciens se porteront garants des effets des joueurs, ils suivront la foule à distance et seront les juges en cas de signalement. Les joueurs peuvent décider de garder leur matériel mais les anciens leur rappelleront l'interdiction d'utiliser d'armes. Dieu pourrait considérer que c'est un blasphème de participer à la Souille, armé.

La magie est également prohibée (ne pas se faire voir tout du moins).

Les pénalités encourues sont, pour les champions, un peu de souillure sur leurs robes, pour les adversaires, de reculer de quelques pas et de laisser quelques secondes d'avance aux champions.

## L'histoire

Le village était frappé par les fièvres et de mauvaises récoltes quand des champions humains venus de l'est ont vaincu la source du mal, un sorcier ténébreux. Depuis ce jour, à la fin de chaque moisson, le village reconstruit cet exploit fondateur. D'ordinaire, la Souille est plutôt « bon enfant » et festive.

Mais un des « adversaires » a entendu parler d'un des PJ et pas en bien.

Il s'agit de Cunégonde Gulrus, une naine revêche dont la famille a été il y a peu chassée de Shambal suite à des actions délictueuses de la part de plusieurs de leurs membres.

A cette époque, l'un des PJ a découvert qu'un jeune nain de la famille Bulgort détournait des marchandises de la guilde et l'a dénoncé à ses supérieurs ce qui a provoqué la déchéance du clan.

Leur blason représente une rune d'alchimie naine. Le clan Gulrus était réputé pour ses onguents et ses poisons.

Une dispute éclatera forcément entre les Gulrus et les PJ, elle donnera lieu à une empoignade : premier combat (à main nues, juste 1 ou 2 tours), avant que les anciens calment la situation.

Il faudra se méfier de cet adversaire qui risque de ne pas jouer « réglo » ...

## Éléments de contexte

Même s'ils auront peu de temps, les PJ peuvent discuter avec les villageois qui sont soulagés d'avoir des champions pour leur Souille annuelle.

Les informations disponibles sont :

On note une tension certaine depuis quelques mois. Les humains commencent à être plus nombreux que les anciens peuples et ont réclamé plus de voix au Conseil des Anciens.

Le vieux nain Ymrís Gulrus est particulièrement agressif dans ses diatribes contre le dieu des hommes. Mais on dit aussi qu'il est un peu dérangé.

## La Souille

Sorte de ballon ovoïde, en cuir cousu, renforcé de bandes de métal, si on la secoue, on pourra percevoir un cognement entre un objet en os et un autre métallique.

### Ouvrir la souille :

Elle renferme une vertèbre humaine avec le nom Saint Ormus, gravé en lettres d'argent, ainsi qu'une sorte de bague en bronze qui porte le nom d'Enaëlle.

Un test en Savoir initiatique (Théologie) pourra révéler qu'Ormus est un saint protecteur des moissons et que la bague doit en réalité représenter la couronne de la déesse de la fertilité. Les voir ainsi réunis est assez étonnant.

## Scène 4

### La course

Une dizaine de représentants des anciens peuples va se dissimuler dans le village, la plupart se postent de

### Le clan Gulrus

Le clan était réputé grâce à certains membres possédant d'indéniables talents en alchimie. Le patriarche, Ymrís, maîtrise quelques rudiments d'ingéniomancie. Il est manipulé par Cunégonde, son apprentie qui préfère la sorcellerie à l'ingéniomancie.

### Cunégonde

Elle est à l'origine des problèmes rencontrés à Shambal. C'est elle qui a organisé le détournement des ressources du clan, afin d'alimenter son besoin en composantes pour ses essais d'invocation de diables.

Lorsque le clan a été chassé de la ville, il s'est divisé en plusieurs groupes. Certains soupçonnant Cunégonde ont préféré faire scission.

Elle a alors trouvé refuge au sein de la bourgade de Mollën avec Ymrís et le jeune Gramus. Le village étant relativement isolé, ils n'ont pas eu vent des problèmes du clan.

Cunégonde a donc prétendu vouloir s'installer dans le village, les conditions climatiques de la région étant favorables au soulagement des maux dont souffrirait Ymrís.

Cunégonde a surtout trouvé un nouveau terrain de jeu où elle comptait parfaire ses compétences en sorcellerie.

C'est en fouinant dans les archives du temple l'église qu'elle découvrit un grimoire cryptique soigneusement dissimulé.

Cet ouvrage qui avait appartenu au sorcier ayant terrorisé Mollën, bien des décennies auparavant, renfermait une partie de son savoir.

Cunégonde décida de mener à bien une expérience inachevée qui devait convoquer sur Ji-Herp un être malfaisant : Uzgaroth, qu'elle espérait mettre à son service.

Elle a empoisonné les champions, espérant retarder le déroulé de la Souille. Puis, profitant du tumulte de la fête, elle a investi le temple pour mener son expérimentation.

Mais c'était sans compter sur l'arrivée des aventuriers.

manière visible à l'entrée.

Les PJ courent jusqu'au temple en évitant la boue de leurs adversaires.

Les dégâts seront donc « simulés » mais chaque blessure sera une souillure, une coulée de boue sur les habits blancs.

En fonction des choix des personnages et de leurs actions durant la course, ils auront à affronter diverses péripéties.

### Péripéties dans le village

1 : entrée principale, risque de mêlée avec une dizaine de villageois.

2 : petite ruelle qui semble déserte. Les PJ peuvent soit y aller en mode furtif, soit se dépêcher (ne pas oublier que la souille fait du bruit ainsi que les armes et armures éventuels).

3 : place découverte, les PJ seront repérés par 3 villageois, dont Cunégonde. Pendant l'empoignade, cette dernière va sortir une dague et tenter de frapper sérieusement un des personnages.

4 : nouvelle ruelle mais qui s'avère être un cul-de-sac. 4 villageois arrivent à l'extrémité et s'avancent pour neutraliser les champions.

5 : la porte d'une des maisons s'ouvre soudainement et une vieille femme invite les champions à entrer. Soigneuse humaine qui se trouve être l'acolyte de Servane, la prêtresse du village. Soins possibles. Dans l'urgence, elle leur indiquera un chemin de traverse pour rallier le temple au plus vite en évitant l'entrée principale. En revanche, il faudra être discrets mais ils pourraient ainsi éviter les villageois postés devant.

6a : Alors que les champions passent par des venelles, en discrétion, un groupe de 3 villageois conduits par un nain aveugle les prennent en embuscade.

Le nain frappe sur le sol et ce dernier devient glissant : boue grasse (il use d'ingéniomacie, ce qui est interdit). Le nain maîtrise l'Essence de la Terre.

6b : un groupe de 5 villageois s'est posté du côté de l'entrée du temple, bien décidé à empêcher les champions d'y pénétrer.

Mais arrivés au temple, les dieux semblent s'acharner sur les champions. Une créature sauvage occupe les lieux et s'en prend à eux.

Les PJ devront s'en débarrasser pour que le rituel soit accompli.

## Cunégonde Gulrus - Naine

Mage (sorcière)

Force	14	Bonus dom : 0
Corpulence	9	Initiative : 2
Constitution	20	Points de vie : 25
Dextérité	13	Armure : 0
Intelligence	19	Présence : 14
Esprit	17	Mental : 114
Charme	11	

**Dague (Cat A) : 55% / 2D6+2      Esquive : 40%**

**Combat à mains nues : 30% / 1D6+2**

**Arcanes :**

Cunégonde maîtrise l'Essence : Diables à 75%

## Villageois opposants

Bonus dom : 0	Initiative : 2
Points de vie : 20	Armure : 0
<b>Bagarre : 60% / 1D6+2</b>	<b>Esquive : 60%</b>
Athlétisme : 50%	

Les villageois ne portent pas d'arme, il se battent bien à mains nues et peuvent se défendre contre des attaques à mains nues ou des armes de catégorie I avec leur compétence de Bagarre. Contre d'autres attaques, ils utiliseront leur compétence d'Esquive.

**Note :**

Suivant la tradition ancestrale, les villageois, qui le désirent, suivent un apprentissage en « bagarre » et en lutte à mains nues auprès de Corlin, un maître artisan. Ils s'entraînent tout au long de l'année et particulièrement avant la Souille.

## Uzgaroth - Diable

Nature : ténèbres

Il possède de puissantes griffes et peut générer un « chant » démoniaque avec sa trompe. Il peut utiliser ces deux attributs simultanément.

Chant démoniaque : les victimes doivent réaliser un test en Esprit (malus 25%). En cas d'échec leurs sens se troublent, leur infligeant un malus de 20% sur tous leurs tests où l'un des 5 sens est impliqué, tant qu'ils perçoivent le « chant ».

Force	30	Bonus dom : +8
Corpulence	17	Initiative : 4
Constitution	25	Points de vie : 34
Dextérité	13	Armure : 0
Intelligence	12	Présence : 35
Esprit	20	Mental : 125
Charme	1	

**Griffes (Cat I) : 70% / 2D6+9**      **Esquive : 70%**

### Initiative totale : 4

Uzgaroth ne possède pas de carapace ou d'autre forme d'armure, il ne peut donc pas se servir de sa compétence de combat (Griffes) pour se défendre (au risque de subir des dommages en se protégeant). Il utilise donc sa compétence Esquive.

### Note :

Le diable peut causer de sérieux dommages à un personnage qui serait pris pour cible (un coup de griffes cause 2D6+10 de dommages au total).

Suivant les idées de votre groupe (récupérer des armes ou pas, affaiblir le diable avec les reliques, etc.) il pourrait être souhaitable que le diable ne se focalise pas sur un seul adversaire. Le but étant que les personnages puissent s'en débarrasser au prix de quelques blessures, mais pas obligatoirement d'une ou plusieurs morts.

Cunégonde a enfermé Uzgaroth dans la crypte du temple lors de son invocation, incapable de le lier à son service. Mais voilà, le diable s'est échappé durant la Souille.

## Situation dans le temple

Servane, la prêtresse du temple, est adossée contre l'autel de la Lumière, blessée.

*A leur entrée, une horrible créature assez grande et fine, à la peau grise et luisante, écailleuse et dotée d'une longue trompe bordée de tentacules, se dissimule derrière les bancs dans un sifflement sinistre avant de se jeter sur le personnage qui lui paraît le plus faible.*

Les PJ peuvent ressortir pour récupérer leurs armes auprès des anciens ou se saisir d'armes improvisées : masse encensoir, planche, croix, etc., pour affronter le diable. Aucun villageois ne s'avancera dans le temple.

S'ils essayent de soigner Servane, elle révélera que la souille renferme deux reliques qui peuvent les aider à vaincre la créature.

### Les reliques : os et anneaux.

L'os peut être mis dans le reliquaire et après inspection, une petite statue d'Enaëlle en bronze peut être découverte, elle a la forme d'une femme enceinte à tête de louve. L'anneau de bronze est en fait une couronne pour cette statue.

Si les reliques sont disposées à leur place, la créature des ténèbres perdra immédiatement la moitié de ses PdV restants et subira un malus de 25% sur ses tests.

### Le diable

*Lorsque les personnages voient le diable pour la première fois, ils devront réaliser un test en Mental.*

*Pour cela, ils déduisent la Présence du diable de leur score de Mental et réalisent le test.*

*S'ils échouent, ils perdent leur initiative et leur riposte pour ce premier tour. S'ils réussissent, ils sont surpris, mais ne subissent aucun malus.*

*Les personnages ayant échoué doivent également cocher une case de leur Seuil de folie.*

## Scène 5

### le final

Les PJ ont-ils réussi ?

La relique d'Ormus est censée protéger la moisson à venir, c'est généralement le rituel qui est pratiqué.

La couronne sur Enaëlle, favorise plutôt le bétail et les naissances.

En cas d'échec des champions, les villageois seront maussades et les anciens inquiets.

Toutefois, les champions pourront participer au banquet qui se révélera assez festif et de dormir dans une chambre propre et assez spacieuse dans la maison commune du village.

Est-ce un simple jeu ? S'ils échouent, le village sera-t-il condamné par les dieux à vivre une année de disette ?

### Prolongement

La fuite des Gulrus...

Dès que les champions entrent dans le temple, Cunégonde récupère Ymris et va chercher son jeune cousin Gramus avant de mettre leurs possessions dans une carriole à bras pour fuir en direction de la forêt.

Les langues se délieront dans le village, si les PJ posent des questions sur les Nains.

Les Gulrus ont en quelque sorte monté quelques membres issus des peuples anciens contre les humains. La plupart en seront contrits.

Dans leur ancien logis, les champions pourront trouver des fioles avec des résidus de poison (celui qui a servi à neutraliser les Champions) ainsi que quelques composants utilisés en sorcellerie.



## Description

**Nom** Alkian

**Carrière** Chevalier **Sexe** M

**Age** 28 **Taille** 1.70 **Poids** 80

**Race/Peuple** Sularite

**Lieu de naissance** Eterberg

**Apparence** Porte ses cheveux bruns coupés  
Courts, bon vivant

## Attributs

**Force** 16 **Bonus dom** 2

**Constitution** 17 **Initiative** 2

**Corpulence** 15 **Mental** 108

**Dextérité** 12 **Présence** 8

**Intelligence** 13 **Seuil de folie** 4

**Esprit** 14

**Charme** 14

# JI-HERP

## Compétences

<b>Acrobatie</b> 10 (1) 11%	<b>C. Animale</b> (2) 57%	<b>Exp.art.</b> 10 (2) 12%	<b>Sc. Nature</b> 10 (4) 14%
<b>Athlétisme</b> 20 (5) 45%	<b>Comp. spé.</b> ( )	<b>Furtivité</b> 20 (0) 20%	<b>Soins</b> 10 (2) 62%
<b>Artisanat</b> 10 (2) 12%	<b>Érudition</b> 10 (4) 44%	<b>Larcin</b> (2) 2%	<b>Sav. init.</b> 10 (4) 14%
	<b>Expression</b> 10 (2) 64%	<b>Perception</b> 50 80%	<b>6° sens</b> (6) 6%

## Talents

<b>Voie</b> <u>Coeur pur</u>	<b>Voie</b> <u>Divine</u>
<u>Abnégation</u> <input type="checkbox"/>	<u>Sous la protection des dieux*</u> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## Points de vie

Max 25

RR 3

## Armure

**Type** : Demi plaque **Protection** : 7/3\* **Encombrement** : 15% **Mod. Init** : -3

## Comp. martiales

	Score	Dom.	Initiative	Notes
<b>Catégorie</b> (3) <u>C</u>	<u>83% / 93%<sup>2</sup></u>	<u>2D6+7</u>	<u>0 / -1</u>	
<u>Épée longue</u>	<u>Att 83 / Def 93%<sup>2</sup></u>			
<b>Catégorie</b> (3) <u>H</u>	<u>73%</u>			
<u>Lance de cavalerie</u>	<u>Att 73% / Def 73%</u>	<u>2D6+7</u>	<u>+1 / 0</u>	<u>2 mains</u>
<b>Catégorie</b> ( )				
<b>Catégorie</b> ( )				
<b>Comb à mains nues</b> 10 (3)	<u>33%</u>			
<b>Lancer</b> 20 (3)	<u>23%</u>		<b>Type</b>	<b>Bonus défense</b>
<b>Esquiver</b> 20 (3)	<u>53%</u>	<b>Bouclier</b>	<u>Targe<sup>2</sup></u>	<u>+10%</u>



## Inclinations

Satan 0    Ordre 0    Chaos 0    Ténèbres 0    Lumière 20

## Arcanes

	<u>Froid [2] ( )</u>	<u>Runes [2] ( )</u>	<u>Altération [2]</u>	<u>Ingénioman. [0]</u>
<u>Air [2] ( )</u>	<u>Électricité [2] ( )</u>	<u>Sigils [0] ( )</u>	<u>Création [1]</u>	<u>Contrôle* [5]</u>
<u>Terre [2] ( )</u>	<u>Végétal [2] ( )</u>	<u>Animaux* [T] ( )</u>	<u>Destruction [3]</u>	<u>Bannis.* [2-5]</u>
<u>Eau [2] ( )</u>	<u>Corps [3] ( )</u>	<u>Diabes* [T] ( )</u>	<u>Manipulation [1]</u>	<u>Invocation* [2]</u>
<u>Feu [2] ( )</u>	<u>Esprit [4] ( )</u>	<u>Élémen.* [T] ( )</u>	<u>Perception [1]</u>	<u>Lien* [5]</u>
		<u>Esp. Ordre* [T] ( )</u>	<u>Magie [5]</u>	
<u>Énergie arcanique</u>				

## Runes et Sciences

## Capacités spéciales

*Abnégation*

*Lors d'une scène de combat, si un de vos amis ou proches est en danger, vous ne craignez plus la peur. Vous n'avez plus besoin de réaliser de test de Mental jusqu'à la fin du combat tant que vous cherchez à l'aider.*

*Sous la protection des dieux*

*Quand vous ne portez aucune armure, vous bénéficiez d'une armure naturelle de 3 points.*

## Historique

*Jumeau*

*Vous êtes le jumeau d'une personnalité à la bonne réputation. Cela peut être un atout pour vous dans la zone d'influence de cette personnalité. Plus la zone est petite, plus c'est un atout, plus elle est grande, moins l'atout est important.*

## Équipement

- Épée longue
- targe
- Demi plaque

## Description

**Nom** Rodan  
**Carrière** Maraudeur **Sexe** M  
**Age** 30 **Taille** 2.00 **Poids** 120  
**Race/Peuple** Haut féliné  
**Lieu de naissance** Akapan  
**Apparence** Lion roux

## Attributs

**Force** 21 **Bonus dom** 4  
**Constitution** 18 **Initiative** 6  
**Corpulence** 19 **Mental** 108  
**Dextérité** 15 **Présence** 8  
**Intelligence** 12 **Seuil de folie** 4  
**Esprit** 14  
**Charme** 11

# JI-HERP

## Compétences

<b>Acrobatie</b> 10 (3) 13%	<b>C. Animale</b> (4)	<b>Exp.art.</b> 10 (2) 12%	<b>Sc. Nature</b> 10 (2) 42%
<b>Athlétisme</b> 20 (6) 56%			
	<b>Comp. spé.</b> (3)	<b>Furtivité</b> 20 (1) 49%	<b>Soins</b> 10 (2) 42%
	<u>Piéger 63%</u>		<b>Sav. init.</b> 10 (2) 12%
<b>Artisanat</b> 10 (2) 12%	<b>Érudition</b> 10 (2) 12%	<b>Larcin</b> (2) 2%	
			<b>6° sens</b> (6) 6%
	<b>Expression</b> 10 (2) 12%	<b>Perception</b> 50 80%	

## Talents

<b>Voie</b> <u>De la terre</u>	<b>Voie</b> _____
<u>Frère des loups</u> <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
<u>Frère des ours 1 fl. sc. de dbt.</u> <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>

## Points de vie

Max 28  
 RR 3

## Armure

**Type:** Cuir souple **Protection:** 2 **Encombrement:** 0 **Mod. Init:** 0

## Comp. martiales

	Score	Dom.	Initiative	Notes
<b>Catégorie</b> (6) <u>J</u>	76%			
<u>Arc composite</u>	76%	2D6+6	0/6	20 flèches
<b>Catégorie</b> (6)	76%			
<u>Cimeterre</u>	76%	2D6+4	0/6	
<b>Catégorie</b> ( )				
<b>Catégorie</b> ( )				
<b>Comb à mains nues</b> 10 (6)	36%	2D6+4		Arme nat. : griffes
<b>Lancer</b> 20 (6)	26%		<b>Type</b>	<b>Bonus défense</b>
<b>Esquiver</b> 20 (6)	56%	<b>Bouclier</b>		





## Inclinations

Satan 0    Ordre 0    Chaos 20    Ténèbres 0    Lumière 0

## Arcanes

	<b>Froid [2]</b> ( )	<b>Runes [2]</b> ( )	<b>Altération [2]</b>	<b>Ingénioman. [0]</b>
<b>Air [2]</b> ( )	<b>Électricité [2]</b> ( )	<b>Sigils [0]</b> ( )	<b>Création [1]</b>	<b>Contrôle* [5]</b>
<b>Terre [2]</b> ( )	<b>Végétal [2]</b> ( )	<b>Animaux* [T]</b> ( )	<b>Destruction [3]</b>	<b>Bannis.* [2-5]</b>
<b>Eau [2]</b> ( )	<b>Corps [3]</b> ( )	<b>Diabes* [T]</b> ( )	<b>Manipulation [1]</b>	<b>Invocation* [2]</b>
<b>Feu [2]</b> ( )	<b>Esprit [4]</b> ( )	<b>Élémen.* [T]</b> ( )	<b>Perception [1]</b>	<b>Lien* [5]</b>
		<b>Esp. Ordre* [T]</b> ( )	<b>Magie [5]</b>	
<b>Énergie arcanique</b>				

## Runes et Sciences

## Capacités spéciales

*Vision nocturne, griffes de chat*

*Frère des loups : Vous ne perdez jamais une piste découverte.*

*Frère des ours : Si vous devez défendre un ami ou un proche en danger, votre fureur vous guide, votre première attaque bénéficie d'un bonus de 20% au toucher. 1 fois par scène de combat.*

## Historique

*Enfant bâtard du roi. Vous êtes l'enfant bâtard d'un roi ou d'une reine. Chassé du royaume dès son plus jeune âge avec votre parent légitime par un conseiller, ce dernier vous a ainsi sauvé la vie. Vous portez une marque naturelle de naissance qui vous relie, sans conteste, à la lignée royale.*

## Équipement

- Cimeterre
- Arc composite
- Carquois, 20 flèches
- Armure de cuir souple

## Description

**Nom** Téwill du vallon de DèS

**Carrière** Artisan **Sexe** M

**Age** 80 **Taille** 45 cm **Poids** 30

**Race/Peuple** Latin

**Lieu de naissance** Aséan - Vallon de DèS

**Apparence** Embonpoint notable, affable, paraît plus vieux que son âge

## Attributs

**Force** 8 **Bonus dom** -2

**Constitution** 10 **Initiative** 0

**Corpulence** 4 **Mental** 112

**Dextérité** 14 **Présence** 7

**Intelligence** 16 **Seuil de folie** 4

**Esprit** 16

**Charme** 14

# JI-HERP

## Compétences

<b>Acrobatie</b> 10 (4) 14%	<b>C. Animale</b> (5) 35%	<b>Exp.art.</b> 10 (4) 14%	<b>Sc. Nature</b> 10 (6) 45%
<b>Athlétisme</b> 20 (3) 23%	<b>Comp. spé.</b> (6) <u>Évaluer 76%</u>	<b>Furtivité</b> 20 (8) 38%	<b>Soins</b> 10 (5) 46%
<b>Artisanat</b> 10 (5) 95%	<b>Érudition</b> 10 (6) 46%	<b>Larcin</b> (5) 5%	<b>Sav. init.</b> 10 (6) 46%
	<b>Expression</b> 10 (5) 45%	<b>Perception</b> 50 80%	<b>6° sens</b> (6) 6%

## Talents

<b>Voie</b> <u>De l'inspiration</u>	<b>Voie</b> <u>Des airs</u>
<u>Pragmatisme 1f/scène</u> <input type="checkbox"/>	<u>Esquive impromptue 1 f/adv.</u> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## Points de vie

Max 12

RR 2

## Armure

**Type :** \_\_\_\_\_ **Protection :** \_\_\_\_\_ **Encombrement :** \_\_\_\_\_ **Mod. Init :** \_\_\_\_\_

## Comp. martiales

	Score	Dom.	Initiative	Notes
<b>Catégorie</b> (1) <u>H</u>	<u>61%</u>			
<u>Bâton en métal</u>	<u>61%</u>	<u>2D6+3</u>	<u>+1/1</u>	
<b>Catégorie</b> ( )				
<b>Catégorie</b> ( )				
<b>Catégorie</b> ( )				
<b>Comb à mains nues</b> 10 (1)	<u>11%</u>			
<b>Lancer</b> 20 (1)	<u>21%</u>		<b>Type</b>	<b>Bonus défense</b>
<b>Esquiver</b> 20 (1)	<u>51%</u>	<b>Bouclier</b>		



## Inclinations

Satan 0    Ordre 0    Chaos 10    Ténèbres 5    Lumière 5

## Arcanes

	Froid [2] ( )	Runes [2] ( )	Altération [2]	Ingénioman. [0]
Air [2] ( )	Électricité [2] (6) 46%	Sigils [0] ( )	Création [1]	Contrôle* [5]
Terre [2] (6) 76%	Végétal [2] ( )	Animaux* [T] ( )	Destruction [3]	Bannis.* [2-5]
Eau [2] ( )	Corps [3] ( )	Diables* [T] ( )	Manipulation [1]	Invocation* [2]
Feu [2] ( )	Esprit [4] ( )	Élémen.* [T] ( )	Perception [1]	Lien* [5]
		Esp. Ordre* [T] ( )	Magie [5]	
Énergie arcanique 16				

## Runes et Sciences

## Capacités spéciales

*Pragmatisme : Une fois par scène, vous pouvez concentrer toute votre attention pour réussir automatiquement un test sur une de vos compétences de carrière ou obtenir un bonus de 20% sur tout autre test.*

*Esquive impromptue : Une fois par adversaire, vous pouvez faire relancer un test d'Attaque réussi « normal » à votre rencontre. L'adversaire doit conserver le second résultat.*

## Historique

*Médaille porte bonheur : Ce médaillon chargé d'énergies mystiques est capable d'influencer le destin de son porteur. Une fois par scénario, grâce au médaillon, vous pouvez échapper à un événement néfaste pour vous. Vous pouvez relancer un test échoué, mais vous conservez le second résultat quel qu'il soit.*

## Équipement

- Baton de combat en fer
- Médaille
- grimoire

## Description

**Nom** Olkia Douram

**Carrière** Barde **Sexe** F

**Age** 19 **Taille** 1.72 **Poids** 55

**Race/Peuple** Ékashite - Ange incarnée

**Lieu de naissance** Akapan - Makil

**Apparence** Cheveux noirs tressés, yeux clairs; Athlétique, vêtue de couleurs vives et chaudes

## Attributs

**Force** 15 **Bonus dom** 1+1D6

**Constitution** 14 **Initiative** 2

**Corpulence** 14 **Mental** 108

**Dextérité** 13 **Présence** 8

**Intelligence** 14 **Seuil de folie** 4

**Esprit** 14

**Charme** 16

# JI-HERP

## Compétences

<b>Acrobatie</b> 10 (2) 42%	<b>C. Animale</b> (4) 4%	<b>Exp.art.</b> 10 (5) 85%	<b>Sc. Nature</b> 10 (4) 14%
<b>Athlétisme</b> 20 (4) 54%	<b>Comp. spé.</b> ( )	<b>Furtivité</b> 20 (2) 52%	<b>Soins</b> 10 (4) 34%
<b>Artisanat</b> 10 (4) 14%	<b>Érudition</b> 10 (4) 44%	<b>Larcin</b> (4) 4%	<b>Sav. init.</b> 10 (4) 44%
	<b>Expression</b> 10 (5) 45%	<b>Perception</b> 50 70%	<b>6° sens</b> (6) 6%

## Talents

<b>Voie</b> <u>Du merveilleux</u>	<b>Voie</b> <u>Du roublard</u>
<u>Représentation apaisante</u> <input type="checkbox"/>	<u>Embrouille 1 F / scène</u> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## Points de vie

Max 21

RR 2

## Armure

**Type :** \_\_\_\_\_ **Protection :** \_\_\_\_\_ **Encombrement :** \_\_\_\_\_ **Mod. Init :** \_\_\_\_\_

## Comp. martiales

	Score	Dom.	Initiative	Notes
<b>Catégorie</b> (4) <u>A</u>	<u>44%</u>			
<u>Dague - spécialisation</u>	<u>64%</u>	<u>3D6+3</u>	<u>+2 / 4</u>	
<b>Catégorie</b> ( )				
<b>Catégorie</b> ( )				
<b>Catégorie</b> ( )				
<b>Comb à mains nues</b> 10 (4)	<u>34%</u>			
<b>Lancer</b> 20 (4)	<u>4%</u>		<b>Type</b>	<b>Bonus défense</b>
<b>Esquiver</b> 20 (4)	<u>34%</u>	<b>Bouclier</b>		



## Inclinations

Satan 0    Ordre 0    Chaos 5    Ténèbres 0    Lumière 15

## Arcanes

	<u>Froid [2] ( )</u>	<u>Runes [2] ( )</u>	<u>Altération [2]</u>	<u>Ingénioman. [0]</u>
<u>Air [2] ( )</u>	<u>Électricité [2] ( )</u>	<u>Sigils [0] ( )</u>	<u>Création [1]</u>	<u>Contrôle* [5]</u>
<u>Terre [2] ( )</u>	<u>Végétal [2] ( )</u>	<u>Animaux* [T] ( )</u>	<u>Destruction [3]</u>	<u>Bannis.* [2-5]</u>
<u>Eau [2] ( )</u>	<u>Corps [3] ( )</u>	<u>Diabes* [T] ( )</u>	<u>Manipulation [1]</u>	<u>Invocation* [2]</u>
<u>Feu [2] ( )</u>	<u>Esprit [4] ( )</u>	<u>Élémen.* [T] ( )</u>	<u>Perception [1]</u>	<u>Lien* [5]</u>
		<u>Esp. Ordre* [T] ( )</u>	<u>Magie [5]</u>	
<u>Énergie arcanique</u>				

## Runes et Sciences

## Capacités spéciales

*Représentation apaisante : Votre voix et votre musique sont apaisantes et permettent aux personnes qui se reposent près de vous de doubler leur rythme de récupération (fonctionne également sur les prières des prêtres : vigueur et aura divine). Ce talent nécessite de réussir un test d'Expression artistique et que la représentation dure au moins 15 minutes.*

*Embrouille : Une fois par scène, vous pouvez semer le doute dans l'esprit d'un adversaire qui ratera toutes ses attaques contre vous durant ce tour.*

*Capacité angélique : peut soigner 2 PdV sur n'importe quelle cible au contact, 1 fois/jour*

## Historique

*Animal de compagnie : Vous possédez un animal apprivoisé (chien, chat, petit singe, ...) très bien dressé et qui vous est fidèle jusqu'à la mort. Son intelligence reste celle d'un animal commun.*

## Équipement

- Dague

- Cithare

## Description

**Nom** Zan Dalai

**Carrière** Voleuse **Sexe** F

**Age** 48 **Taille** 1,75 **Poids** 60

**Race/Peuple** Elfe gris

**Lieu de naissance** Région de Mahan

**Apparence** Longs cheveux bruns attachés  
Petit sourire suffisant. Tenue de voyageur

## Attributs

**Force** 14 **Bonus dom** 2

**Constitution** 14 **Initiative** 6

**Corpulence** 16 **Mental** 104

**Dextérité** 19 **Présence** 4

**Intelligence** 15 **Seuil de folie** 3

**Esprit** 12

**Charme** 17

# JI-HERP

## Compétences

<b>Acrobatie</b> 10 (3) 43%	<b>C. Animale</b> (4) 4%	<b>Exp.art.</b> 10 (8) 18%	<b>Sc. Nature</b> 10 (2) 12%
<b>Athlétisme</b> 20 (2) 22%	<b>Comp. spé.</b> ( )	<b>Furtivité</b> 20 (3) 83%	<b>Soins</b> 10 (6) 16%
<b>Artisanat</b> 10 (6) 16%	<b>Érudition</b> 10 (2) 32%	<b>Larcin</b> (6) 86%	<b>Sav. init.</b> 10 (2) 12%
	<b>Expression</b> 10 (4) 44%	<b>Perception</b> 50 30%	<b>6° sens</b> (7)

## Talents

<b>Voie</b> <u>Du larcin</u>	<b>Voie</b> <u>De la vie</u>
<u>Un avec les ombres 1f/session</u> <input type="checkbox"/>	<u>Trompe la mort</u> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## Points de vie

Max 22

RR 2

## Armure

**Type :** \_\_\_\_\_ **Protection :** \_\_\_\_\_ **Encombrement :** \_\_\_\_\_ **Mod. Init :** \_\_\_\_\_

## Comp. martiales

	Score	Dom.	Initiative	Notes
<b>Catégorie</b> (6) <u>C</u>	66%			
<u>Épée longue</u>	66%	2D6+7	0/6	
<b>Catégorie</b> ( )				
<b>Catégorie</b> ( )				
<b>Catégorie</b> ( )				
<b>Comb à mains nues</b> 10 (6)	36%			
<b>Lancer</b> 20 (6)	36%		<b>Type</b>	<b>Bonus défense</b>
<b>Esquiver</b> 20 (6)	36%	<b>Bouclier</b>		



## Inclinations

Satan 10    Ordre 0    Chaos 5    Ténèbres 5    Lumière 0

## Arcanes

	<u>Froid [2] ( )</u>	<u>Runes [2] ( )</u>	<u>Altération [2]</u>	<u>Ingénioman. [0]</u>
<u>Air [2] ( )</u>	<u>Électricité [2] ( )</u>	<u>Sigils [0] ( )</u>	<u>Création [1]</u>	<u>Contrôle* [5]</u>
<u>Terre [2] ( )</u>	<u>Végétal [2] ( )</u>	<u>Animaux* [T] ( )</u>	<u>Destruction [3]</u>	<u>Bannis.* [2-5]</u>
<u>Eau [2] ( )</u>	<u>Corps [3] ( )</u>	<u>Diables* [T] ( )</u>	<u>Manipulation [1]</u>	<u>Invocation* [2]</u>
<u>Feu [2] ( )</u>	<u>Esprit [4] ( )</u>	<u>Élémen.* [T] ( )</u>	<u>Perception [1]</u>	<u>Lien* [5]</u>
		<u>Esp. Ordre* [T] ( )</u>	<u>Magie [5]</u>	
<u>Énergie arcanique</u>				

## Runes et Sciences

## Capacités spéciales

*Un avec les ombres : Une fois par scénario, vous pouvez transformer un test raté de Furtivité en une réussite.*

*Trompe la mort : Votre corps et votre esprit sont si résistants que vous êtes capable de survivre plusieurs minutes (Constitution minutes) alors que vos Points de Vie sont en négatif en dessous de votre score de Constitution. C'est-à-dire en dessous du seuil de mort instantanée. Vous êtes, toutefois, hors combat.*

## Historique

*Éducation décalée : Vous avez été élevé (durant une partie de votre enfance) par un peuple ou une race totalement étrangère à vos origines. Vos interactions sociales avec ce peuple ou cette race sont facilitées. Vous parlez la langue du peuple en question, en sus de vos langues de départ.*

## Équipement

- Épée longue

L'ensemble des visuels et des données présentées dans ce document ne sont pas définitifs et peuvent être amenés à changer durant la rédaction finale du jeu.



YGGDRASIL

[www.editions-yggdrasil.com](http://www.editions-yggdrasil.com)