



DARK RUNES

Le jeu d'aventure

Livret de découverte

la légende de kelto

125 avant Ragnarok

«Par Neton, nous ne réussirons pas !

Maléan et Etorix sont morts, il ne reste que Déogol le Haut druide du clan de Buisinos...

Les Étrusques sont bien trop malins et organisés. Mes combattants sont valeureux et ne céderont que face à la mort, mais ils ont réussi à nous disperser. Les quelques guerriers qui protègent encore Déogol ne tiendront pas le temps qu'il finisse son incantation. Maintenant qu'il est seul cela va lui prendre trop de temps...

Que faire ?...

Là, c'est Kelto mon champion, il a réussi à revenir vers moi.»

- Kelto ! Ola Kelto, par ici !

Le colosse aux cheveux roux courut vers son roi.

- Céléos, mon roi, nous ne pouvons plus gagner, il faut battre en retraite !

- Vaillant Kelto, toi qui n'as jamais failli, tu vois bien que c'est trop tard. Si nous nous replions nous ne prendrons pas la citadelle et jamais nous n'aurons d'autre occasion. Cette guerre se décide ici et maintenant !

Tu vois Déogol là-bas, il invoque les forces de la terre et du ciel. S'il réussit peut-être aurons-nous une chance. Mais les Étrusques l'ont compris et ses maigres défenses ne tiendront pas face à l'unité qui court sur lui, là-bas. Tu vois ?

Le roi pointa un groupe de soldats Étrusques qui avançaient en formation serrée, boucliers en avant.

- Peux-tu faire quelque chose ? Les retarder ?

Kelto fronça les sourcils, scrutant le champ de bataille.

- Bien sûr mon roi, mais vous devez me faire confiance, coûte que coûte, même si vous me voyez choir !

Prenez ce qu'il vous reste d'hommes et chargez au sud, et quoi qu'il arrive ne vous arrêtez pas !

- Sur l'âme de mes ancêtres je te le jure Kelto, j'en ferai ainsi !

Céléos saisit l'avant-bras de Kelto. Ils se saluèrent, pour la dernière fois, les deux vieux amis se disaient adieu.

Kelto attrapa un cheval et se lança vers les combattants Étrusques qui avançaient sur Déogol. Le ciel s'était assombri, le vieux druide exhortait les cieux et un étrange vol de corbeaux tournait en rond au-dessus de lui et de ses quelques hommes.

Il fit charger la monture en direction des soldats, lui murmurant des excuses à l'oreille alors qu'il se couchait sur son encolure pour devenir une cible moins aisée.

Le javelot ne tarda pas, comme il l'avait pensé. D'un geste vif, il modifia la course de sa monture et l'arme se planta profondément dans son poitrail. La bête vit ses pattes se dérober sous elle alors que la vie la quittait. Cavalier et monture s'effondrèrent dans la boue.

Kelto ne bougea plus, si ce n'est imperceptiblement pour libérer sa jambe et son arme. Il devrait être libre de ses mouvements lorsque les soldats passeraient sur lui.

Une prière monta alors dans son esprit.

- Brennós, toi qu'on prétend être mon père, je n'ai jamais fait appel à toi. Je me suis toujours battu avec force et honneur. Aujourd'hui, pourtant, avant de te rejoindre par-delà le voile je t'implore : prête-moi ta puissance et ton courage !

Céléos jeta un regard en arrière, il vit Kelto s'écraser au sol après que le javelot l'eut frappé de plein fouet. Cette fois tout était perdu, mais il avait donné sa parole. Il poussa le cri de guerre de son clan et lança ses hommes à l'assaut, tel que son ami le lui avait demandé.

Devant cette manœuvre aussi inattendue que téméraire, les Étrusques firent sonner leurs trompes pour ordonner de nouveaux mouvements. Comme Kelto l'avait pensé, la cohorte qui chargeait en direction du

druide accéléra, relâchant légèrement sa formation. Lorsqu'ils passèrent sur ce qu'ils pensaient être le cadavre d'un autre de ces maudits Lusitaniens, Kelto se redressa de toute sa taille, faisant jaillir sa longue épée. Il décrivit un cercle sanglant autour de lui. L'assaut se stoppa net. Désorganisés, l'ennemi en leur propre sein, les Étrusques mirent fin à leur charge. Il ne leur fallut qu'un instant pour se réorganiser et entourer le guerrier fou d'une haie de boucliers et de javelines, mais déjà certains d'entre eux gisaient au sol.

Kelto lança toute sa force et toute sa fureur autour de lui, faisant tourner sa lame de telle façon que les Étrusques hésitaient à approcher pour l'embrocher. Toutefois, lorsque les coups puissants du celte commencèrent à fracasser les boucliers et trancher les têtes, quand de nouveaux combattants tombèrent sous les coups, l'envie de vivre prit le pas sur la peur et le cercle se resserra comme un étau hérissé de pointes. Les javelines frappèrent et frappèrent encore, et même si peu de coups portèrent et s'ils n'infligeaient que de peu profondes blessures, Kelto ne pouvait endurer tant de plaies. Bientôt une lame vint s'enfoncer dans sa jambe. Glissant sur l'os elle sectionna le muscle de la cuisse et Kelto posa genoux à terre.

Il hurla :

- Brennos, père, je t'en supplie donne-moi la force !

Il fit tourner sa lame, qui n'atteignit plus personne. C'était fini.

Puis le ciel s'obscurcit brusquement, et le tonnerre gronda. Une voix pareille à celle des dieux retentit sur tout le champ de bataille. La voix de Déogol figea tous les combattants, frappés de stupeur.

« Car la mort vous sourira de toutes ses dents.

Et les ténèbres s'abattront sur vos vies.

Je vous mènerai à votre fin.

Ainsi la lance de Lug va frapper ! »

Le tonnerre gronda à nouveau.

Déogol avait les bras tendus vers le ciel, les corbeaux, qui volaient en tous sens autour de lui, étaient aussi nombreux que les mouches sur une carcasse.

Usant de ses dernières forces, Kelto brandit sa lame droit vers les cieux, en poussant un long hurlement :

- Brennos !

C'est alors que la foudre s'abattit, frappant la lame de Kelto. En un instant tout ce qui se trouvait autour de lui fut pulvérisé par la puissance de l'éclair. Des dizaines de soldats brûlés et disloqués furent projetés en arrière sur leurs compagnons.

Dans le groupe de soldats, qui encerclait Kelto, ceux qui ne moururent pas furent aveuglés et assourdis. Peu restèrent debout.

La foudre frappa encore et encore, balayant les Étrusques comme de vulgaires fétus de paille. Rapidement les éclairs cessèrent de labourer la terre et les hommes. La victoire des Lusitaniens était acquise. L'assaut de Céléos ne subit que peu de résistance. Quelques heures plus tard la forteresse était prise.

Trois mois plus tard, les côtes ibères étaient libérées et les guerriers galics rentraient chez eux en chantant la gloire de leurs héros. Personne n'oublierait la bataille de la vallée de la Nerda, la puissance des druides et le sacrifice de Kelto qui les mena à la victoire.



Livret de découverte

Le but de ce livret est de vous faire découvrir de manière non exhaustive l'univers de Darkrunes.

Vous y trouverez les paragraphes d'introduction de certains chapitres du jeu, des extraits de descriptifs et de textes d'ambiance.

Vous y trouverez également la description allégée du système de jeu. Ainsi qu'un court scénario et des personnages pré-tirés.

le jeu

L'objectif de Darkrunes est de vous permettre d'incarner un personnage héroïque aux capacités légendaires, dans un monde fantastique bâti sur nos connaissances, importantes mais limitées, de l'antiquité et inspiré par les mythes et mythologies issus de cette même période.

Les aventures seront basées essentiellement sur l'exploration et les conflits.

darkrunes et l'histoire

L'univers de Darkrunes est une vision fantasmée de l'antiquité européenne et ne se veut en aucun cas être une référence en matière d'Histoire ou d'Archéologie.

Les éléments qui vous sembleront réels seront probablement ceux basés sur nos connaissances actuelles en termes archéologiques et sont donc proches de la réalité historique. Les autres sont tout simplement soit des anachronismes, soit des uchronies, soit des croyances mythologiques ou, finalement, de simples créations.

Le jeu est lui même divisé en trois périodes, les trois grands âges. Jouer à une époque plutôt qu'à une autre influence grandement le jeu en lui même (par exemple dans le choix des Profils de héros). Le Troisième Age est la période où le jeu s'éloigne le plus de l'histoire réelle de notre monde.

comment jouer à darkrunes

Les personnages sont définis par des attributs notés de -4 (extrêmement faible) à 5 (exceptionnel) et des compétences notées, quant à elles, de 1 (débutant) à 10 (grand expert).

Pour réaliser des actions dont le succès est incertain les joueurs utilisent 2D10 dont les résultats viendront s'ajouter au score de compétence (et à d'éventuels bonus circonstanciels). Le total doit égaler ou dépasser une difficulté donnée (courante, difficile,

extrême) ou correspondant à un score adverse.

En cas de combat, le résultat du premier D10 indique la localisation touchée, le second les dommages infligés en addition aux dommages fixes de l'arme utilisée et d'éventuels bonus (par exemple ceux dus à la force).

Si le défenseur porte une armure sur la zone touchée il déduit la protection de celle-ci du total des dommages encaissés.

De manière générale, Darkrunes se prête plus aisément à des tables réduites, soit 1 Meneur et 3 ou 4 PJ. Bien entendu il n'est pas impossible de jouer avec plus de PJ, toutefois le travail du meneur sera plus important.

philosophie d'aventure

Même si le jeu vous permet de vous orienter vers d'autres pistes et styles de jeu, les outils donnés dans Darkrunes permettent aux joueurs d'incarner des demi-dieux, enfants d'une déesse oubliée. De par leur lignée ils seront souvent confrontés aux périls majeurs de Midgard, ils s'opposeront à des personnalités puissantes et auront souvent à contrecarrer ou déjouer les plans de certaines divinités, voire à influencer le destin en leur faveur.

Tout ceci sera d'autant plus marqué si les personnages évoluent durant l'âge des Mille royaumes ou du Ragnarok. Pendant la Renaissance, c'est face à un monde nouveau, aux règles différentes et aux dangers plus concrets, qu'ils seront confrontés.

Au travers de la présentation du système de création de leur sang divin et du scénario d'introduction, vous aurez déjà un aperçu de l'orientation principale du jeu.

Le noir, le blanc et surtout le gris.

Le monde de Darkrunes est très peu manichéen, la notion de bien et de mal est toute relative. Les personnages seront donc, souvent, confrontés à des situations où les choix ne seront pas évidents. De la même manière, certains choix qui de nos jours pourraient sembler mauvais (dans le sens : « mal ») ne le seront pas forcément dans cet univers.

Bien entendu cela ne signifie pas qu'il n'y a pas de conscience, ou encore moins de morale et de justice, mais les choses sont très nuancées et elles varient également d'une culture à l'autre.

La vengeance, entre autre exemple, est considérée par certaines cultures comme un acte honorable, car c'est une forme de justice.

L'univers

les trois grands âges

Le Premier Age : Les mille royaumes

Il s'agit de la période qui va de la création du monde à l'ère du Ragnarok. Il correspond à l'Âge du Bronze et au début de l'Âge du Fer celte et germain et au Haut Moyen-Âge des pays scandinaves.

Le Deuxième Age : Ragnarok ou le Long Hiver

C'est la période de trois années durant laquelle le monde est profondément marqué par le Ragnarok. C'est à partir de là que nous allons le plus lourdement modifier l'Histoire. Ce moment peut être comparé à la naissance du Christ et aux grands changements que l'Europe va connaître à partir de là.

Le Troisième Age : La Renaissance

Cet âge s'initie après le Ragnarok. C'est un monde nouveau qui s'offre aux aventuriers. Les anciennes tribus sont devenues de grands royaumes et des empires. Les religions évoluent, la technologie également. Certains Profils de personnages ne peuvent être joués qu'à partir de cette période : les Mousquetaires, les Chevaliers et les Templiers.

Dans le livre de base l'accent est mis sur le premier et le deuxième âge, même si vous y trouverez de nombreuses informations sur le troisième.

le voile

Un atout de l'univers de Darkrunes est le Sidhé et son voile protecteur. Ainsi, si vous ne souhaitez pas rester enfermé dans l'une des trois époques et que vous aimeriez naviguer entre celles-ci avec les mêmes personnages, sachez que cela n'est ni impossible ni insensé. En effet, passer le voile séparant le monde des humains du Sidhé projette le voyageur hors du temps et de l'espace. Ainsi, lorsqu'il franchit le voile dans l'autre sens il peut se retrouver dans un tout autre lieu et à une toute autre époque. Mais uniquement vers l'avant. Le temps s'écoule différemment dans le Sidhé, mais il s'écoule.

Vous pourrez donc vous servir de cela durant vos campagnes de jeu si cela vous agrée. N'en abusez tout de même pas, à moins d'en avoir convenu avec les joueurs avant, afin de ne pas non plus déstabiliser complètement ces derniers.

midgard

Un monde de magie...

Midgard est un monde vaste et largement inexploré par ses habitants.

Les liens qui unissent les peuples scands et celtes à la nature et au monde qui les entourent sont très forts. Toutefois, là où les scands ont tendance à lutter en permanence contre les colères et les dangers du monde naturel, les celtes eux l'acceptent pour ce qu'il est : naturel. Même les éléments « surnaturels » sont considérés comme normaux et plutôt que de tout expliquer, les peuples celtes cherchent à vivre en harmonie avec leur monde.

La nature n'est pas inerte, elle vit et possède une âme, certains éléments possèdent même un esprit. Dans les contrées germaniques, par exemple, le Rhin est considéré comme un être vivant et réfléchi par certains aspects, il possède même des enfants : les ondines. Chez les celtes beaucoup d'arbres possèdent des capacités extraordinaires et régissent même les effluves magiques.

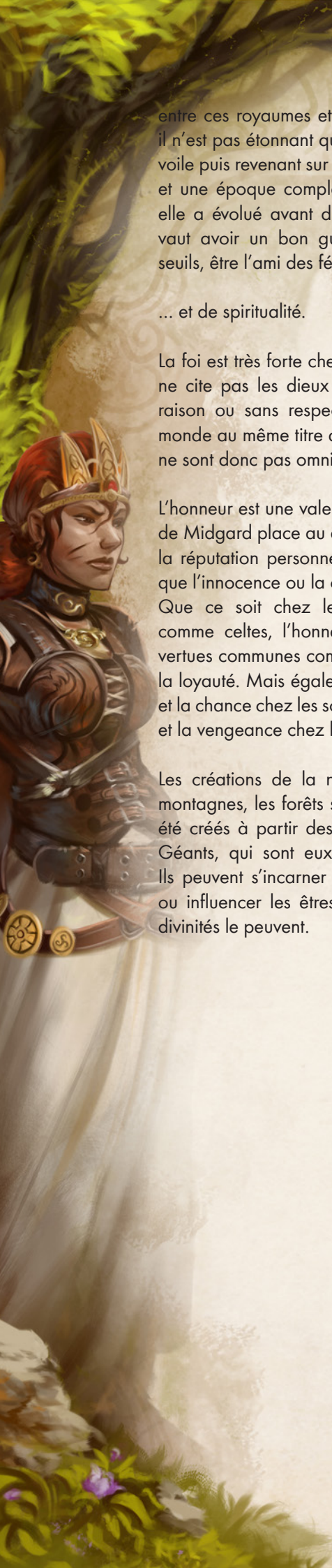
Dans les deux « cultures », nombreux sont les animaux et plantes sacrés ou vertueux qui font l'objet de déférence et de respect. La terre elle-même est une énergie vivante que les mystiques nomment le Souffle du dragon.

Voyager dans les royaumes divins

Voyager vers les huit royaumes divins scands et germain est quasiment impossible pour un humain sans l'aide d'un Dieu ou d'une créature mystique, franchir le voile du Sidhé peut être plus facile.

Parcourir des mondes tels que le Niflheim, le Muspellheim ou les royaumes Fomors par exemple relève de la gageure tant les dangers y sont grands. Certains possèdent des environnements oppressants ou épuisants pour un humain, mais ils sont surtout tous peuplés d'êtres aux capacités surhumaines qui ne voient pas forcément l'arrivée d'étrangers d'un œil bienveillant.

Dans les mondes du Tir Aill, le risque peut être d'une autre nature. En certains lieux, ou à certains moments, le « voile », qui sépare le monde des humains et le Sidhé ou Emmain Ablach, devient si ténu qu'il est aisé de le passer sans même s'en rendre compte. Toutefois, même si les dangers violents sont plus rares, il est tout de même possible d'y faire de mauvaises rencontres. Somme toute le plus grand danger provient de la déformation de l'espace et du temps qui se produit



entre ces royaumes et Midgard. En d'autres termes, il n'est pas étonnant qu'une personne franchissant ce voile puis revenant sur Midgard se retrouve en un lieu et une époque complètement différents de ceux où elle a évolué avant d'entrer dans le Tir Aill. Mieux vaut avoir un bon guide lorsque l'on franchit ces seuils, être l'ami des fées n'est pas sans intérêt.

... et de spiritualité.

La foi est très forte chez les peuples de Midgard, on ne cite pas les dieux ou les créatures divines sans raison ou sans respect. Toutefois, ils font parti du monde au même titre que les animaux et la nature et ne sont donc pas omnipotents.

L'honneur est une valeur que la majorité des peuples de Midgard place au dessus de tout. Chez les celtes, la réputation personnelle est même plus importante que l'innocence ou la culpabilité.

Que ce soit chez les peuples scands, germains comme celtes, l'honneur se compose de plusieurs vertues communes comme le courage, l'hospitalité et la loyauté. Mais également l'honnêteté, l'intelligence et la chance chez les scands ; ou encore la générosité et la vengeance chez les celtes.

Les créations de la nature comme les fleuves, les montagnes, les forêts sont des êtres pensants, ils ont été créés à partir des forces primordiales, Titans et Géants, qui sont eux-mêmes les pères des Dieux. Ils peuvent s'incarner en des créatures humanoïdes ou influencer les êtres humains tout autant que les divinités le peuvent.

les cultures [extrait]

Le monde de Midgard, aussi connu sous le nom de Terres du milieu, se divise en trois grandes régions. Chacune occupée par des peuples aux cultures communes et adorant les dieux des mêmes panthéons.

Au Nord se trouvent les peuples Scands, composés des Norsks, des Svensks et des Dansks. Les Germains appartiennent à la même culture, mais ont évolué différemment, n'étant pas un peuple de la mer, mais de la forêt. Leurs dieux, les Ases, sont anciens et puissants, ils forment le panthéon d'Asgard.

Au centre vivent les peuples Celtes (les Keltois), composés des Pictes, des Bretons, des Gaëls, des Cymrus, des Gaulois, des Galics et des Ibères. Leurs dieux, les Tuathas dé Danann, sont plus jeunes, ils forment le panthéon du Sidh.

Au Sud-est demeurent les peuples de l'Empire Minoen, composé des Crétois, des Spartes, des Athéniens, des Illyriens, des Macédoniens, des Etrusques, des Thraces, des Anatoliens et des Cyrénaïques. Leurs dieux, les Olympiens, sont les plus puissants et les plus anciens, ils forment le panthéon de l'Olympe.

Darkrunes vous contera l'histoire des Celtes et des Scands. Celle des Minoéens sera portée sur un ouvrage entièrement consacré à celle-ci.

Midgard est entouré par le grand océan, infranchissable et sans fin, les golfes du Nord, la Forêt Noire (aussi appelée Forêt de Fer) et par les Hautes Montagnes.

Les Scands

Les scands, des hommes rudes qui vivent dans des pays rudes. Leurs sources d'approvisionnement sont essentiellement la pêche, la chasse, un peu de cueillette et de culture et très peu d'élevage. C'est pour cela que les raids norsk et svensk ne sont pas rares en des pays plus riches comme l'Albion ou la Gaule. Ils en tirent une grande culture de la guerre et nombre de leurs traditions et croyances sont basées sur les armes, les combats et l'honneur qui ressort de la victoire.

Toutefois, plus on descend vers le sud moins les Scands sont belliqueux, bien que toujours prompts à se battre. Les Dansks étant plus proches des Germains dans leur velléité.

...

Les Germains

Les Germains sont les plus barbares des tribus de Midgard, on les appelle souvent les Hommes des bois. La plupart de leurs tribus demeurent au cœur de la grande Forêt de Fer vivant de la chasse et de la cueillette. Les Germains vénèrent les dieux d'Asgard, mais leur donnent, parfois, un nom différent de ceux de leurs cousins Scands. Peu après le Ragnarok, ils deviendront le peuple Teuton.

Les Germains sont un peuple qui ne cherche qu'à vivre selon leurs coutumes primitives au cœur de la forêt la plus dangereuse de Midgard. Ce style de vie en fait des combattants féroces et redoutables, mais aussi des sauvages aux colères aveugles. Bêtes parmi les bêtes.

Ce sont de vastes tribus barbares dont les seuls points communs sont le langage utilisé, le sang qui coule dans leurs veines et leurs croyances religieuses. Les principales tribus sont réparties en quatre groupes qui deviendront les quatre provinces épiscopales de l'Empire Teuton.

...

Les Celtes

Les Celtes vivent en tribus de plus ou moins grande taille, dirigées par un chef souvent qualifié de roi.

Ils sont sédentaires et excessivement territoriaux, toutefois, par tradition, ils sont toujours à la recherche de meilleurs pâturages ou terres de chasse. La règle veut que : « le royaume ne peut s'étendre que jusqu'où va le regard du roi », ainsi les « frontières » entre les tribus ne sont que provisoires et purement hypothétiques.

Ils se nourrissent de pêche et de chasse, mais sont surtout de grands éleveurs et cultivateurs.

...

L'Empire Minoen

Ce peuple ne sera pas accessible immédiatement aux joueurs, un volume indépendant lui sera entièrement consacré.

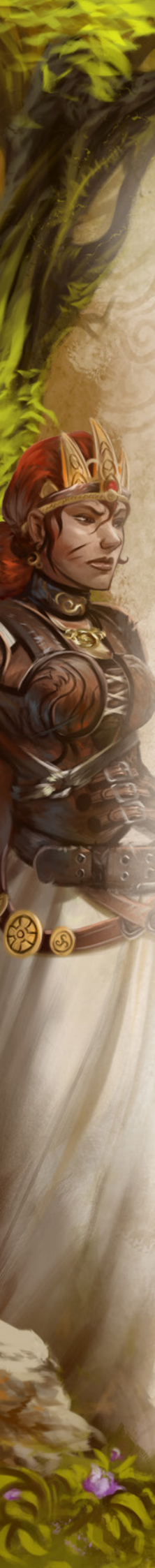
Les Minoens, sous le règne éclairé mais cruel de leur Empereur immortel Minos, ont atteint un stade d'évolution avancé. Ils excellent dans l'art, l'économie et le commerce. Ils maîtrisent la culture agricole, construisent des routes, des aqueducs, instruisent des philosophes, des astronomes et des mathématiciens... Ils sont divisés en de multiples entités autonomes (tel que Rome capitale du royaume étrusque) souvent dirigées par un Roi assisté d'un Conseil des anciens ; mais qui doivent toutes répondre devant la suprématie de la Crète et de l'Empereur Minos.

Proches des dieux ils vivent l'ère des Héros : des élus qui accomplissent des prouesses pour leur peuple.

L'Empire Punique

Ce peuple ne sera pas accessible immédiatement aux joueurs, mais lors de la parution du premier supplément qui sera consacré à l'Empire Punique.

Leur civilisation est proche de celle de l'Empire Minoen bien qu'ils ne semblent avoir aucune velléité de conquête. Ils ne sont connus en Midgard que par leurs quelques cités-comptoirs.



la gaule

La Gaule se compose de cinq grandes provinces, la Belgica, l'Armorica, la Gaule à proprement parlé (aussi appelée Galia), l'Aquitania et la Narbonesia. Chacune regroupe de nombreuses tribus aux origines communes. L'ensemble de ces tribus est considéré comme constituant le peuple gaulois.

Les tribus les plus importantes de chaque province sont :

Pour la Belgica (au Nord) : les Nerviens, les Ménapiens, les Morins, les Ambiens, les Atrébates, les Eburons, les Calètes, les Suession, les Rèmes, les Trévires et les Médiomatrices.

Pour l'Armorica (à l'Ouest) : les Unelles, les Lexoviens, les Redons, les Coriosolites, les Vénètes et les Namnètes.

Pour la Galia (au Centre et à l'Est) : les Aulerques, les Carnutes, les Lingons, les Diablintes, les Cénomans, les Sénon, les Andécaves, les Turons, les Séquanes, les Pictons, les Bituriges, les Eduens, les Helvètes, les Lémovices, les Ambarres et les Arvernes.

Pour l'Aquitania, (au Sud-ouest) : les Santons, les Vivisques, les Cadurques, et les Elusates.

Et pour la Narbonesia (au Sud-est) : les Volques, les Tectosages, les Allobroges, les Voconces, les Ligures et les Salyens.

Les Gaulois (qui deviendront les Francs)

Peuple fier et bravache, parmi les Celtes c'est celui dont les populations sont les plus nombreuses. La Gaule, de par sa situation géographique centrale, est un carrefour important pour les échanges de biens. De ce fait le commerce y est très développé par endroits et il existe de grandes voies commerciales qui relient le Sud au Nord ou à la côte Nord-ouest. La richesse engendrée par ces échanges a permis à certains villages de devenir, avec le temps, de véritables cités, notamment dans le Nord et en Narbonesia.

Les Gaulois, comme beaucoup de peuples barbares, sont très territoriaux et excessivement épris de leur liberté. De ce fait, les escarmouches entre tribus sont très fréquentes. Ces querelles deviennent parfois de véritables guerres qui durent plusieurs générations. Individuellement les Gaulois sont de farouches combattants, mais seul Frank Alvard réussira à les unir afin qu'ils deviennent la première puissance de Midgard.

En s'alliant pour combattre le Ragnarok, les tribus deviendront un véritable empire. De plus, les Francs développeront une unité militaire d'élite appelée Mousquetaires. Ces derniers useront, en plus des armes blanches traditionnelles (comme la francisque), d'armes à poudre explosive (mousquets) qui leur conféreront un avantage certain sur la plupart des armées de leurs voisins.

Population : environ 7 millions, chaque grande tribu comptant entre 50 et 250 000 personnes.

Les Galates

La tribu Galate ne se trouve plus depuis longtemps sur les terres gauloises, elle a migré vers l'empire Minoen, marchant en conquérante. Après avoir mis à sac Rome, puis repoussés à Delphes, les Galates ont traversé les territoires thraces. Ensuite ils ont été recrutés par le roi Nicomède d'Anatolie qui, après quelques années, les récompensa de leur vaillance au combat en leur offrant les terres de Phrygie où ils s'installèrent pour former le royaume de Galatie. Frank Alvard, futur empereur des Francs, est un prince descendant de la lignée royale Galate.

Les Gallicènes

Le peuple Gallicène est constitué de deux sectes chacune composée presque uniquement de femmes. Elles vivent sur l'île de Sein (Avalon) au large de la Gaule et d'Albion et sont aussi inaccessibles que le cœur d'un dragon.

La première secte, la première apparue sur Avalon mais aussi la moins influente à l'heure actuelle, est celle des « Prêtresses d'Avalon ». C'est une caste dirigée par des druidesses qui ont reçu leur enseignement directement du Grand Druide Dagda. Elles forment et enseignent leurs arts à des jeunes femmes d'exception qui proviennent pour la majorité de l'île elle-même et à quelques rares hommes vivant dans les Gaules. Cet enseignement se fait dans la plus ancienne et la plus pure des traditions. Les prêtresses d'Avalon sont souvent confondues avec des fées du Sidhé car, au-delà de leur savoir, elles ont aussi pour mission « d'initier » les hommes. Sorte de guides spirituels et charnels, elles orientent, enseignent et font renaître les héros en devenant à leur vraie nature.

La seconde secte, que l'on nomme les « Sorcières d'Avalon », s'est imposée sur l'île comme la caste dominante. Leur éducation ainsi que leurs dogmes sont très proches de ceux des Prêtresses, même s'ils ne se traduisent pas de la même manière. De plus, malgré les apparences, elles subissent l'influence des



Prêtresses et s'imprègnent de leurs traditions, voire de leur essence même pour en faire les leurs. C'est parce que leurs enseignements sont si proches de ceux des prêtresses, qu'Aifé, déesse protectrice d'Avalon, avait accepté de les accueillir sur l'île, à la requête de la déesse Artémis, afin de sauver la secte de la destruction de l'Atlantide quelques siècles plus tôt.

Les pères qui permettent à ces deux communautés de femmes de perdurer sont essentiellement, pour les prêtresses, constitués de héros ou de champions amenés sur l'île par magie. Pour les sorcières, il s'agit généralement des gardes d'élite de l'ordre. Ces soldats sont tous des descendants, au sang pur, des gardes atlantes sauvés par la déesse en même temps que les sorcières d'origine.

La Confrérie des Mousquetaires

Lorsque le prince Galate, Frank Alvard, prend la décision de revenir sur la terre de ses ancêtres, il réunit de fidèles compagnons d'arme autour de lui pour entreprendre le voyage. Parmi eux, se trouvent trois druides et trois soldats-artisans qui ont développé depuis peu une nouvelle technologie martiale : le mousquet.

Aritgenos le fort, Samognatos le brillant et Sugusavios le victorieux forment le conseil du prince Alvard. Ces derniers ont abouti, après des années de recherches basées sur des découvertes faites dans les ruines d'une ville troglodyte des montagnes de la Cappadoce, à la création d'une poudre explosive qu'ils nommèrent : Taran, en hommage au dieu Taranis. Ils recrutent alors quatre guerriers possédant des dons d'artisanat et leur confient la mission de trouver une mise en œuvre efficace de leur découverte.



Bitucus le vivant, Diovicos le divin, loturix l'adroit et Voteporix le fin se lancent alors dans d'innombrables recherches. Une de leurs expériences coûta la vie à Diovicos le divin, une autre fit perdre sa main droite à Voteporix le fin. Mais à force de ténacité, après quelques temps, fut fabriquée la première arquebuse. Tenues secrètes, les découvertes des six hommes n'étaient partagées que par le prince. Grâce à de nouvelles découvertes faites durant le voyage vers la Gaule le petit groupe réussit à affiner les caractéristiques de leur arquebuse pour aboutir au mousquet.

A sa création, l'ordre des Mousquetaires (la Confrérie) ne compte pas plus d'une vingtaine de membres (druides y compris), essentiellement des Galates, soldats du prince. Rapidement, après avoir rejoint Lutèce, pendant le Ragnarok, Alvard va multiplier ce chiffre par dix en créant l'Akadémia des Mousquetaires. Ainsi, lors de la bataille qui opposa les troupes de l'alliance aux hordes de Surt, ce sont près de deux cent Mousquetaires, équipés d'armes à feu, qui renforcèrent les combattants « réguliers ».

En quelques années, l'effectif passe à près de cinq mille combattants répartis entre les divers forts et l'Akadémia de Lutèce. Ce chiffre représente une limite haute de leur nombre, car la production de Taran est longue, difficile et très coûteuse et il est impossible aux druides alchimistes de l'ordre de fournir plus de munitions pour un nombre de combattants plus important. Il en va de même pour la fabrication des mousquets et mousquetons, qui, si elle est moins coûteuse, reste longue et minutieuse.

La Confrérie se compose de trois classes. Les Artificiers, ce sont des druides qui sont les seuls à connaître les ingrédients et les formules secrètes permettant la fabrication du Taran, ils sont une dizaine. Les Armuriers qui possèdent l'art pour la fabrication des mousquets et mousquetons, une cinquantaine au total. Et enfin les Mousquetaires, de vaillants soldats ayant appris le maniement de ces armes complexes et redoutables.

La Confrérie des Mousquetaires est dirigée par un conseil formé de trois Artificiers, trois Armuriers et d'un officier. Les Artificiers et les Armuriers sont choisis par leurs pairs et sont élus à vie, bien qu'ils puissent être démis de leurs fonctions par un vote à l'unanimité en cas de graves manquements. L'officier, est lui, élu par l'ensemble des mousquetaires lors d'un vote effectué tous les deux ans (avec le ratio, une tête, une voix, quelque soit le rang).

Viennent ensuite les officiers, les capitaines, au nombre de dix, ils gèrent chacun une compagnie composée d'environ cinq cent hommes. Les maréchaux sont au nombre de cinq dans chaque compagnie et ont la responsabilité d'une centaine d'hommes, ces unités sont appelées brigades. Ces dernières sont elles-mêmes divisées en unités d'une dizaine de mousquetaires appelées escouades dirigées par un brigadier.

Le Taran

Cette poudre, composée de gros grains cristallins jaunâtres, possède la particularité de déflagrer lorsqu'elle entre en contact brutal avec un éclat d'ambre. La déflagration produit une forte détonation et un léger nuage de fumée à l'odeur sulfureuse caractéristique.

Même si elle n'est pas particulièrement sensible à l'humidité, une trop forte exposition à cette dernière rend le déclenchement par l'impact de l'ambre moins efficient. Ainsi une trop longue exposition à la pluie peut entraîner une défaillance, l'immersion quand à elle, annule toute chance de déflagration. De plus, le temps et l'exposition à l'air dégradent rapidement ses capacités explosives. Ainsi avec un stockage standard, le Taran perd son efficacité en trois ou quatre mois. Scellé dans un récipient hermétique il peut, par contre, garder ses capacités pendant cinq ou six années.

Lieux remarquables

Ys

La cité d'Ys est née de l'alliance d'un petit roi gaulois, Krân et d'un grand navigateur carthaginois, Himilcon, quatre cent ans avant le Ragnarok. Ainsi, alors que le phénicien ouvrait la première voie maritime pour le commerce de l'étain entre Gadir et l'Albion, il fit halte dans le petit village de Ker-Is en terres coriosolites en Gaule. Himilcon y tomba amoureux de la sœur du roi Krân et décida de faire du village de pêcheur un comptoir carthaginois.

Au cours des siècles, la richesse du petit village est si importante qu'il devient : Ys la puissante cité de toutes les extravagances. Au fil du temps, de nombreux marchands carthaginois y installèrent leurs résidences et leurs descendances prêtant allégeance à la lignée des Krân. Avec eux viennent les luxueuses villas de pierre et les temples de leurs dieux.

Le port croît en taille au point qu'il vient même s'étendre sur le domaine de l'océan. En 143 AR, Krân-Lir, le roi fou, ruine la cité en faisant bâtir une gigantesque enceinte circulaire dans la baie. Protégeant ainsi

le port des attaques venues de la mer, il augmente également sa capacité d'accueil en lui permettant de ne plus être soumis aux marées. De gigantesques portes-écluses permettant ou interdisant l'accès à la baie parachèvent l'ouvrage titanesque. L'or ne tarde pas à couler à flot à nouveau.

Peu à peu, alors que la puissance et la richesse de la cité ne cessent de croître, elle est ostracisée par les populations locales. La cité des extravagances devient la cité maudite des vices et de la déchéance. Dans les dunons voisins la rumeur veut qu'on y adore des dieux étrangers et malfaisants et que les fidèles des Sidhés y meurent de maladies horribles ou y deviennent fous. Toutefois les échanges entre les puissants marchands celtes, capables d'outrepasser les croyances locales, et les riches commerçants carthaginois prospèrent.

En l'an 23 AR, le roi Krân-Lon partit en expédition vers les terres du nord. Il réquisitionna la flotte de guerre et mena les puissants navires phéniciens loin au delà d'Albion et de Prydyn. Cinq semaines plus tard, la flotte rentra à Ys sans son roi. De folles rumeurs s'emparèrent des habitants alors que les marins ivres racontaient leur expédition dans les contrées magiques des fées du nord. Quand à Krân-Lon, il est dit qu'une violente folie l'avait saisi le rendant ivre de passion pour une princesse Ioslfar. Une fée, dont les guerriers avaient stoppé le voyage de la flotte d'Ys. Commença alors un conflit, qui mit à mal la cité et ses habitants, durant lequel s'opposèrent les druides et les prêtres de Baal. Chacun soutenant son propre prétendant au trône. Près d'un an après, alors que le conflit faisait encore rage, voyant même des luttes armées ravager certains quartiers, une nef fit son arrivée au port avec à son bord le roi Krân-Lon. Ce dernier ramenait avec lui un enfant, Dahud, une fille née de ses amours avec la princesse de Thulé.

Krân-Lon et Dahud jouèrent un rôle important lors du Ragnarok avant que la cité ne soit engloutie à tout jamais sous les flots lors du combat entre Thor et Jormungand.

Lutèce

Ce dunon appartient à la petite tribu des Parisii. De moyenne importance, son histoire changera radicalement avec l'arrivée de Frank Alvard et de ses galates. En quelques années, après que le futur empereur ait choisi Lutèce comme lieu de résidence, le dunon verra sa taille et son importance croître à vue d'œil.

Alésia

C'est un des plus grands et des plus puissants dunon de Gaule. Il s'étend sur près d'une centaine d'hectares

et possède la muraille de défense la plus robuste des royaumes gaulois.

En l'an 10, le général Vercingétorix y mènera une grande bataille contre les puissantes légions étrusques stoppant ainsi leur progression vers Lutèce.

Bibracte

Capitale de la tribu Eduens, ce vaste dunon est un haut lieu du commerce gaulois.

Gergovie

C'est la capitale de la petite tribu de Boïens (soumise aux puissants Avernens). Peu avant la bataille d'Alésia, Vercingétorix y infligera une première défaite aux troupes étrusques.

Entremont

Capitale de la tribu des Salyens, le dunon d'Entremont intègre parfaitement la croissance des cités minoennes proches. En 143 AR, alors que la cité s'agrandit, les Salyens font appel aux savants massaliotes pour tracer les plans de leur nouvelle cité. Bien que gauloise, la cité devient alors une vraie agglomération de type minoen.

Tolosa

En 280 AR, les tribus de la région fournissent une grande partie de la force armée qui accompagne les Galates dans leur voyage de conquête vers l'est. Après le pillage du temple d'Apollon à Delphes, les keltois sont repoussés par une violente tempête que l'on prête au dieu offusqué. Delphes est sauvée et les armées de Brenn (Brennus) se divisent, les Volques et les Tectosages rebroussement chemin alors que les autres poursuivent leur marche vers Kallion.

Volques et Tectosages rentrent donc chez eux les bras chargés d'or, le dunon de Tolosa devient alors une puissante place forte et la cache secrète du fabuleux trésor. Et même si l'on prétend que l'or de Delphes a été maudit par Apollon lui-même et qu'il est la cause des nombreuses épidémies survenues par la suite dans la région, nombreux sont ceux qui rêvent de s'en emparer.

Les cités-comptoirs

Les cités fondées par les grands colonisateurs, que ce soient les Phocéens, les Etrusques (tous deux de l'Empire Minoen), les Carthaginois ou les Phéniciens, n'ont rien de semblable aux villes et forts celtes ou scandés. Elles sont le reflet des grandes cités des



différents empires, la plupart possèdent des arènes et amphithéâtres ou encore l'eau courante. Les autochtones qui y naissent, y vivent et y meurent, possèdent une culture totalement différente de celle de leurs compatriotes. Ils sont des citoyens, habitués à des lois, des codes et des valeurs morales différentes. Très proches de celles des Minoens et pourtant différentes de par leur mélange aux coutumes locales.

Nicaea

Fondée par les massaliotes en 350 AR, Nicaea deviendra la seconde plus importante cité comptoir minoenne de Gaule.

Antipolis

Fondée en 386 AR par les colons massaliotes, c'est une ville commerciale très importante.

Massalia

La cité est fondée en 619 AR par des colons phocéens venus de lointaines terres de l'empire Minoen. Elle devient, avec Nicaea, le port commercial le plus important de la Gaule et l'un des plus grands de l'ouest de Thalassa. Sa richesse rivalisera avec les plus grandes cités minoennes et phéniciennes (puis carthaginoises) notamment grâce à la route de l'ambre.

Emporion « les cités jumelles »

Fondée par des colons massaliotes en 580 AR, la cité est divisée en deux parties distinctes. La première, la plus ancienne, occupe une petite île très proche de la côte. La seconde, bâtie un peu plus tard (vers 546 AR) se développe autour du port lui-même établi sur la côte face à l'île.

les religions (extrait)

Dans ce chapitre, ne seront abordés que les deux grands panthéons des Scands et des Celtes. Les divinités Minoennes seront traitées dans le volume consacré à leur empire.

Les dieux d'Asgard, tout comme ceux du Sidh ou encore de l'Olympe, sont des êtres supérieurs car ils sont immortels, mais pas totalement invulnérables et possèdent la connaissance des mystères du monde. A juste titre puisqu'ils l'ont conçu.

Genèse (extrait)

J'ai bâti ce monde et donné vie à ses habitants.

Je serai la cause de sa fin.

Je suis Odin le dieu suprême.

Nous sommes nés sur ce monde pour devenir des dieux.

Nous serons les piliers d'une nouvelle ère.

Nous sommes les Tuatha dé Danann et moi, Nuada, je suis leur roi.

C'est ainsi que sont les choses.

Après le ragnarok (extrait)

Il y eut un grand bouleversement dans le panthéon Scand après le Ragnarok. En effet, seuls six dieux de l'Asgard survécurent. Il s'agit de Vali, Modi, Magni, Baldr, Hodr et Vidar. Après plusieurs années d'obscurantisme, ils formeront le nouveau panthéon scand et règneront sur les hommes depuis Idavoll (la nouvelle Asgard).

Pour les Germains, ces six entités s'unirent ou plutôt fusionnèrent pour ne plus personnifier que le seul Dragon unique et ses deux archanges. Cette nouvelle vision du panthéon divin donna naissance à l'Eglise du Dragon unique qui elle-même donna naissance au peuple Teuton.

...

Le panthéon du Sidh lui ne changera pas.



chronologie

Début du monde : Apparition des forces primordiales au sein du néant.

Aube des temps : Les Dieux Anciens (Olympiens, puis plus tard Asgardiens) bâtissent le monde à partir des Titans et des Géants. Création de Midgard (les Terres du milieu) et des îles alentours. Création des Hommes. Apparition des mille tribus.

Il y a bien longtemps : La tribu des Tuatha dé Danann devient les Jeunes Dieux du Sidh.

- 3000 AR* : Apparition de l'Égypte.

- 2100 AR* : Minos devient roi de Crète. Premices de l'Empire Minoen.

- 1200 AR* : Les cités libres de Phénicie commencent leur expansion.

- 1104 AR* : Fondation de Gadir par les Phéniciens en terres Galics.

- 1000 AR* : Fondation du Castro de Mastia.

- 814 AR* : Fondation de Carthage, qui deviendra la cité autour de laquelle les cités phéniciennes se regrouperont pour former un empire informel.

- 753 AR* : Fondation de Rome par les Etrusques.

- 619 AR* : Construction de Massalia par les phocéens en terres de Gaule.

- 580 AR* : Fondation d'Emporion.

- 500 AR* : Gadir est conquise par les Carthaginois.

- 390 AR* : Première incursion des Gaulois dans l'empire Minoen et mise à sac de Rome par les Galates, menées par le héros Brennus.

- 386 AR* : Fondation d'Antipolis.

- 350 AR* : Fondation de Nicaea.

- 325 AR* : Début du voyage de Pytheas de Massalia.

- 280 AR* : Plusieurs puissantes tribus gauloises (dont les Volques et les Tectosages) s'unissent à la tribu Galate, menée par le puissant Brennus, afin de marcher à nouveau sur l'empire Minoen.

- 279 AR* : Les Galates, qui continuent seuls leur long voyage vers l'est, sont repoussés à Delphes.

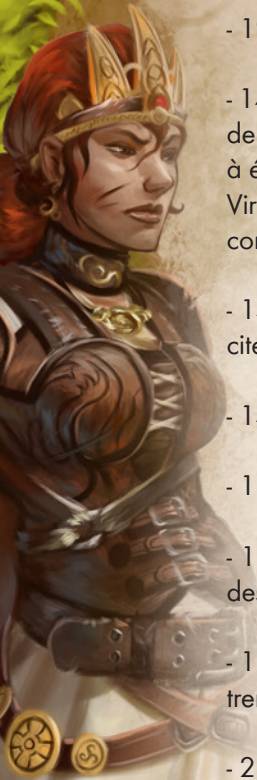
- 278 AR* : Récompensés pour leurs exploits et leur bravoure par le roi Nicomède d'Anatolie, les Galates créent un nouveau royaume en Phrygie.

- 228 AR* : Siège de la cité d'Elche par les Carthaginois.

- 227 AR* : Prise de Mastia par les Carthaginois, le castro devient Qart Hadasht.

- 219 AR* : Prise du castro d'Arse par les Carthaginois.





- 218 AR* : Les Etrusques, puissant royaume Minoen, conquièrent et colonisent la côte est de la péninsule Ibérique afin de contrer le pouvoir grandissant de Carthage sur les Ibères.
- 212 AR* : Libération du castro d'Arse par les soldats de Scipion l'africain, la cité devient Saguntum.
- 209 AR* : Qart Hadasht (Mastia) est prise par les Etrusques et devient Carthago Nova.
- 208 AR* : La cité de Contestania est annexée à l'empire Minoen et devient Lucentum.
- 206 AR* : Gadir est conquise par les Etrusques.
- 204 AR* : Apparition des potins de bronze celtes.
- 193 AR* : Conquête de Tolédo par les Etrusques.
- 149 AR* : Un berger Lusitanien du nom de Viriathe, fin stratège et meneur d'hommes, réunit une petite armée de rebelles et s'oppose au propréteur Servius Galba. Ce dernier massacre les rebelles mais ne parvient pas à éliminer Viriathe.
Viriathe constitue une nouvelle troupe et harcèle les Etrusques pendant 5 années, regagnant peu à peu le contrôle de la région.
- 143 AR* : Construction de la muraille de la baie d'Ys. Le dunon d'Entremont devient une cité à l'image des cités minoennes.
- 141 AR* : Viriathe et ses hommes anéantissent l'armée du consul Fabius Servilianus.
- 139 AR* : Viriathe est assassiné par ses propres bras droits, soudoyés par le consul Servilius Caepio.
- 133 AR* : Les Lusitaniens et Gallaeciens s'unissent et stoppent l'avancée des Etrusques après la perte et la destruction du castro de Numantia.
- 125 AR* : Le roi Galic, Céléos de Lusitanie, rallie le conseil des cités libres Ibères à la tête d'une armée de trente mille braves. Ensemble, ils combattent et chassent les Etrusques de la péninsule.
- 23 AR* : Départ de la flotte du roi Krân-Lon vers le nord.
- 3 AR* : Début du Grand hiver, Fimbulet, en terres Scands.
- 2 AR* : Début des guerres Scands. Arrivée de Frank Alvard et de ses hommes en terres gauloises. L'armée du Ragnarok se met en marche. Le Grand Hiver commence à toucher les territoires keltos. En fin d'année, les dieux de l'Olympe repoussent la grande armée du Ragnarok qui cherche à franchir la porte des dieux.
- 1 AR* : Destruction d'Asgard par les armées du Ragnarok. Pour la seconde fois, l'armée du Ragnarok, menée par Surt, marche vers la porte des dieux. Elles sont définitivement vaincues par l'armée de la Confrérie de la lance.
Lug, usant de la lance d'Odin (qui lui a été remise par la Confrérie de la lance), transperce le cœur de Surt, le géant du feu, mettant fin au Ragnarok.
- An 0 : Fin du Grand hiver et du Ragnarok. Début du Nouvel Age. Apparition de l'Eglise du Dragon unique en terres germaniques.
- An 1 : Frank Alvard devient Roi (Empereur) des rois gaulois du nord et de l'ouest de la Gaule (Belgica, Armorica et le nord de la Galia).
- An 3 : La nouvelle église du Dragon unique devient la seule Eglise reconnue des terres Germaniques. Le roi

Hordson est nommé Empereur par ses pairs. Bénis par leur dieu, les différentes tribus germaniques deviennent l'unique peuple teuton. Naissance de l'Empire du Dragon Unique, l'Empire teuton.
Début des campagnes Etrusques en Gaule du Sud-est (Narbonesia).
Officialisation du corps d'élite des Mousquetaires. Les Mousquetaires deviennent la police privée de l'Empereur de Gaule.

An 6 : Début de la construction de la cité impériale teutonne de Drachenklaue.

An 7 : L'avancée des légions étrusques est stoppée en terres Avernoes par les armées du Haut roi. Le quart de la Gaule est maintenant occupé depuis près de quatre années et la résistance ne faiblit pas.

An 10 : Menés par un nouveau général du nom de Julius Caesar, les Etrusques affrontent les Helvètes et conquièrent l'Est de la Gaule. Ils seront arrêtés par le seigneur de guerre Averno Vercingétorix lors de la bataille d'Alésia. Malgré sa victoire, Vercingétorix perdra la vie durant le combat final.

An 13 : Début de l'Unification, une grande croisade de conquête religieuse est lancée par l'Empire teuton sur les terres de leurs cousins Scands.

An 27 : Au Nord, les Dansk requièrent l'aide de leurs « frères de bataille Keltois » afin de les aider à se débarrasser des envahisseurs Teutons et de leur religion monothéiste. L'Empereur Alvard envoie trois mille hommes et deux escouades complètes de Mousquetaires afin d'aider les Dansks. Début des guerres de religion dans les pays Scands. Après sept mois de conflit les troupes teutoniques se retirent des terres Dansk, Svensk et Norsk.

Après près de trois décennies de chaos, la renaissance des cultes d'Idavoll (la nouvelle Asgard) dans les royaumes Scands ramène l'unité, les grandes tribus se regroupent pour créer les royaumes Norsk, Svensk et Dansk, chacune dirigée par un roi unique. Seules trois tribus Dansk ne rejoindront pas la couronne et garderont leur indépendance : les Angles, les Saxons et les Jutes.

Par un traité, les trois jeunes royaumes acceptent que l'ordre des Mousquetaires conserve six casernes disséminées sur leurs territoires afin d'y entraîner leurs jeunes recrues.

An 30 : Oppressées et incapables de se libérer du joug étrusque, les tribus gauloises occupées jurent allégeance à Frank Alvard qui devient Empereur de tous les royaumes Gaulois. En son honneur le peuple se renomme les Francs. Union des cinq Gaules : Belgica, Galia, Armorica, Aquitania et Norbonesia. L'Empereur lance toutes ses forces contre les puissantes légions étrusques pour libérer son peuple.

An 41 : Les dernières légions étrusques sont enfin chassées de l'empire Gaulois. Pour montrer son désir d'une paix durable et malgré sa victoire sur les Etrusques, peut être aussi pour apaiser l'Empereur Minoen, Frank Alvard accepte de laisser à Rome les trois comptoirs maritimes sur la côte méditerranéenne qui ont toujours appartenu à l'empire Minoen : Massalia, Antipolis et Nicaea.

An 42 : Plutôt que de quitter la Gaule vers l'Empire, les légions étrusques sont envoyées en Albion. Elles y abordent par la côte sud, la plus touchée par les inondations du Grand Hiver et s'installent en terres Durotriges.

An 43 : Les Etrusques entament la colonisation d'Albion. Ils ne seront stoppés que deux ans plus tard, au Nord, à la frontière de Prydyn. Toutefois le maintien de leur joug sur l'île et ses habitants est incessamment remis en question par les rebelles. Il durera plus de trois siècles.

An 46 : Les Légions Pourpres du préteur Gaius Octavius prennent Athènes, isolant définitivement la Crète du reste de l'Empire dont la nouvelle capitale devient Rome.

An 60 : Révolte de la princesse Boadicéa en Albion, destruction de la colonie de Camulodunum.

An 61 : Mise à sac des villes de Londinium et Verulanium par l'armée de Boadicéa.

An 90 : Les Etrusques entreprennent une nouvelle guerre de conquête en attaquant directement l'Empire

Franc et les royaumes Ibères et Gallics. Les conflits dureront près d'un demi-siècle. La paix viendra alors que le peuple franc acceptera d'accueillir de nombreux colons étrusques. Leur savoir et leurs compétences leur permettant d'occuper de hautes fonctions à travers tout le territoire.

An 254 : Début des raids Saxons, Jutes et Angles.

An 368 : Les attaques saxonnes sur Britania (ancienne Albion) menées par les frères Hengist et Horsa ébranlent l'administration étrusque. Les Bretons en profiteront pour les chasser et ainsi se libérer de l'Empire Minoen.

An 474 : Arthur Pendragon cherche à unifier les royaumes de Britania.

AR* : Avant l'afin du Ragnarok



systeme de jeu

Tous les jets de compétence se résolvent grâce au jet simultané de 2D10.

Jets de résolution des actions

Résoudre une action se fait en additionnant le résultat d'un jet de 2D10 au score de la compétence utilisée (SC), et en le comparant à une difficulté ou à un jet opposé.

Jet de compétence : 2D10 + SC de la compétence utilisée.

Le résultat du jet doit être égal ou supérieur à la difficulté pour être un succès.

Dans le cas d'un jet d'opposition, seul le score le plus élevé des deux jets l'emporte. En cas d'égalité, l'opposition se poursuit sans vainqueur et les opposants relancent les dés pour déterminer un nouveau résultat.

Types de difficultés

Il existe 2 types de difficultés : les Niveaux de Difficulté (ND) ou la Défense (Déf), et l'opposition.

Niveaux de difficulté (ND) : ils sont au nombre de 4. Les niveaux de difficulté sont utilisés pour tout jet de compétence nécessaire à la réalisation d'une action, autre que les compétences de combat et les compétences générales nécessitant un jet d'opposition.

Exemples : affronter des obstacles naturels ou inertes (sauter par-dessus une fosse, escalader une paroi...). Passer discrètement derrière un groupe de garde dont l'attention se porte sur autre chose.

Niveaux de difficulté (ND)

Action courante	15
Action difficile	20
Action extrême	25
Action incroyable	30

Note sur les compétences générales :

Lors d'une action courante (ND 15) si le SC de la compétence générale utilisée est égal ou supérieur à 6, le jet n'est pas obligatoire et peut être considéré comme un succès automatique. **La seule exception**

étant si un malus ou un bonus est appliqué, dans ce cas le jet doit être réalisé.

Défense (Déf) : Il s'agit du score de défense donné par une compétence martiale.

Score d'Opposition (SO) : Il s'agit du résultat du jet de compétence ou d'attribut effectué par l'adversaire. Exemple : Se cacher contre Vigilance ou encore Marchandage contre Marchandage.

Niveau de compétence nul

Hormis pour les compétences d'Arcanes et celles classifiées comme « fermées », il est toujours possible de tenter de réaliser une action dépendante d'une compétence pour laquelle le personnage a un SC de 0 ou même négatif.

Succès et échecs

Si le jet de dés résulte en un succès, le personnage réussit l'action qu'il a entreprise. Si c'est un échec, il ne réussit pas mais a tout de même utilisé le temps nécessaire à son action, voire s'est mis en position de ne plus pouvoir retenter son action avant un certain temps ou sous certaines nouvelles conditions.

Dans un cas comme dans l'autre, le temps ne s'est bien entendu pas figé.

Coup de maître

Sur un double 10, l'action entreprise obtient une réussite dite : Coup de maître (ou encore réussite critique).

Si, malgré le score final, l'action avait été un échec, grâce au double 10 elle devient un succès normal.

Si l'action était un succès, les résultantes de celui-ci sont exceptionnelles.

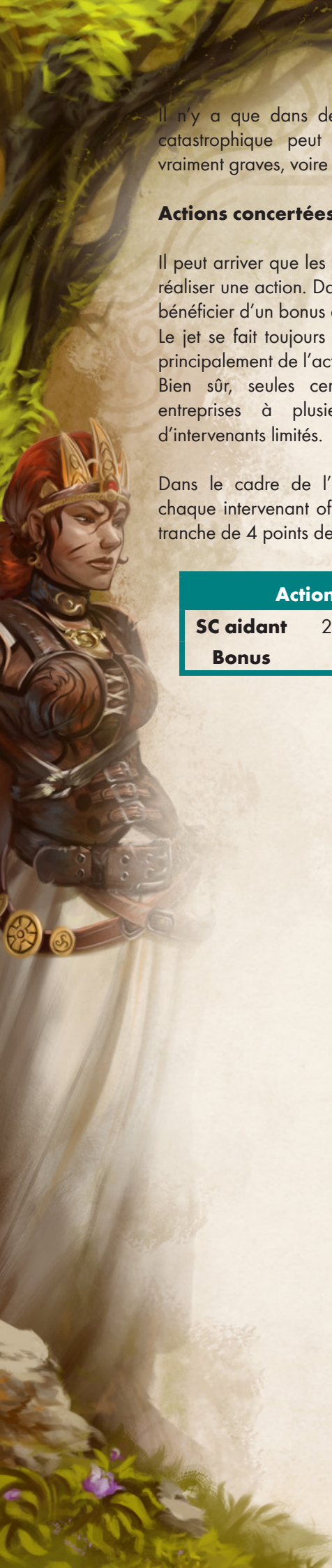
Les bonus fixes obtenus grâce à ce type de succès ne pouvant jamais être supérieurs à 1.

Échec catastrophique

Sur un double 1 l'action est un Échec catastrophique (ou échec critique).

Si l'action avait été un succès malgré le double 1, elle devient un simple échec.

Sinon, non seulement l'action entreprise échoue, mais un événement aggravant vient s'ajouter à la situation. Il est nécessaire de doser celui-ci afin qu'il soit suffisamment perturbant, pour mettre en danger ou dans une position difficile le ou les personnages qui ont participé à l'action, sans pour autant devenir directement une entrave absolue.



Il n'y a que dans des cas extrêmes qu'un Échec catastrophique peut entraîner des conséquences vraiment graves, voire définitives.

Actions concertées

Il peut arriver que les personnages s'entraident pour réaliser une action. Dans ce cas, le jet de réussite va bénéficier d'un bonus de synergie.

Le jet se fait toujours par la personne qui s'occupe principalement de l'action et donc avec son SC.

Bien sûr, seules certaines actions peuvent être entreprises à plusieurs et avec un nombre d'intervenants limités.

Dans le cadre de l'utilisation d'une compétence, chaque intervenant offrira un bonus de 1 point par tranche de 4 points de son SC à partir de 2.

Actions concertées			
SC aidant	2 à 6	7 à 10	11 à 14
Bonus	+1	+2	+3

système de combat

découpage des actions

Les combats se gèrent en Tours d'Action (TA), chacun ayant une durée de 10 secondes.

Durant ce temps, un personnage peut accomplir 1 Attaque de base, jusqu'à 4 Actions simples et se défendre autant de fois que nécessaire :

Avec une Action simple un personnage peut :

- Utiliser des Points de manœuvre
- Utiliser 1 déplacement de combat
- Utiliser un objet simple
- Prononcer une ou deux phrases complexes

Attaque de base

Un personnage ne peut porter qu'une seule Attaque de base par Tour d'Action. Grâce aux Manœuvres de Combat, il peut arriver à faire jusqu'à 4 attaques dans un tour, 5 s'il utilise deux armes (pour les combattants les plus exceptionnels).

Manœuvres

Leur nombre dépend des capacités de combat de chaque personnage (le Score de la Compétence de Combat utilisée détermine le nombre de Points de manœuvres).

L'utilisation de Points de manœuvre est la seule façon de pouvoir porter des attaques en supplément de l'Attaque de base.

Il n'est possible d'utiliser des Points de manœuvre que si le combat est engagé, donc que si le personnage est prêt à attaquer ou à se défendre.

Leur nombre est réduit par l'utilisation d'autres Actions simples durant le tour.

Déplacement de combat

Durant un Tour, un personnage peut effectuer jusqu'à 4 Déplacements de combat.

Un Déplacement de combat est un déplacement effectué alors que l'on est engagé avec un ou plusieurs adversaires, ou que l'on participe à un combat. Il s'agit de se déplacer dans une mêlée ou à proximité d'une mêlée.

Chaque Déplacement de combat permet de modifier sa position de Score de Rapidité mètres (avec un minimum de 2 mètres).

Le nombre de ces Actions simples sera réduit si des Points de manœuvre sont utilisés.

Utilisation d'un objet simple

Il s'agit d'une action rapide ne requérant que peu de concentration. Comme par exemple, activer une pierre lumineuse tenue en main ou encore éteindre une lampe à huile. Durant un Tour, un personnage peut effectuer jusqu'à 4 utilisations d'objets.

Le nombre de ces Actions simples sera réduit si des Points de manœuvre sont utilisés.

Restrictions

A chaque tour, chaque personnage dispose donc d'une réserve de 4 actions et d'une réserve de 1 à 10 Points de manœuvre (en fonction de ses capacités de combat).

Chaque fois que le personnage utilise 1 point de l'une ou l'autre de ces deux réserves, il élimine automatiquement 1 point dans l'autre réserve (sauf pour l'utilisation de l'attaque de base. Toutefois, il est possible d'utiliser plus de Points de manœuvre que le maximum de points d'Actions simples.

Exemple avec un personnage possédant 10 Points de manœuvre :

Il est possible de porter une Attaque de base, d'utiliser 3 Points de manœuvre et d'accomplir encore une Action simple en suivant (un Déplacement de combat par exemple).

Il est également possible de porter une attaque et d'utiliser 10 Points de manœuvre, mais aucune autre Action car les 4 premiers Points de manœuvre utilisés éliminent les 4 actions restantes.

Mais il est également possible de se déplacer 4 fois, de porter une attaque et pouvoir utiliser 6 Points de manœuvre (les 4 actions de déplacement éliminant 4 Points de manœuvre de la réserve).

L'utilisation d'actions autres que l'Attaque de base et les Manœuvres influent sur l'initiative.

Actions automatiques ou gratuites

Se défendre

Il s'agit d'une action automatique pour laquelle les personnages n'ont pas besoin de lancer de dés. Elle ne coûte aucune action.

Prononcer quelques mots

Cette action est gratuite et n'engendre pas de modification aux actions.

Déplacement complet et Action complexe

Le Déplacement complet est équivalent à l'utilisation de la totalité des 4 Actions simples et de l'Attaque de base sous forme de mouvements.

Une Action complexe est équivalente à l'utilisation de la totalité des 4 Actions simples et de l'Attaque de base.

Elle correspond soit à un Déplacement complet, soit à l'utilisation d'une Compétence générale ou d'Arcane (en fonction du temps d'incantation ou d'utilisation), ou encore à une action demandant du temps et de la concentration.

Résumé

On considérera plusieurs points, qui parfois pourront ne pas correspondre à la réalité, mais sans lesquels la gestion des actions en combat serait difficile.

1 - Tours : valeur par défaut 10 secondes. Un combat est découpé en tours durant lesquels chaque protagoniste va agir à tour de rôle.

2 - Une attaque est un ensemble de feintes, de défenses et de ripostes dont on ne détermine que le résultat final. Ce sera une touche ou un échec. Un personnage ne peut effectuer qu'une seule Attaque de base par TA.

3 - Le nombre maximum d'attaques d'un personnage dans un tour est de 5 (l'Attaque de base plus les attaques générées grâce aux Points de manœuvre).

4 - Chaque tour peut comporter jusqu'à 4 Déplacements de combat ou Actions simples, au maximum, par personnage.

5 - Pendant le combat la position des personnages peut varier d'environ : Score de Rapidité mètres (avec un minimum de 2 mètres) par Déplacements de combat utilisé.

6 - Chaque tour, un personnage peut utiliser son Attaque de base et ses 4 actions simples pour effectuer un déplacement complet ou réaliser une Action complexe.

Jets et actions de combat

Initiative

L'initiative se calcule de la façon suivante :
Base initiative + les éventuels modificateurs (bonus d'armes, malus d'armures...) + D10

Jets d'attaque

Les jets de combat sont des Jets simples.

Tous les jets de compétence de combat se résolvent grâce au jet simultané de 2d10.

Chaque D10 est attribué à une des fonctions suivantes :

- Localisation des dommages (utiliser un D10 d'une certaine apparence)
- Dommages infligés/efficacité (utiliser un D10 d'une autre apparence)

Le jet de réussite dans la compétence de combat utilisée se fait comme suit :

2D10

- + SC de combat de l'arme utilisée
- + Bonus d'attaque de l'arme utilisée
- + Points de manœuvre éventuels (feinte par exemple)
- Malus d'encombrement éventuel de l'armure portée
- Malus de portée éventuel
- +/- modificateurs divers (comme les blessures, les problèmes de visibilité, etc)

Le résultat doit être égal ou supérieur à la Défense (Déf) de la cible pour que l'attaque soit une réussite.

Ensuite il suffit de lire le D10 attribué à localisation et celui attribué aux dommages pour connaître la partie du corps affectée et la gravité de la blessure.

Tableau de localisation des humanoïdes

Résultat du dé de localisation	Zone touchée
1	Jambe gauche
2	Jambe droite
3	Bras droit
4	Bras droit
5	Tête
6	Bras gauche
7	Bras gauche
8	Torse
9	Torse
10	Torse

Défense (Déf)

En combat, il existe 3 états de défense, elles représentent le Niveau de Difficulté à atteindre pour qu'une attaque porte : la Défense Active (DA), la Défense Passive (DP) et Sans défense

La Défense Active (DA)

C'est la Défense utilisée par la cible d'une attaque, qui cherche à s'en protéger. Elle se calcule ainsi :

Attaque de contact : 13 + SC de la compétence de combat ou de bouclier utilisé + modificateurs circonstanciels éventuels (Points de manœuvre, bonus d'arme, malus d'armure, divers...).

Attaque à distance : 13 + SC d'Esquive ou de bouclier utilisé pour se protéger + modificateurs circonstanciels éventuels (Points de manœuvre, bonus d'arme, malus d'armure, divers...).

Avec un score minimum de 15 (qui équivaut au score de Défense passive).

La défense passive (DP)

C'est le seuil de difficulté que doit passer un attaquant s'il tente de s'en prendre à une cible qui n'est pas consciente du danger ou qui n'a pas de moyen de se défendre, mais qui est active.

Ce seuil est de : 15 (difficulté courante).

Toutefois, dans ce seul cas, un SC de 6 ou plus

ne dispense pas de réussir le jet (voir chapitre compétences générales).

Sans défense

Une cible sans défense est une cible totalement entravée, ou bien encore inconsciente (endormie, assommée, etc). Dans ce cas, tout jet est un succès s'il n'est pas équivalent à un double 1, mais on conserve le résultat de la localisation et des dommages du jet (avec les éventuelles modifications comme une visée). En cas d'échec total (double 1) on compare les chances de réussite à un seuil de 15. Si l'attaque avait été un succès, l'échec total devient un simple échec, sinon on résout cet échec total.

Coup de maître

Sur un double 10 (10 sur le dé de localisation et 10 sur le dé de dommages) le coup porté est un Coup de maître.

Si, malgré le score final, l'attaque est un échec, grâce au double 10 elle devient un succès normal infligeant 10 de dommages (+ modificateurs armes et bonus aux dommages) dans le torse.

Si l'attaque est un succès l'attaquant inflige dans le torse 10 de dommages (+ modificateurs armes et bonus aux dommages) + un D10 supplémentaire.

Échec catastrophique

Sur un double 1 la passe d'armes est un échec catastrophique (ou critique).

Si la passe d'armes aurait été un succès malgré le double 1, elle devient un simple échec.

Sinon, non seulement l'action entreprise échoue, mais un évènement aggravant vient s'ajouter à la situation. Il est nécessaire de doser celui-ci, afin qu'il soit suffisamment perturbant, pour augmenter le danger encouru par le personnage, sans pour autant devenir directement une entrave absolue.

Sauf dans les cas extrêmes où un échec catastrophique peut alors entraîner des conséquences vraiment graves, voire définitives.

BLESSURES

Dommages

Score du D10 attribué aux dommages + score de dommages de l'arme + bonus aux dommages (Force ou Dextérité).

Force pour les armes de contact (CAC) et les armes à distance à propulsion manuelle (CAD PM).

Dextérité pour les armes à distance (CAD).

Ce nouveau score est ensuite réduit de la protection de l'armure portée sur la localisation touchée. Puis il est soustrait au score de Points de vie de la zone touchée.

Si le score de dommages excède le montant de PdV de la localisation touchée, le surplus passe dans la zone de blessure suivante et ainsi de suite (en suivant la chaîne de transmission des dommages). Des dommages peuvent donc être notés plusieurs fois : dans la zone touchée, et si les PdV passent en négatif, dans la ou les zones suivantes (en suivant la chaîne de transmission).

Exemple: Ivar dispose de 10 PdV dans les bras et le torse, ainsi que 5 PdV dans le coeur. Il reçoit un coup de hache qui lui inflige 15 points de dommages dans le bras droit. Il perd 15 PdV dans le bras droit (ce dernier passe à -5 PdV). Les dommages étant supérieur de 5 points à ses PdV maximum dans ce membre, en suivant la chaîne de transmission, il perd 5 PdV dans le torse. Son bras droit est également inutilisable (-5 PdV) et il ne lui reste que 5 PdV dans le torse.

Si les dommages reçus avaient été de 22, son bras droit aurait été sectionné (dommages > PdV max en négatif). Il serait également inconscient car son torse serait à -2 PdV et il aurait perdu 2 PdV dans le coeur (chaîne de transmission), amenant ce dernier à 3 PdV.

Malus dus aux membres inutilisables

	Jambes		Bras principal	Bras secondaire
Manoeuvres de combat	-5		-3	-1
Compétences générales liées	10	10	10	10
Compétences générales indirectes	5	5	5	5

Tous ces malus sont cumulables

Effets des blessures

Lorsqu'un membre atteint 0 point de vie ou moins, il devient inutilisable. En plus des effets évidents (comme par exemple le fait de ne plus pouvoir utiliser une arme avec le bras blessé), cet état engendre une perte en points de manœuvre qui s'applique lors des combats et un malus qui impute les compétences générales.

Quand un membre atteint un score de points de vie équivalent à ses points de vie maximum en négatif il est estropié, qu'il soit sectionné, arraché, broyé, ou autre...

Lorsque le torse atteint 0 point de vie ou moins, le personnage perd connaissance, voire meurt si les dommages en excès sont égaux ou supérieurs aux PdV restants dans son cœur.

Lorsque la tête ou le cœur atteignent 0 point de vie ou moins, le personnage meurt.

Soins

Lorsqu'une zone blessée reçoit des soins, de quelque manière que ce soit, le gain de points de vie se fait toujours en partant de 0 si la zone était en négatif, ou de son score actuel si elle est à 0 ou plus.

La médecine

Lorsque des soins basiques (sans un équipement très particulier, sans chirurgie profonde) sont appliqués avec succès sur une zone blessée, le personnage récupère automatiquement 2 points de vie. Ensuite, il récupère 2 points de vie par jour de repos ou tous les 2 à 3 jours suivant son activité physique.

Appliquer des soins basiques requiert plusieurs minutes par blessures.

Si la zone blessée possède un score en négatif de points de vie (PdV), il est nécessaire, alors, de pratiquer une intervention plus importante. Celle-ci requiert du matériel et du temps.

Si la zone blessée possède un score en négatif égal ou supérieur à ses PdV en positif (-10 pour une zone possédant normalement 10 PdV, par exemple), le membre est définitivement estropié ou amputé (ou à amputer pour éviter une gangrène par exemple). Il ne possèdera plus de PdV et ne sera plus utilisable.

S'il s'agit du torse, des lésions définitives sont à déplorer comme la perte d'un poumon, des côtes mal ressoudées, etc. Le torse n'est pas inutilisable et peut être soigné dans les mêmes conditions que pour une intervention lourde, mais le personnage subit une

perte définitive (cumulable) de 1 point de Constitution (et donc des PdV Max).

Enfin, la Médecine permet de soigner rapidement des dommages non létaux. Le ND est toujours de 15 quels que soient les dommages. Des soins médicaux permettent de récupérer 1 point de vie par minute.

Le système permettant d'utiliser de la compétence médecine est le suivant.

Le personnage qui cherche à apporter des soins sur une blessure doit réussir un jet égal ou supérieur à un ND :

- de 15, si la zone blessée possède plus de 50% de ses PdV Max. Il s'agit de premiers soins.
- de 20, si elle se trouve entre 50% et 0 de son score de PdV Max.
- de 25, si la zone est en négatif.

Bien entendu, certains matériels ou produits peuvent réduire la difficulté ou augmenter le nombre de PdV récupérés. Par exemple, une chambre de médecine toute équipée accorde un bonus à tous les tests de Médecine, baissant la difficulté d'un cran. Si en plus le médecin est aidé d'une équipe (infirmiers, assistants...) le bonus peut passer à 2 crans.

Exemple de difficultés :

Sur une zone ayant 15 PdV de base :

Score actuel de PV	Difficulté
14 à 8	15
7 à 0	20
-1 et au delà	25

Pour le cœur et la tête, si le personnage passe en dessous de 0 PdV, ces zones ne peuvent être soignées autrement que par une puissante source arcanique ou une intervention divine.



ARMES ET ARMURES

Armes

Les caractéristiques des armes sont les suivantes :

Catégorie :

Celle-ci vous permettra de savoir si l'arme peut se manier simultanément avec une autre (voir : « Combat à deux armes », plus loin).

Dommages :

Cette caractéristique se divise en 3 type de dommages : Contondants, Perforants et Tranchants. Le score de chaque type de dommages représente les dommages fixes infligés lorsqu'on porte une attaque de l'un de ces types.

Chaque arme possède un type de dommage principal (en gras dans le tableau des armes), c'est celui qui est utilisé par défaut. Par contre si le joueur annonce porter une attaque avec un autre type, il faudra prendre celui-ci en compte.

Certains types de dommages sont notés NA (Non Applicable), cela signifie que l'on ne peut faire de dommages de ce type avec cette arme là.

Attaque :

Il s'agit d'un modificateur qui vient s'ajouter au SC d'attaque du personnage lorsqu'il manie cette arme en combat.

Défense :

Il s'agit d'un modificateur qui vient s'ajouter au SC de défense du personnage lorsqu'il manie cette arme en combat.

Initiative :

Il s'agit d'un modificateur qui vient s'ajouter à l'initiative du personnage lorsqu'il manie cette arme en combat.

Spécial :

Cette caractéristique vient donner des précisions sur un élément spécifique lié à l'arme.

Portée :

Elle indique la portée maximum standard et la portée extrême d'utilisation des armes de traits ou à

propulsion manuelle.

Armures

Protection

Les armures ont une protection contre chaque type de dommages : Contondants, Perforants, Tranchants et Balistiques. Quand une attaque est portée, il faut déduire des dommages infligés la protection correspondante au type de dommage. Contondant sur une attaque à dommages contondants, par exemple.

Certaines armures possèdent en plus un score d'impénétrabilité (il apparaît juste après le score de protection). Ce score représente un seuil de dommages de base de l'arme avec laquelle l'attaque est portée, pour avoir une chance de passer l'armure. Si les dommages de base de l'arme ne sont pas au moins égaux à ce seuil, l'attaque ne cause aucun dommage, car elle ne passe pas l'armure (et ce quelque soit le score total des dommages).

Exemple : si une attaque perforante est portée sur une armure ayant une impénétrabilité contre le perforant de 2, avec une arme dont les dommages de base perforants sont de 1, l'attaque ne passe pas.

Boucliers

Le bouclier est une arme particulière, car même si son utilité est essentiellement défensive et protectrice, elle peut devenir une arme entre des mains expertes.

Le bouclier possède donc un bonus défensif qui vient s'ajouter au bonus global du personnage lorsqu'il s'en sert.

Il possède également des bonus de protection qui viennent s'ajouter à l'armure du bras portant le bouclier.

Et enfin, il possède des scores de dommages qui servent lorsque le bouclier est utilisé pour attaquer.

Le bouclier permet des Manœuvres et peut être utilisé en Combat à deux armes (se référer aux chapitres concernés).

manœuvres [extrait]

Liste et coûts des manœuvres :

Arme secondaire

Manœuvre offensive ou défensive

Cette manœuvre peut s'utiliser lorsque le personnage manie deux armes ou une seule arme à une main (en plus de son autre main en arme secondaire, avec un cestus par exemple).

Elle lui permet :

- soit de porter une attaque avec son arme secondaire ou à défaut à mains nues durant la passe d'armes,
- soit d'augmenter sa défense en se servant de sa seconde arme ou de sa main libre (dans ce second cas, seulement pour parer une attaque à mains nues).

Dans le second cas, la Déf du personnage est augmentée de 2 points durant ce tour.

Coût : 1 PdM

Attaque multiple

Manœuvre offensive

Cette manœuvre permet de porter jusqu'à 3 attaques supplémentaires durant la passe d'armes avec son arme principale ou secondaire (pour ce livret d'introduction, le nombre d'attaques supplémentaires a été verrouillé à 1).

Coût : Première attaque supplémentaire : 2 PdM

Attaque puissante

Manœuvre offensive

En investissant des PdM dans cette manœuvre le personnage augmente les dommages potentiels de toutes les attaques au contact réussies dans le tour.

Coût : 1 PdM pour chaque +1 aux dommages, (maximum +6).

Attaque précise

Manœuvre offensive

En investissant des PdM dans cette manœuvre le personnage augmente les dommages potentiels de toutes les attaques à distance réussies dans le tour.

Coût : 1 PdM pour chaque +1 aux dommages, (maximum +6).

Carapace

Manœuvre défensive

Cette manœuvre, qui ne peut être réalisée qu'avec un bouclier, permet au personnage de se ramasser le plus possible derrière son bouclier afin de se protéger des attaques à distance. Ainsi, il pourra utiliser la Déf du bouclier contre une attaque à distance en lieu et place de la Déf par défaut qui est donnée par l'Esquive.

Coût : 2 PdM

Défense accrue

Manœuvre défensive

Cette manœuvre permet de concentrer ses efforts sur sa propre protection, elle augmente la Déf jusqu'à la fin du tour de 1 point par PdM investi dans la manœuvre avec un Maximum de 3 points.

Coût : 1 PdM pour chaque +1 à la défense, Maximum 3.

Feinte

Manœuvre offensive

Cette manœuvre permet de réaliser un mouvement trompeur lors d'un combat au CAC qui augmente les chances de passer une attaque.

Coût : 1 PdM pour chaque +1 au SC d'attaque, Maximum 3.

Rechargement rapide

La manœuvre de rechargement rapide ne peut s'effectuer que si les munitions sont d'accès rapide et facile, ne nécessitant pas de recherche (pour ce livret d'introduction, le nombre de Points de manœuvre a été verrouillé à 1).

1 PdM permet de :

- tirer une flèche d'un carquois et l'encoher
- prendre une bille dans une sacoche prévue à cet effet et l'insérer dans une fronde
- tirer une fléchette d'un support et l'insérer dans une sarbacane

Tir ajusté

Manœuvre offensive

En consacrant quelques instants à appliquer son tir, cette manœuvre permet d'augmenter les chances de passer une attaque au CAD.

Coût : 1 PdM pour chaque +1 au SC d'attaque,
Maximum 3.

**Des règles optionnelles permettent de
gérer les combats sans tenir compte du
système de localisation des dommages.**



les arcanes [extrait]

ARCANES MAJEURS

Les pouvoirs utilisables sont limités par leurs SC d'Arcanes et par la Jauge de fatigue.

Utiliser les compétences d'Arcanes majeurs

Les compétences arcaniques majeures nécessaires à l'utilisation d'un sort ou d'un pouvoir sont : Divination (Miracles), Evocation (Inspiration) et Invocation. Ces trois compétences ont un fonctionnement particulier exposé ci-après.

Réussite automatique

L'arcaniste n'a pas de chance d'échec, chaque sort ou pouvoir utilisé fonctionne systématiquement. La fatigue est comptabilisée et limite l'utilisation des arcanes.

Par contre, l'arcaniste ne peut utiliser que des pouvoirs dont le niveau de puissance est autorisé par son SC d'Arcanes.

Points de Fatigue (PdF)

Lorsque le personnage est reposé sa jauge de PdF est à 0, mais dès qu'il va faire usage de ses compétences arcaniques, la jauge va augmenter.

Chaque fois que le personnage utilise ses capacités, sa jauge augmente d'un nombre de points égal au Niveau de Puissance du pouvoir utilisé.

Lorsque le niveau de fatigue atteint le Seuil de résistance, soit **5 + Score de Volonté du personnage**, ce dernier devient psychologiquement épuisé. Il peut continuer à agir normalement, mais s'il fait encore appel à ses capacités (et que donc ses PdF dépassent son Seuil de résistance), à la fin de son tour, il fait une syncope et perd brutalement connaissance.

Exemple :

Voccio, un puissant druide, cherche à guérir une blessure mortelle reçue par Pytéas. Il utilise le pouvoir de Régénération de la branche Invocation (Niveau de Pouvoir : 2). Sa jauge de fatigue passe à 2.

Quelques heures après, il utilise son pouvoir de Furtivité (Niveau de Pouvoir : 3). Sa jauge de fatigue passe à 5 (2+3).

Son score de Volonté étant de 3, sa jauge de fatigue ne peut dépasser 8 (5+3) sans qu'il ne perde connaissance. Il pourrait donc utiliser 1 à 3 points sans danger.

Le personnage récupère naturellement et rapidement de cette syncope en 10 - score de Volonté tours. Par contre, il s'éveille avec un score de Volonté temporairement divisé par deux (arrondi à l'inférieur). Il regagnera ses points au rythme de 1 par heure.

S'il venait à user une nouvelle fois de ses capacités après une syncope due à un dépassement de son Seuil de résistance, le personnage tomberait (à la fin de son tour d'action) dans le coma.

Il lui sera alors nécessaire de recevoir des soins intensifs pour espérer pouvoir en sortir.

Récupération de la fatigue

Repos concret : il s'agit d'une période de repos complet éveillé ou non, correspondant à un minimum de sommeil requis pour récupérer. Usez de votre bon sens en fonction de l'état de fatigue et des conditions de repos des personnages, ou considérez une période de sommeil de 6 heures comme suffisante.

Armures et dommages arcaniques

Lorsque les effets d'un sortilège ou d'un rituel sont directs, l'armure de la cible ne compte pas, comme, par exemple, pour un Embrasement ou un Mauvais œil. Par contre quand le sortilège crée, à partir d'éléments naturels, une « arme » qui va blesser sa cible et que son armure est de nature à l'en protéger, alors elle sera déduite des dommages, par exemple contre des Aiguilles rocheuses.

Restrictions

Certains sorts peuvent avoir des restrictions qui sont notées dans le texte descriptif.

Utiliser un pouvoir d'Arcane Majeur est également soumis à des contraintes physiques (sauf exception) qui sont que les paroles et les gestes mystiques consacrés doivent accompagner le lancement de ceux-ci. Si l'arcaniste est entravé, il ne peut alors user de ces pouvoirs.

De plus, sauf précision ou sort avec une portée sans limite, l'arcaniste doit voir la cible de son sortilège. Une personne aveugle peut tout de même incanter avec, soit un sort de toucher, soit en repérant une personne très proche par le son.

Le même sort ne peut être cumulé à plusieurs reprises sur une même cible. L'effet doit être terminé avant de pouvoir le relancer sur celle-ci.

ARCANES mineurs

Les compétences arcaniques mineures sont l'Alchimie, le Code de l'honneur et le Berserker. Dans ce livret, nous ne présentons qu'un extrait de la compétence arcanique mineure Berserker.

Alchimie (extrait)

De manière générale l'Alchimie permet de créer des concoctions : potions, remèdes, infusions, décoctions, onguents, élixirs et autres antidotes à partir d'éléments naturels. Ceux-ci ont un effet accélérateur mineur sur les capacités naturelles des êtres vivants. Elle permet également de créer quelques objets spéciaux et autres pierres merveilleuses.

Les antidotes peuvent guérir les empoisonnements, les remèdes soigner les maladies, les potions accroître la confiance en soi ou la virilité, les onguents accélérer la régénération des blessures, etc.

Code de l'honneur (extrait)

Tout d'abord le personnage doit se doter d'un code. Celui-ci doit être cohérent et respectable, à l'image du code des chevaliers dans leur vision romantique.

Si une situation entre en ligne de compte par rapport à ce code, le personnage peut alors faire appel à sa compétence pour bénéficier d'un avantage.

Berserker (extrait)

La compétence arcanique mineure de Berserker permet au prêtre guerrier (ou guerrier fauve) qui la maîtrise de s'imprégner d'une partie de la puissance animale de son dieu tutélaire (animal totem).

Plus la compétence est élevée, plus le pouvoir divin afflue dans le corps du guerrier fauve.

Par défaut, le berserker entre en transe grâce à des prières qu'il répète avant le combat, cela lui prend quelques minutes, puis il perd le contrôle de ses pensées et déchaîne sa fureur sur ses ennemis.

Un guerrier fauve peut tenter d'entrer en transe en un seul tour. Pour cela il doit réussir un jet avec la compétence Berserker avec un ND de 15.

L'énergie divine ainsi acquise va octroyer des capacités surhumaines au combattant. Toutefois, pour pouvoir en bénéficier, il doit se plier à certaines règles et surtout accepter de perdre partiellement le contrôle.

Les règles :

- Le berserker ne porte pas d'armure (hormis celle faite de la peau de son animal totem, donc au mieux

l'équivalent d'un cuir souple) et peu de vêtements.

- En transe le berserker se bat au corps à corps jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'ennemis ou jusqu'à sa mort.

- En transe le berserker applique le score de sa compétence Berserker en malus à tous ses jets de compétences Générales sauf Résistance et Sports.

Après le combat, une fois que la colère de la bête est calmée, le berserker reprend ses esprits et son contrôle en quelques minutes.

Il peut, également, tenter de sortir immédiatement de sa transe en réussissant un jet de Berserker avec un ND de 15.

Le berserker peut utiliser cette capacité afin de rompre sa transe en plein combat, cela lui prend 1 tour. En cas d'échec, il ne peut pas tenter à nouveau avant d'avoir combattu au moins un tour complet entre chaque tentative.

Les avantages :

Lorsque le berserker est en transe il est capable d'utiliser un membre blessé, même si celui-ci est normalement inutilisable (soit entre 0 et PdV max en négatif). S'il s'agit du Torse, il reste conscient tant qu'il lui reste des Points de vie dans la zone Cœur.

De plus, les malus dus au passage en dessous de 0 (perte de Points de Manœuvres et malus aux compétences) sont réduits du niveau de la compétence Berserker.

Exemple :

Kanu possède une compétence Berserker de 12. Il est blessé aux deux jambes durant un tour. Celles-ci passent toutes les deux à -2 PdV (en temps normal Kanu à 11 PdV par jambe).

Dans l'absolu, Kanu ne devrait plus tenir debout. De plus, il devrait subir une perte de 5 points de Manœuvres et subir un malus de 20 points sur les compétences directement liées à l'utilisation des jambes (comme le combat) et de 10 sur les compétences indirectes.

Comme Kanu est en transe, il ne perd pas de points de Manœuvres ($12 > 5$), ne subit pas de malus sur les compétences indirectement liées aux jambes et seulement un malus de 8 sur les autres ($20 - 12$).

Il peut donc continuer à se battre debout avec pour seul malus 8 points dû à l'état de ses jambes.

Si une seule jambe avait été mise hors d'état, il n'aurait subi aucun malus ($12 > 10$).

Rage Berserker

Grâce à sa compétence d'arcane, un Guerrier fauve peut transcender la force que lui donne la Frénésie Berserker pour la transformer en une véritable Rage lui conférant des capacités hors du commun.

Le Guerrier-fauve doit donc choisir un seul et unique animal totem qu'il conservera toute sa vie (Ours, Loup, Corbeau ou cheval).

Loup

Le SC de la compétence Berserker est réparti entre les dommages et un bonus au SC de la compétence Esquive du personnage. L'un comme l'autre sont temporaires et disparaissent à la fin de la transe.

Exemple :

Tunadirson, prêtre guerrier du seigneur Hildolfr (fils d'Odin) possède la marque du loup, il est son totem. Son SC est de 8. Lors d'un combat, il entre en transe et répartit son score ainsi : 4 en dommages et 4 en bonus à son SC d'Esquive. Durant la transe chaque attaque qu'il réussira à porter causera 4 points de dommages supplémentaires et son SC d'Esquive sera accru de 4 points.

Capacités des animaux totems

SC Berserker	Loup
6 à 7	Dommages +3 Bonus SC Esquive (SC +3) *
8 à 9	Dommages +4 Bonus SC Esquive (SC +4) *
10 à 11	Dommages +5 Bonus SC Esquive (SC +5) *
12 à 13	Dommages + 6 Bonus SC Esquive (SC +6) *
14 à 16	Dommages + 7 Bonus SC Esquive (SC +7) *

* SC d'Esquive maximum 16

points de héros (pdh)

Les personnages peuvent utiliser leurs points de la façon dont ils le désirent, soit un par un, soit tous d'un coup pour différentes applications, , durant une séance ou un scénario (à la discrétion du Meneur). Ces points ne sont récupérés qu'après la fin du scénario (ou de la séance) et selon le jugement du Meneur. Pour être récupérés, les points doivent avoir été utilisés de façon héroïque, sinon leur récupération n'est pas certaine.

Utilisation des points de héros

Lors d'un combat

Un personnage peut utiliser un point de héros pour que son combat devienne « héroïque ». Dès lors, ses adversaires subissent automatiquement des blessures incapacitantes quelque soit le résultat des dommages et la Constitution de ces derniers (le personnage se bat comme un lion, ses adversaires tombent sous les coups, la peur les tétanise). Un PNJ (de Classe 5 ou plus) peut utiliser un point de héros pour annuler cet effet (il harangue ses troupes pour les motiver, sa présence naturelle contrecarre l'aura du combattant...).

Améliorer des jets de dés

L'utilisation d'un point de héros permet d'ajouter 5 au résultat de n'importe quel lancé de dés. L'utilisation peut se faire avant ou après le jet de dés et dure un tour de combat. Le bonus s'ajoute soit au jet de compétence ou d'attaque, soit aux dommages, soit à la localisation.

Le bonus peut aussi s'appliquer en défense, augmentant la défense du personnage ou son armure.

Compétences spéciales

Certaines compétences peuvent demander l'utilisation d'un PDH afin d'arriver à certains effets supplémentaires : comme Commandement.

Le destin

Les points de héros permettent également d'influencer le destin sous forme de chance. Par exemple faire en sorte que «le garde dorme profondément lorsqu'un bruit maladroit est provoqué par l'ouverture de la cellule où sont enfermés les esclaves que vous souhaitez libérer...».

Se protéger des dommages

Ils peuvent annuler une blessure, le personnage aura eu

plus de peur que de mal.

Dans ce cas, il faut prendre en compte uniquement les dommages infligés sur un membre et pas les points débordants sur une autre partie du corps. À moins d’user de plusieurs points de héros.

Exemple :

Un personnage qui possède 10 PV dans les jambes, fait une mauvaise réception après un saut et subit 15 points de dommages par jambes. Il encaisse donc 10 dans chaque

jambe plus 10 dans le torse (5+5). S’il annule une blessure, il ne pourra annuler que 10 points dans l’une ou l’autre des jambes ou 10 points dans le torse. Pour annuler l’ensemble de ses blessures, il devra utiliser 3 points.



sang divin (extrait)

Système

Le système présenté permet de gérer les capacités des demi-dieux et leurs influences positives et négatives sur les personnages. Grâce à cela, les personnages de Darkrunes ont, entre autre, une moyenne des attributs très légèrement supérieure à la moyenne des Profils héroïques habituels.

Choisir le parent divin

Les Personnages Joueurs n'ont pas à faire ce choix. Par défaut, ils sont les enfants de Liv aux mille visages.

Impact sur les personnages

La puissance du sang divin coulant dans les veines du personnage va lui conférer des bonus, mais également d'éventuelles contreparties.

Attribut :

Le personnage augmente de 1 point un attribut lié à la valeur de sa divinité parente.

Exploits :

Une fois par session de jeu (à la discrétion du MJ), le personnage peut accomplir un exploit majeur. Chaque utilisation d'un exploit augmente sa jauge de fatalité de 2 points.

Exploits et jauge de fatalité

De part leur filiation divine, les Personnages Joueurs sont capables d'accomplir des «exploits majeurs» cumulant 2 points de fatalité.

Exploits majeurs

A chaque utilisation le joueur peut choisir l'une des actions suivantes :

Le personnage peut remplacer n'importe quel score de compétence générale qu'il ne maîtrise pas par un score de 10. Pour la durée d'une scène.

Ou, le personnage peut remplacer n'importe quel score de compétence qu'il maîtrise (6 ou plus) par un score de 14. Pour la durée d'une scène.

Ou, gagner +5 dans n'importe quel bonus d'attribut (hors compétences), pour la durée d'une scène.

Ou encore, pour la scène, augmenter les chances de coup de maître d'une compétence. Ainsi les coups de maître seront sur tous les doubles, sauf le double 1 qui sera toujours un échec, mais plus un échec catastrophique.

Dans le cadre d'une compétence de combat :

- Si, malgré le score final, l'attaque est un échec, grâce au coup de maître, elle devient un succès normal infligeant 10 de dommages (+ modificateur d'arme et attribut) dans le torse.
- Si l'attaque est un succès l'attaquant inflige, dans le torse, 10 de dommages (+ modificateur d'arme et attribut) + un D10 supplémentaires.

Fatalité

La jauge de fatalité représente l'intérêt que porte la divinité ancêtre ou les divinités ennemies de celle-ci, au sang-divin. Plus la jauge est basse, plus l'intérêt est faible et moins le sang-divin n'a à craindre les desseins divins. Plus elle augmente, plus le contrôle de son destin va échapper au personnage. En d'autres termes, le MJ est en mesure d'utiliser 5 points de la jauge du personnage pour convertir n'importe quel succès du joueur en un échec. Le MJ peut également utiliser 10 points de la jauge pour contraindre le personnage à agir selon le désir de son ancêtre divin ou pour faire intervenir une divinité ennemie de ce même ancêtre, à l'encontre du personnage.

...



SCÉNARIO

La caravane passe et le chien vous dévore !

La Fianna

De manière générale ce sont de jeunes chasseurs ou, parfois, des guerriers issus de familles notables qui se proposent à rejoindre la Fianna. Mais les exceptions ne sont pas rares. Ceux qui veulent intégrer les hommes du haut roi doivent accomplir des tâches spécifiques, surmonter de difficiles épreuves, mais surtout prouver leur loyauté au Haut roi.

Tout d'abord, il leur est demandé de posséder un certain niveau de maîtrise en poésie. Ensuite viennent les tests physiques où sont mesurés leur courage et leur motivation. Chaque prétendant doit, par exemple, résister aux assauts de neuf adversaires, armé d'un seul bâton et d'un bouclier, mais surtout, en étant enterré jusqu'à la taille. Il doit également traverser une forêt tout en étant pourchassé par trois des ses compagnons, sans jamais se faire rattraper, ni être blessé, ni faire craquer une branche sous son pas ou encore sans que sa coiffure (tressée pour l'occasion) ne se défasse.

Les Fiannas sont divisés en vingt sept Ceithrenn de vingt sept hommes, chacun dirigé par un Rigfennid. Leur chef suprême étant le Haut Roi.

Ils suivent le code édicté par Finn et se servent de celui-ci pour appliquer la loi du Haut roi au mieux :

La pureté dans nos cœurs,

La force dans nos bras,

La vérité de nos paroles dans nos actes.

Si la volonté du Haut roi venait à s'opposer au code, jamais un Fianna ne trahirait ce dernier, cherchant par tout moyen d'exécuter la tâche ordonnée, tout en restant en accord avec ses principes. Quitte à devoir faire changer d'avis le roi des rois en sacrifiant sa vie pour démontrer la force de sa conviction.

Introduction

En cette belle année, de l'an 142 avant le Ragnarok, le commerce de l'étain est plus que florissant.

Héros ou aventuriers, l'argent reste souvent nécessaire au bien être, c'est pourquoi vous vous êtes engagés dans l'escorte d'une caravane descendant d'Albion vers La cité de Massalia en Gaule.

Son propriétaire, un puissant marchand Cymrus (ouest d'Albion) du nom de Ritugis, achemine une des plus belles récoltes d'étain réalisée, depuis longtemps, dans ses mines.

Vous voilà embauchés pour plusieurs semaines afin de le protéger lui, sa précieuse cargaison, ainsi que ses quelques hommes de main. Vous embarquez à bord d'un frêle esquif en direction des côtes nord de la Gaule.

La caravane se compose de trois chariots à quatre roues remplis du minéral précieux, tirés par quatre chevaux chacun. Sur le dessus de l'un d'eux se trouve

également une cage recouverte d'un drap. Parfois, on peut entendre le grondement sourd d'un chien s'en échapper. L'un des chariot transporte également des vivres et des victuailles pour les animaux de trait.

Alet, les ennuis commencent !

Après avoir traversé le détroit séparant Albion de la Gaule, vous souhaitez prendre quelques heures de repos dans le village Redon d'Alet (au nord de la forteresse de Condате).

Alet est un petit village fortifié, constitué d'une vingtaine de chaumières, de quelques granges et d'une halle. La palissade est composée d'une simple rangée de poteaux de bois plantés sur le sommet d'un talus d'à peine un mètre. Le tout culmine à trois mètres du sol en son plus haut point.

Le village en lui même abrite une soixantaine de personnes. Avec les fermes alentours, Davonos, le jeune seigneur d'Alet, est le protecteur

d'approximativement deux cent âmes.

La mer était agitée et la plupart des membres de la caravane (vous y compris) en ont souffert. Ce repos serait le bienvenu. Le groupe pénètre dans le village avec pour but de trouver une place où s'abriter (une grange par exemple) et prendre quelques heures de repos.

Les personnages peuvent tenter un test de Vigilance ou de Langage corporel (difficulté courante : 15) afin de constater le malaise de Ritugis à cette occasion.

Ritugis, qui a été le plus malade de tous semble, bizarrement, très pressé de reprendre la route. Vu la durée totale du voyage, quelques heures de plus ou de moins n'y changeront rien. Alors pourquoi un tel empressement ?

Si les personnages le questionnent à ce sujet, il dira simplement qu'il a un mauvais pressentiment, et qu'il pense qu'il vaut mieux partir au plus vite.

Un jet réussi en Langage corporel, difficulté difficile (20) permettra de se rendre compte que Ritugis, s'il ne ment pas, ne semble pas dire toute la vérité.

Étant la force armée de la caravane, les personnages peuvent influencer la décision de Ritugis. S'ils partent immédiatement, tout le monde sera rapidement épuisé et la vigilance de chacun risque de s'émousser. S'ils décident de rester, il verront l'anxiété de Ritugis augmenter d'un cran.

Les personnages peuvent avoir remarqué, s'ils sont vigilants ou posent la question, l'arrivée d'un cavalier peut de temps après la leur. L'homme semble être un combattant léger.

Il se rendra à la halle du village rencontrer Davonos et en repartira quelques minutes après, enfourchant son cheval et partant à fond de train vers la côte.

Le rattraper serait difficile tant il semble bon cavalier. De plus, Ritugis insiste pour que la caravane reprenne sa route. Il craint, maintenant, qu'une bande de pillards ne soit sur leur piste.

Les hommes de main de Ritugis.

Ritugis est accompagné de trois serviteurs qui mènent les chariots et s'occupent de l'intendance.

Padrig, âgé mais plutôt robuste, est au service de Ritugis depuis plus de vingt ans. Son bras droit et sa main sont emmaillottés dans des bandages épais. S'il est interrogé à ce sujet, il expliquera que le premier

jour où il a voulu nourrir le chien, ce dernier a failli lui arracher le bras. Il voue une fidélité sans faille à son maître et n'a rien remarqué de particulier.

Lodocus, jeune homme robuste, est le fils de Padrig. Quelque chose le tracasse à propos du chien. Il n'a jamais vu une bête si féroce. Sans son intervention rapide, son père aurait perdu son bras. Il se rappelle avoir dû user de toutes ses forces pour obliger l'animal à lâcher le bras de son père. Il a également souvenir, d'avoir vu l'homme qui a vendu le chien à Ritugis et d'avoir eu le sentiment qu'il n'était pas celui qu'il voulait paraître.

Licnos est un jeune esclave, à peine sorti de l'enfance. Il a rejoint le service de Ritugis il y a quelques semaines. Esclave depuis son plus jeune âge, Licnos est un excellent cuisinier. Il a l'œil vif et l'ouïe perçante, il connaît un secret que les autres ignorent.

Il est possible d'en apprendre plus en questionnant intelligemment Licnos ou en marchandant avec lui. En effet, Licnos sait que Ritugis a payé le chien bien plus cher que ce qu'il aurait pu réellement valoir. Une petite fortune selon lui.

quelle est réellement la situation ?

Ritugis c'est porté acquéreur, il y a quelques semaines, d'un fabuleux trésor : le chien de Mac Dathô. Ce dernier était un ancien roi de Laigin, en Eire, qui possédait ce formidable chien nommé Ailbé. La bête était cruelle et puissante et la légende raconte qu'elle pouvait protéger toute la contrée à elle seule.

Dans un premier temps, Ritugis a ri de l'histoire du vendeur. Il a acquis le chien, une vraie fortune, pour le plaisir de raconter qu'il possédait le chien de Mac Dathô. Mais rapidement, son humeur a changé. D'abord, car l'animal a failli tuer un de ses serviteurs, lui laissant un bras affreusement mutilé. Le chien semblait bien plus fort et robuste que ce qu'il devrait être. Ensuite, parce qu'il a fini par entendre des histoires durant son trajet. Des rumeurs qui prétendaient qu'un groupe de Fiannas avait traversé la mer et se trouvait en Albion sur la piste d'un voleur ayant offensé un quelconque seigneur d'importance.

Ritugis, ne sait pas trop, au final, quel type d'acquisition il a fait. Mais si les Fiannas, les émissaires du Haut Roi d'Eire, sont à sa recherche, il pense que, peut-être, la légende pourrait être vraie.

Dans ces conditions, il pourrait voir sa fortune et sa

renommée assurée à jamais. Il espère donc rejoindre Massalia au plus vite. Là-bas ses contacts phocéens pourront le protéger.

Il fera passer les Fiannas pour des brigands auprès des PJ, leur indiquant que ceux-ci en veulent à sa cargaison et au magnifique chien qu'il a acquis il y a peu. Il leur expliquera qu'il le destine au Timouque le plus puissant de Massalia, ce qui est vrai. Les Timouques sont les membres dirigeants de la cité de Massalia.

Si la situation devient vraiment périlleuse pour lui, Ritugis proposera même de partager ses gains avec les PJ, leur faisant miroiter monts et merveilles. Les Timouques de Massalia pouvant les rendre plus riches et célèbres que les plus grands héros Minoens.

Que le chien soit ou non le formidable Ailbé, il a bel et bien été dérobé au Roi actuel de Laigin. Ce dernier a joué de son influence auprès du Haut Roi afin qu'il envoie ses meilleurs hommes sur les traces du ou des voleurs.

Mais Ritugis l'a acquis de façon honnête.

Les personnages seront probablement tiraillés entre leur loyauté envers leur employeur actuel et l'honneur qui dicterait de rendre le chien à son véritable propriétaire. Peut-être seront-ils tentés par l'appât du gain que leur promet Ritugis. Souffriront-ils de voir les guerriers d'Eire leur imposer leur loi ?

Ce qu'il adviendra dépendra d'eux. Gardez en tête que l'honneur s'écrit sur les deux faces d'une même pièce. Le guerrier brave qui ne tourne jamais le dos à un défi gagne en prestige et en renommée, autant que celui qui agit de façon juste.

Quelles que soient les décisions que prendront les personnages, les Fiannas ne tenteront de les intercepter qu'en dehors d'Alet.

Si les personnages restent anormalement longtemps cantonnés dans le village, les Fiannas viendront réclamer leurs têtes.

Ils resteront en dehors du village et lanceront tour à tour de longues tirades de défi. Insultant les mères des personnages et foulant au pied leur virilité, ou leur vertu.

S'ils reprennent leur route ils les pisteront. Les personnages peuvent tenter de dissimuler leurs traces, mais les chariots sont lourds et laissent de lourds sillons sur les routes. Cet encombrement réduit également à néant les chances de prendre les rapides cavaliers Fiannas de vitesse.

la confrontation

Tôt ou tard les Fiannas finiront par intercepter la caravane. Selon les actions des personnages, soit en l'attaquant dans un espace dégagé ou en la prenant en embuscade, soit en leur barrant la route afin de négocier.

Dans l'absolu, les Fiannas sont prêts à négocier. C'est donc cette dernière option qui semble la plus plausible. Toutefois, ils ne possèdent pas de biens capables de compenser la dépense de Ritugis.

Il est probable qu'il y est confrontation physique. Un duel de champions ne résoudrait rien, car les Fiannas ne rentreront qu'avec le chien ou de telles blessures que leur quête soit devenue impossible.

Utiliser Ailbé contre les Fiannas : Il est possible en cas de conflit d'utiliser le chien dans l'affrontement contre les Fiannas. Si, d'une manière ou d'une autre les personnages viennent à découvrir le nom du chien ou encore son histoire, il leur sera possible de réaliser un jet en Contes et légendes.

La difficulté sera de 15 pour le personnage Gallicène et de 20 pour les autres. En cas de succès, le personnage se rappellera de la légende du chien de Mac Dathô. Du fait qu'il ait offert son chien à deux rois simultanément, celui des terres D'Ulad et celui des territoires de Connach. Que ce geste provoqua l'affrontement de tous leurs champions lors du banquet donné par Mac Dathô. Et enfin, que durant le combat, Mac Dathô lâcha Ailbé dans la mêlée. Ce dernier choisit de s'en prendre aux hommes du Connach faisant un carnage dans leurs rangs.

Si vous décidez qu'Ailbé et bel et bien le chien de feu Mac Dathô, alors il suffira de le convaincre que les Fiannas sont des gens du Connach.

Si Ailbé est simplement un magnifique chien royal, alors il est dressé au combat et il pourra se faire obéir de ceux avec qui il voyage depuis quelques temps.

les protagonistes

Gérer les Points de manœuvres des adversaires.

Durant un combat vous pourrez gérer les Points de manœuvres de vos PNJ de deux façons, soit (comme pour les PJ) en répartissant les points à chaque tours (plus longs mais plus personnalisé) soit en leur affectant une posture de combat.

Il s'agit d'une répartition type des Points de manœuvres que chaque PNJ utilise dans la majorité des cas (en sachant que le PNJ peut toujours s'adapter à une situation particulière s'il en a la présence d'esprit). Disons que cette posture de combat, permettra non seulement de le typer, mais également de faciliter sa gestion durant les affrontements.

Dans la catégorie de Combat se trouve un score noté ainsi x/y, x correspond au SC de combat et y aux Points de Manœuvres.

Les points de Manœuvres sont ensuite répartis et signalés par une *, dans les notes sont indiquées les Manœuvres utilisées par défaut.

Hommes de main de Ritugis

Attributs		entre -1 et 0	
Compétences générales		3	
Combat		Initiative : 0 Défense : 17	
CAD ou CAC: 4/1		Bdom. CAD/CAC : 0/0	
Loca.	Désignation	Armure	PV
1	Jambe droite	0	9
2	Jambe gauche	0	9
3.4	Bras droit	0	9
5	Tête	0	14
6.7	Bras gauche	0	9
8.9.10	Torse	0	9
*	Cœur	0	4

Notes : Ils portent des vêtements ordinaires et ne sont pas armés.

Ritugis

Attributs principaux		0 à 1				
Attributs secondaires		0				
Compétences générales		6				
Combat		Initiative : 1				
Armes de Contacts : 7 +1*/3 Combat à mains nues : 7+1*/3		Bdom. CAD/CAC : 0/1				
		Armure				PV
Loca.	Désignation	Cont.	Perf.	Tran.	Bal	
1	Jambe droite	0	0	0	0	12
2	Jambe gauche	0	0	0	0	12
3.4	Bras droit	0	0	1	0	12
5	Tête	0	0	0	0	17
6.7	Bras gauche	0	0	0	0	12
8.9.10	Torse	0	0	0	0	12
*	Cœur					7

Notes* : Feinte 1, Attaque puissante 1, Défense accrue 1.

Cladio : SC 7+1* ; Dom. Perf. 3+1*/**Tran.** 4+1* ; Def. 21+1*.

Vêtements de qualités, cladio et fourreau métallique (+1 Init.). Il possède une importante quantité de minéraux de valeur, sous forme de petits lingots d'argent ainsi qu'un millier de potins (pièces de bronze celtés).

Chef du groupe des Fiannas						
Attributs principaux		2				
Attributs secondaires		0				
Compétences générales		8				
Combat		Initiative : 2				
Armes de Contacts : 10+3*/4 Armes de traits : 10+1*/4 Armures : 4		Bdom. CAD/CAC : 2/2				
		Armure				PV
Loca.	Désignation	Cont.	Perf.	Tran.	Bal	
1	Jambe droite	0	2	3	1	16
2	Jambe gauche	0	2	3	1	16
3.4	Bras droit	0	2	3	1	16
5	Tête	2	2	2	1	21
6.7	Bras gauche	0	2	3	1	16
8.9.10	Torse	2	4/1	5/2	1	16
*	Cœur					11
Notes* : En fonction de l'arme utilisée Feinte 3 ou Tir ajusté 3 et Attaque puissante 1 ou Attaque précise 1. Cladio : SC 10+3* ; Dom. Perf.4+1*/ Tran.5+1* ; Def. 24 Arc simple : SC 10+1* ; Dom. Perf.3+1* Il est équipé d'une armure de cuir rigide et d'un casque, d'un arc simple, d'un carquois de 20 flèches et d'un cladio.						

Adversaires multiples

Quand un combattant affronte plusieurs adversaires, sa défense diminue de 2 points par adversaires supplémentaires au-delà du premier, jusqu'à un Maximum de 3 adversaires (4 avec des armes à allonge telle que la lance). Au-delà les attaquants se gênent, exception faite du cas d'un combat à distance.

Adversaires multiples au CAC			
Nombre d'adversaires	2	3	4 si armes à allonge
Malus de défense	-2	-4	-6

Exemple :

Andosos affronte 2 adversaires, sa défense subit un malus de 2 points. S'il en affrontait 3, sa défense diminuerait de 4 points.



Fiannas						
Attributs principaux		1				
Attributs secondaires		0				
Compétences générales		7				
Combat		Initiative : 1				
Armes de Contacts : 8+3*/3 Armes de Traits : 8+3*/3 Armures : 3		Bdom. CAD/CAC : 1/1				
		Armure				PV
Loca.	Désignation	Cont.	Perf.	Tran.	Bal	
1	Jambe droite	0	2	3	1	13
2	Jambe gauche	0	2	3	1	13
3.4	Bras droit	0	2	3	1	13
5	Tête	0	0	0	0	18
6.7	Bras gauche	0	2	3	1	13
8.9.10	Torse	2	4/2	5/2	1	13
*	Cœur					8
Notes* : Feinte 3.						
Cladio : SC 8+3* ; Dom. Perf. 3/Tran. 4 ; Def. 22						
Arc simple : SC 8 ; Dom. Perf. 2						
Les Fiannas sont équipés d'une armure de cuir rigide, d'un arc simple, d'un carquois de 20 flèches et d'un cladio.						

Le groupe de Fiannas se compose de sept personnes (le chef de la troupe plus six combattants), tous des hommes. Si un corps à corps s'engage, il est probable que deux Fiannas s'en prendront à Andosos. Les autres tenteront des duels avec les personnages, épargant peut être même Paisley (au début tout du moins). Le chef du groupe n'entrera pas en combat dans un premier temps, mais prendra le relais du premier homme qui sera mis hors combat ou qui se retirera.

Ce sont de bons archers, il n'est pas impossible qu'ils engagent le combat avec une ou deux salves de flèches. S'ils subissent trop de pertes rapidement ou trop de blessures graves, ils abandonneront.

Quelques noms si nécessaire :

Aed, Eogan, Judikael, Oengus.

Ailbé, Molosse

Force	5	Rapidité	5	Perception	5	Points de Héros	0
Constitution	2	Savoir	-2	Charisme	0		
Dextérité	5	Ruse	0			Initiative	10
Apparence	0	Volonté	0			Défense	20

Recherche	10	Vigilance	10	Pistage	15
-----------	----	-----------	----	---------	----

Attaques	SC / PdM	Dommages	Notes
----------	----------	----------	-------

CAC

Morsure	7/3	Perf 1+3*+5
---------	-----	-------------

Style de combat habituel : Attaque puissante*

Notes : Si vous souhaitez que l'animal soit réellement surnaturel, vous pouvez considérer que sa défense soit de 23 et que sa morsure bénéficie d'un bonus de +3 au toucher et aux dommages.

Localisation de face

		PdV	Cont.	Perf.	Tran.	Bal.	Enc.
1-2	Patte av G	19	0	0	0	0	0
3-4	Patte av D	19	0	0	0	0	0
5-6	Tête	24	0	0	0	0	0
7	Flanc	19	0	0	1	0	0
8-9-10	Poitrail	19	0	0	1	0	0
*	Cœur	14					

Localisation de dos

		PdV	Cont.	Perf.	Tran.	Bal.	Enc.
1-2	Patte ar G	19	0	0	0	0	0
3-4	Patte ar D	19	0	0	0	0	0
5-6-7	Flanc	19	0	0	1	0	0
8-9-10	Croupe	14	0	0	1	0	0

Notes

Armure Fourrure épaisse

équipement

Caestus : gants de combat.

Cladio : épée celte, l'arme mesure en moyenne 80 cm. Il s'agit d'une lame droite à double tranchants.

Francisque : c'est une hache de guerre à simple tranchant ayant la particularité d'être suffisamment équilibrée pour être lancée sur une distance courte.

Glaive : arme d'estoc couret possédant une puissante

pointe et une lame à deux tranchants.

Scramasaxe : long poignard à la dimension d'une épée possédant une lame large et robuste de 50 cm et un seul tranchant. La pointe plus allongée et renforcée en fait une arme d'estoc très meurtrière.

Scutum : grand bouclier rectangulaire, il peut atteindre 1.20 mètre et plus.

Ulfberht : c'est une épée longue d'environ 90 cm, forgée dans un acier de très grande qualité qui la rend plus efficace.

liste des sortilèges

Ulfrandr : il peut utiliser le sortilège Touché énergisant (Invocation, niveau 1).

Il peut également utiliser ses capacités de Berserker (totem Loup). Son SC dans la compétence étant de 10, il bénéficie d'un bonus de 5 aux dommages et 5 en Esquive (voir tableau).

Paisly : elle peut utiliser tous les sortilèges listés ci-après (Invocation et Évocation).

INVOCATION

Touché énergisant

Niveau de puissance : 1
Incantation : 1 Tour
Effet : Faible
Durée : 3 Minutes
Portée : Touché
Zone : Cible

L'arcaniste use d'une petite parcelle de sa propre énergie pour revitaliser sa cible (sans subir de contrecoup). Au choix de l'arcaniste, rend momentanément 2 Points de Vie dans chaque zone de sa cible ou 1D10+1 dans une seule (hors Cœur dans ce cas). Les points en excès sont perdus. A la fin du sortilège, la cible retire autant de points gagnés à ses scores actuels.

Compréhension des langues

Niveau de puissance : 2
Incantation : 1 Tour
Effet : Bas
Durée : 1 Heure
Portée : Touché
Zone : Cible

Grâce à cet enchantement le ritualiste ou sa cible sont en mesure de comprendre et parler une langue qui leur est normalement étrangère mais qui reste courante dans les royaumes humains.

Parole lointaine

Niveau de puissance : 2
Incantation : 3 Tours
Effet : Faible
Durée : 1 Minute
Portée : À portée de vue
Zone : Cible

Les paroles du ritualiste voyagent sur un souffle d'air jusqu'à sa cible (qui est la seule à entendre ses mots).

Régénération

Niveau de puissance : 2
Incantation : 1 tour, brûle l'énergie de l'arcaniste
Effet : Elevé
Durée : Instantané
Portée : Touché
Zone : Cible

Ce pouvoir permet d'effectuer un transfert d'énergies vitales du ritualiste vers sa cible. Il retire autant de points de vie d'autant de zones (hors Cœur) de son corps qu'il le souhaite et les transmet à sa cible (la répartition reste à sa discrétion) sans pouvoir dépasser le maximum des zones de sa cible.

Runes

Niveau de puissance : 2
Incantation : 3 Minutes, glyphes
Effet : Elevé
Durée : 3 Jours, 1 combat
Portée : Touché
Zone : Cible

Des runes peintes sur le corps de la cible lui confèrent un bonus de 2 points dans une de ses compétences de combat, au choix de l'arcaniste. Comme toujours ce bonus ne modifie pas le nombre de points de manœuvre de la cible.

Restriction : le sortilège s'active dès le premier affrontement ayant lieu durant sa durée et s'achève à la fin de la scène.

EVOCATION

Lumière

Niveau de puissance : 1
Incantation : 1 Tour
Effet : Faible
Durée : 1 heure
Portée : Touché
Zone : Cible

La cible se met à luire avec l'intensité d'une torche, mais la lumière est blanche et éclaire mieux.

Brise légère

Niveau de puissance : 2
Incantation : 1 Tour
Effet : Faible
Durée : 3 Minutes
Portée : 30 Mètres
Zone : Cible

L'arcaniste crée et manipule une légère brise pouvant porter de légers poids ou déplacer de très petits objets (environ 1 kg). A portée de vue du ritualiste.

Flash

Niveau de puissance : 2
Incantation : 1 Action
Effet : Faible
Durée : 1 Tour
Portée : Touché
Zone : 3 Mètres de rayon

La cible s'illumine, éclairant vivement les alentours durant quelques instants. Dans l'obscurité, le flash lumineux peut brièvement aveugler la vision durant quelques instants (1 tour) dans un rayon allant jusqu'à une douzaine de mètres.

Guérison

Niveau de puissance : 2
Incantation : 3 Tours
Effet : Moyen
Durée : Instantané
Portée : 3 Mètres
Zone : Cible

L'arcaniste fait appel aux forces naturelles pour accélérer la guérison des blessures de sa cible. Chaque zone blessée récupère 4 Points de Vie (sans dépasser son maximum, les points éventuels en excédant suivent la Chaine des dommages).

Guérison ciblée

Niveau de puissance : 2
Incantation : 1 Tour
Effet : Moyen
Durée : Instantané
Portée : Touché
Zone : Cible

Usant des énergies naturelles qui l'entourent l'arcaniste régénère une blessure chez sa cible. La zone récupère 1D10+3 Points de Vie (sans dépasser

son maximum, les points éventuels en excédant suivent la Chaine des dommages).

Lance

Niveau de puissance : 2
Incantation : 1 Tour
Effet : Bas
Durée : 3 Heures
Portée : Touché
Zone : Cible

En touchant le sol (quel qu'il soit) le ritualiste peut en extraire une lance de pierre très robuste et s'en servir comme d'une arme (voir «Lance» dans le chapitre «Equipeement»).

Purification mineure des liquides

Niveau de puissance : 2
Incantation : 2 Tours
Effet : Démesuré
Durée : Instantané
Portée : Touché
Zone : Cible

L'arcaniste est en mesure de purifier une boisson contenue dans un récipient dont le volume est inférieur à 1 litre de toute toxine ou poison.

Tourbillon

Niveau de puissance : 2
Incantation : 1 Tour
Effet : Moyen
Durée : 1 Minute
Portée : Touché
Zone : Cible

Des courants d'air puissants se déploient autour du ritualiste, le protégeant des attaques de projectiles (hors armes à poudre) et de lancé ou d'un gaz toxique.

personnages compétents

Ce point est réservé au personnage de **Lodric**

Ces personnages possèdent un avantage appelé : « Maîtrise » qui leur permet, une fois par séance de jeu (ou par scénario, à la discrétion du Meneur de Jeu), d'obtenir un succès normal automatiquement sur une Compétence Générale qu'ils maîtrisent (SC de 6 ou plus), sans faire de jet de dé, quelque soit le niveau de difficulté.



Nom : Andosos
Ethnie : Gaulois
Descendance divine : Liv aux mille visages
Physique : Large d'épaules, cheveux bruns en bataille, sourire charmeur. 23 ans.

Profil : Esclave-gladiateur

Sexe : Masculin

ATTRIBUTS

Force 4
Constitution 2
Dextérité 0
Apparence 0
Rapidité 1

Bonus initiative 2
Bonus dom. Càd 4
Bonus dom. Càd 0
Points de fatigue NA

Savoir 0
Ruse 0

Points de héros 3
Points de fatalité 0

Volonté 2
Perception 1
Charisme 1

Caractère

Déterminé 4
Loyal 3

Bourru 3

ARCANES (Savoir et Volonté)

Alchimie SC= NC+ MC
Berserker NA
Code de l'hon. NA

Divination NA
Évocation NA
Invocation NA

Notes :

Exp. Acquisée Exp. utilisée

COMPÉTENCES GÉNÉRALES

SC= NC+ MC

ADRESSE (Dextérité et Perception)

Cambriolage* 1
Équitation 1
Passe-passe 1
Pilotage 1

ARTS (Savoir et Dextérité)

Artisanat
Exp. corporelle
Exp. manuelle
Cartographie
Déguisement
Étiquette
Falsification
Interrogatoire
Jeu
Médecine*
Pièges

DISCRETION (Dextérité et Ruse)

Dép. furtif*
Filature
Se cacher*
Dissimulation*

MÉTIERS ET SCIENCES (Savoir et Ruse)

Con. des rues
Contes & Lég.
Dressage
Langage corp.
Linguistique
Métier ()
Navigation
Occultisme

RÉSISTANCE (Constitution et Volonté)

Endurance
6
4
2

SOCIALES (Apparence et Charisme)

Commandement 1
Expression* 1
Intimidation 6
5
1

SPORTS (Force et Dextérité)

Acrobatie* 7
Athlétisme* 7
Escalade 4

ARMES		Base	Init	Bonus init.	Init. totale	SC	Bonus sc	SC Total	PM	Déf.	Bonus déf.	Déf. totale	Bonus domm.	cont.	perf.	tran.	bal.	cad.	rec.	capa.	port.
glaive	Attaque multiple I	2	0	2	II	0	0	13	8	24	0	27	4	2	5	5					/
	bouclier	2	-1	1	IO	0	0	12		23	3	29	4	4	NA	NA					/
																					/
																					/

MANOEUVRES OFFENSIVES

Attaque multiple I		Attaque multiple II		Attaque multiple III		Attaque Armée secondaire	Dégainer rapidement



Attaque Puissante		Attaque Précise	

Feinte		Tir ajusté		Charge		Désarmement		Renversement	

MANOEUVRES DEFENSIVES

Défense accrue		Carapace		Contre charge		Contre désarmement		Contre renversement	

Désengagement		Rechargement		Déplacement de combat / Action simple	
				se relever	se relever

Déplacements

de combat en mètres (= Rapidité min 2m)

complet en mètres (= 30+2xRapidité)

2

32

Initiative
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22

ÉQUIPEMENT

Vêtements et chausses chauds et robustes

Armure de cuir rigide

Manicas de cuir

Glaive et foureau avec bouterolle

Francisque

Boudier : scutum

NOTES

Andosos est un Voconce de la région de la Narbonésie. Il s'est engagé à l'âge de 17 ans dans une troupe de mercenaires recrutée par les Étrusques. Ces derniers, étant venus prêter main forte à la cité de Nicaea dans leur combat contre les Ligures.

Sorti victorieux, et surtout vivant, des affrontements, il passa quelque temps dans la cité marchande. Dilapidant sa solde pour profiter des divers plaisirs offerts par celle-ci, il finit par devoir beaucoup d'argent aux mauvaises personnes.

Afin d'échapper à une fin tragique, il n'eut d'autre choix que de se vendre à un ludus.

Il passa donc quatre longues années dans les arènes de Nicaea afin de payer ses dettes.

Andosos est une force de la nature, il est robuste et possède une volonté de fer. Survire aussi longtemps dans une arène n'est pas donné à tous. Et puis, il avait ce talent de retrouver des forces au moment le plus dangereux pour lui.

Quand vint le moment de quitter le ludus, son maître voulut rompre le contrat établi quatre ans plus tôt et l'obliger à rester, le menaçant de ne jamais trouver la paix dans la cité.

Andosos prit alors la fuite, ses pas le menant toujours plus loin au Nord. Alors qu'il traversait avec difficulté les montagnes, la terre se déroba sous ses pieds et il chut dans une crevasse et se retrouva bloqué. La chance voulut que sa route croise celle d'un jeune germain. Lodric entendit ses appels à l'aide et lui porta secours. Ce dernier connaissait bien les chemins et la survie au grand air. Ils se lièrent d'amitié et décidèrent de parcourir le monde ensemble. Cheminant toujours vers le Nord, jusqu'à aujourd'hui.



Langues parlées :

Celte : Gaulois

Étrusque

POINTS DE HÉROS / SANG DIVIN / MALUS

Points de héros :

* Passer en combat héroïque.

* Pour 1 tour de combat :

+ 5 aux jets d'une compétence, ou

+ 5 aux dommages, ou

+ 5 à la localisation, ou

+ 5 à la Défense, ou

+ 5 à l'armure.

* Utilisation d'une compétence spéciale.

* Influencer le destin.

* Annuler une blessure sur une localisation.

Sang divin :

Une fois par session de jeu le personnage peut accomplir un exploit majeur. Chaque utilisation augmente la jauge de fatalité de 2 points.

Pour la durée d'une scène (au choix) :

* Remplacer n'importe quel score de compétence générale qu'il ne maîtrise pas par un score de 10.

* Remplacer n'importe quel score de compétence qu'il maîtrise (6 ou plus) par un score de 14.

* Gagner +5 dans n'importe quel bonus d'attribut (hors compétences), pour la durée d'une scène.

* Augmenter les chances de coup de maître d'une compétence. Ainsi les coups de maître seront sur tous les doubles, sauf le double 1 qui sera toujours un échec mais plus un échec catastrophique.

Dans le cadre d'une compétence de combat :

- Si, malgré le score final, l'attaque est un échec, grâce au coup de maître, elle devient un succès normal infligeant 10 de dommages (+ modificateurs armes et attribut) dans le torse.

- Si l'attaque est un succès l'attaque inflige, dans le torse, 10 de dommages (+ modificateurs armes et attribut) + un d10 supplémentaires.

Malus de blessures :

* Manoeuvres de combat

-5 pour les jambes

-3 pour le bras directeur

-1 pour le bras secondaire

* Compétences générales liées

-10 par jambe

-10 par bras

* Compétences générales indirectes

-5 par jambe

-5 par bras

Membre à 0 PdV ou moins :

Inutilisable

Torse à 0 PdV ou moins :

Perte de connaissance



Nom : Lodric
Ethnie : Germain
Descendance divine : Liv aux mille visages
Physique : Grand et élancé, solide et de belle apparence. Les yeux sombres et de longs cheveux blonds. 19 ans.

Profil : Arpenteur
Sexe : Masculin

ATTRIBUTS

Force **2** Bonus initiative **2**
Constitution **2** Bonus dom. CàC **2**
Dextérité **2** Bonus dom. CàD **2** NA
Apparence **1** Points de fatigue NA
Rapidité **1**

Savoir **1** Points de héros **4**
Ruse **1** Points de fatalité **0**

Volonté **2** Caractère **0**
Perception **1** Loyal **4**
Charisme **1**

ARCANES (Savoir et Volonté)

Alchimie SC= **NA** NC+ **0** MC **0**
Berserker SC= **NA** NC+ **0** MC **0**
Code de l'hon. SC= **NA** NC+ **0** MC **0**
Divination SC= **NA** NC+ **0** MC **0**
Évocation SC= **NA** NC+ **0** MC **0**
Invocation SC= **NA** NC+ **0** MC **0**

Notes :

Exp. Acquisse __ Exp. utilisée __

COMPÉTENCES GÉNÉRALES

SC= **0** NC+ **0** MC **0**

ADRESSE (Dextérité et Perception)

Cambriolage* **2** **0** **2**
Équitation **8** **6** **2**
Passe-passe **2** **0** **2**
Pilote **2** **0** **2**

ARTS (Savoir et Dextérité)

Artisanat **2** **0** **2**
Exp. corporelle **2** **0** **2**
Exp. manuelle **2** **0** **2**
Cartographie **6** **4** **2**
Déguisement **2** **0** **2**
Étiquette **2** **0** **2**
Falsification **2** **0** **2**
Interrogatoire **2** **0** **2**
Jeu **2** **4** **2**
Médecine* **6** **4** **2**
Pièges **2** **0** **2**

DISCRETION (Dextérité et Ruse)

Dép. furtif* **4** **2** **2**
Filature **2** **0** **2**
Se cacher* **2** **0** **2**
Dissimulation* **6** **4** **2**

MÉTIERS ET SCIENCES (Savoir et Ruse)

Con. des rues **1** **0** **1**
Contes & Lég. **6** **5** **1**
Dressage **1** **0** **1**
Langage corp. **1** **0** **1**
Linguistique **7** **6** **1**
Métier () **1** **0** **1**
Navigation **1** **0** **1**
Occultisme **1** **0** **1**
Sc. des symboles **5** **4** **1**
Sc. humaines **5** **4** **1**
Sc. militaires **1** **0** **1**
Sc. naturelles **5** **4** **1**

Sc. physiques

1 **0** **1**
0 **0** **0**
5 **4** **1**
0 **0** **0**

Sc. sociales

0 **0** **0**
0 **0** **0**

OBSERVATION (Ruse et Perception)

Pistage* **1** **0** **1**
Recherche* **7** **6** **1**
Survie* **6** **5** **1**
Vigilance* **3** **2** **1**

RÉSISTANCE (Constitution et Volonté)

Endurance **2** **0** **2**
0 **0** **0**
0 **0** **0**

SOCIALES (Apparence et Charisme)

Commandement **1** **0** **1**
Expression* **1** **0** **1**
0 **0** **0**
0 **0** **0**
Intimidation **1** **0** **1**

SPORTS (Force et Dextérité)

Acrobatie* **6** **4** **2**
Athlétisme* **6** **4** **2**
Escalade **2** **0** **2**

COMBAT



SC=	NC+	MC	PM	SC+13	Déf.
-----	-----	----	----	-------	------

Corps à Corps
(Force et Rapidité)

4	2	2	2	0	15
2	0	2	0	0	15
2	0	2	0	0	21
8	6	2	3	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0

Armures

Boucliers

Mains nues

Contact

De taille

D'estoc

Contondantes

Lances et batons

A Distance

(Dextérité et Perception)

Armes à feu

Moyennes

Lourdes

Armes de trait

Arcs

Arbalètes

Frondes

Esquive

Lancer

2	1	1	1	15
6	5	1	2	

ARMURES et POINTS de VIE



Armure :				
Cont.	perf.	tran.	bal.	enc.
3	4/2	5/3	2/2	1

PV Max.	PV	notes
23		

5

Tête

3-4

Bras Droit

Armure : Manicas de cuir				
Cont.	perf.	tran.	bal.	enc.
0	2	3	1	1

Bouclier : B def. :

PV Max.	PV	notes
18		

*

Coeur

PV Max.	PV	notes
13		

2

jambe droite

Armure : Cuir Rigide				
Cont.	perf.	tran.	bal.	enc.
0	2	3	1	1

PV Max.	PV	notes
18		

2

jambe gauche

Armure : Cuir Rigide				
Cont.	perf.	tran.	bal.	enc.
0	2	3	1	1

PV Max.	PV	notes
18		

1

jambe gauche



ARMES

scramasaxe

francisque

francisque - lancer

Base	Init	Bonus init.	Init. totale	SC	Bonus sc	SC Total	PM	Déf.	Bonus déf.	Déf. totale	Bonus dom.	cont.	perf.	tran.	bal.	cad.	rec.	capa.	port.
2	1	3	8	1	9	3	21	0	21	2	0	3	1	1	1				/
2	0	2	8	1	9	3	21	0	21	2	0	NA	4	4	1				/
2	0	2	6	1	7	2	NA			2	0	NA	2	2	12/17				/



Dark
Runes



de combat en mètres (=Rapidité min 2m) **2**

complet en mètres (=30+2xRapidité) **32**

ÉQUIPEMENT

Vêtements et chausses chauds et robustes

Armure de cuir rigide

Casque en métal

Scramasaxe et fourreau avec bouterolle

Francisque



Langues parlées :

Germain

Svensk

Celte : Gaulois

NOTES

Lodric n'a jamais tenu en place. Petit déjà, il échappait à la vigilance de sa marâtre pour parcourir la forêt voisine. Un jour, alors qu'il courait les bois, il tomba nez à nez avec un jeune loup au pelage clair. Ils s'observèrent, puis le loup tourna les talons et s'en fut tranquillement. Enfant curieux et sans peur qu'il était, Lodric se mit à le suivre. Il aurait pu tomber sur le louveteau d'une mère protectrice qui l'aurait attaqué, mais la chance voulu qu'il s'agisse d'un jeune animal apprivoisé par un vieux chaman hermite. Lodric pénétra dans la cabane du vieil hiboux qui l'accueillit comme s'il l'attendait. L'homme l'invita à partager son repas et Lodric l'assomma de questions. Une fut plus pertinente que les autres. Il demanda au chaman pourquoi le loup ne l'avait pas attaqué. Celui-ci lui enseigna alors que tous les loups ne suivaient pas la voie de la guerre et de la destruction et que tous les loups n'étaient pas apparentés à Hildolf, Fenrir ou Garm. Certains, bien que rares, étaient des voyageurs et des explorateurs, des guides et même des protecteurs.

Lorsqu'il fut assez âgé et fort pour cela, Lodric se fit tatouer le Loup sur les bras, il fit son baluchon et partit sur les routes de Midgard. Après plusieurs mois de voyage vers le Sud, il croisa, dans les périlleuses montagnes de Gaule, un jeune gaulois en difficulté. Il le tira du mauvais pas dans lequel il s'était mis et ils se lièrent d'amitié. Sa route pris alors une autre tournure et ensemble ils marchèrent vers le Nord.

POINTS DE HÉROS / SANG DIVIN / MALUS

Points de héros :

* Passer en combat héroïque.

* Pour 1 tour de combat :

- + 5 aux jets d'une compétence, ou
- + 5 aux dommages, ou
- + 5 à la localisation, ou
- + 5 à la Défense, ou
- + 5 à l'armure.

* Utilisation d'une compétence spéciale.

* Influencer le destin.

* Annuler une blessure sur une localisation.

Sang divin :

Une fois par session de jeu le personnage peut accomplir un exploit majeur. Chaque utilisation augmente la jauge de fatalité de 2 points.

Pour la durée d'une scène (au choix) :

* Remplacer n'importe quel score de compétence générale qu'il ne maîtrise pas par un score de 10.

* Remplacer n'importe quel score de compétence qu'il maîtrise (6 ou plus) par un score de 14.

* Gagner +5 dans n'importe quel bonus d'attribut (hors compétences), pour la durée d'une scène.

* Augmenter les chances de coup de maître d'une compétence. Ainsi les coups de maître seront sur tous les doubles, sauf le double 1 qui sera toujours un échec mais plus un échec catastrophique.

Dans le cadre d'une compétence de combat :

- Si, malgré le score final, l'attaque est un échec, grâce au coup de maître, elle devient un succès normal infligeant 10 de dommages (+ modificateurs armes et attribut) dans le torse.

- Si l'attaque est un succès l'attaquant inflige, dans le torse, 10 de dommages (+ modificateurs armes et attribut) + un d10 supplémentaires.

Malus de blessures :

- * Manoeuvres de combat
- 5 pour les jambes
- 3 pour le bras directeur
- 1 pour le bras secondaire

- * Compétences générales liées
- 10 par jambe
- 10 par bras

- * Compétences générales indirectes
- 5 par jambe
- 5 par bras

Membre à 0 PdV ou moins : Inutilisable

Torse à 0 PdV ou moins : Perte de connaissance



Nom : Ulfrandr Geirson Profil : Guerrier Fauve
Ethnie : Svensk Sexe : Masculin
Descendance divine : Liv aux mille visages
Physique : Puissant charpenté, cheveux blonds trssés près du crâne, regard clair et vif. 22 ans.

ATTRIBUTS

Force 3 Bonus initiative 4
Constitution 2 Bonus dom. C&C 3
Dextérité 0 Bonus dom. C&D 0
Apparence 0 Points de fatigue 0
Rapidité 2

Savoir 1 Points de héros 3
Ruse 1 Points de fatalité 0

Volonté 2 Caractère
Perception 2 Pieu 5 Irrascible 2
Charisme 1 Bon vivant 2 Soiffard 2

ARCANES (Savoir et Volonté)

Alchimie SC= NC+ MC
Berseker NA 0 2 2
Code de l'hon. IO 8 2 2
Divination SC= NC+ MC
Évocation NA 0 2 2
Invocation 7 5 2

Notes :

Exp. Acquisée Exp. utilisée

COMPÉTENCES GÉNÉRALES

SC= NC+ MC

ADRESSE (Dextérité et Perception)

Cambriolage* 2 0 2
Équitation 2 0 2
Passe-passe 2 0 2
Pilotage 2 0 2

ARTS (Savoir et Dextérité)

Artisanat 1 0 1
Exp. corporelle 1 0 1
Exp. manuelle 1 0 1
Cartographie 1 0 1
Déguisement 1 0 1
Étiquette 1 0 1
Falsification 1 0 1
Interrogatoire 1 0 1
Jeu 1 3 1
Médecine* 5 4 1
Pièges 1 0 1

DISCRETION (Dextérité et Ruse)

Dép. furtif* 1 0 1
Filature 1 0 1
Se cacher* 1 0 1
Dissimulation* 1 0 1

MÉTIERS ET SCIENCES (Savoir et Ruse)

Con. des rues 1 0 1
Contes & Lég. 5 4 1
Dressage 1 0 1
Langage corp. 1 0 1
Linguistique 1 0 1
Métier () 1 0 1
Navigation 1 0 1
Occultisme 6 5 1

Sc. physiques

1 0 1
1 0 1
1 0 1
1 0 1

Sc. sociales

1 0 1
1 0 1
1 0 1
1 0 1

OBSERVATION (Ruse et Perception)

Pistage* 2 0 2
Recherche* 2 0 2
Survie* 2 0 2
Vigilance* 5 3 2

RÉSISTANCE (Constitution et Volonté)

Endurance 6 4 2
1 0 1
1 0 1

SOCIALES (Apparence et Charisme)

Commandement 1 0 1
Expression* 6 5 1
1 0 1
1 0 1
Intimidation 5 4 1

SPORTS (force et Dextérité)

Acrobatie* 3 0 3
Athlétisme* 7 4 3
Escalade 3 0 3

ARMURES et POINTS de VIE

Corps à Corps
(Force et Rapidité)

	SC=	NC+	MC	PM	SC+13	Déf.
Corps à Corps (Force et Rapidité)	7	0	3			
Armes	3	0	3	1	16	
Boucliers	7	4	3	3	20	
Mains nues	7	4	3	3	20	
Contact	10	7	3	4	23	
De taille						
D'estoc						
Contondantes						
Lances et batons						

A Distance

	Armes à feu						Moyennes						Lourdes						Armes de trait						Arcs						Arbalètes						Frondes																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
(Dextérité et Perception)	2	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

ARMES

ulferht	
caestus	

(Armure :

Cont.	perf.	tran.	bal.	enc.

3-4

Armure : Manicas de cuir				
Cont.	perf.	tran.	bal.	enc.
O	I	I	O	I

Boudrier : B def. :

PV Max.	PV	notes
19		

✱

Coeur	
PV	notes
Max.	14

2

Armure : Cuir Rigide				
Cont.	perf.	tran.	bal.	enc.
O	I	I	O	I

Armure : Cuir Rigide

Cont.	perf.	tran.	bal.	enc.
O	I	I	O	I

P_V	P_V	notes
-------	-------	-------

19

Armure : Cuir Rigide

Cont.	perf.	tran.	bal.	enc.
O	I	I	O	I

	p_V	p_V	notes
M_{max}			

19	May.
----	------

jambe gauche

8-9-10

Armure : Cuir Rigide			
Cont.	perf.	tran.	bal. enc.
O	I	I	O I

PV Max.	PV	notes
19		

A Distance — (Dextérité et Perception)



ulferht

[illegible]

(caestus

[illegible]



Dark Rites

[illegible][illegible]

ÉQUIPEMENT

Vêtements et chausses chauds et robustes

Armure de cuir souple

Ulfrhrit et fourreau avec bouterolle

Caestus (gants de combat)

NOTES

Fils d'un puissant seigneur de guerre Svensk, Ulfrandr a été élevé sur les champs de bataille. A l'âge de douze ans, il a entendu pour la première fois le chant du dieu Hildolfr. Il a alors quitté son père pour rejoindre Upsala où il a réussi à se faire admettre au temple des Ases. Il y suivit l'enseignement d'un guerrier fauve pendant trois années. Puis, son maître décida qu'il était temps pour eux de parcourir le monde afin répandre la suprématie des Ases. Ils rejoignirent la horde d'un capitaine viking et, à cinq reprises, prirent la mer l'été venu. Leurs raids se concentrèrent pendant un temps sur les territoires baltes à l'Est. Puis, un jour leur capitaine se piqua d'orgueil lors d'un rassemblement et décida que leur prochain voyage serait vers l'ouest. Un mois plus tard, ils débarquèrent sur les terres bretonnes certains d'y faire fortune.

Mais les bretons les attendaient de pied ferme et les svensks furent repoussés à la mer, non sans de lourdes pertes. Ulfrandr avait subi une rage guerrière qui l'avait mené, jusqu'à l'épuisement, à sombrer dans l'inconscience. Lâché pour mort, il se releva à la nuit tombée au milieu des corps sans vie, sur la plage. L'Albion allait devenir sa nouvelle maison. Il descendit vers le Sud, se débrouillant avec ses quelques notions de gaulois pour se faire comprendre des Bretons, et devint mercenaire. C'est alors qu'il profitait de sa dernière solde qu'il rencontra Lodric et Andosos. Ces gaillards lui plurent immédiatement, en particulier Lodric et sa vision étrange de l'esprit du Loup.



Langues parlées :

Svensk

Celte : Gaulois

POINTS DE HÉROS / SANG DIVIN / MALUS

Points de héros :

* Passer en combat héroïque.

* Pour 1 tour de combat :

+ 5 aux jets d'une compétence, ou

+ 5 aux dommages, ou

+ 5 à la localisation, ou

+ 5 à la Défense, ou

+ 5 à l'armure.

* Utilisation d'une compétence spéciale.

* Influencer le destin.

* Annuler une blessure sur une localisation.

Sang divin :

Une fois par session de jeu le personnage peut accomplir un exploit majeur. Chaque utilisation augmente la jauge de fatalité de 2 points.

Pour la durée d'une scène (au choix) :

* Remplacer n'importe quel score de compétence générale qu'il ne maîtrise pas par un score de 10.

* Remplacer n'importe quel score de compétence qu'il maîtrise (6 ou plus) par un score de 14.

* Gagner +5 dans n'importe quel bonus d'attribut (hors compétences), pour la durée d'une scène.

* Augmenter les chances de coup de maître d'une compétence. Ainsi les coups de maître seront sur tous les doubles, sauf le double 1 qui sera toujours un échec mais plus un échec catastrophique.

Dans le cadre d'une compétence de combat :

- Si, malgré le score final, l'attaque est un échec, grâce au coup de maître, elle devient un succès normal infligeant 10 de dommages (+ modificateurs armes et attribut) dans le torse.

- Si l'attaque est un succès l'attaquant inflige, dans le torse, 10 de dommages (+ modificateurs armes et attribut) + un d10 supplémentaires.

Malus de blessures :

* Manoeuvres de combat

-5 pour les jambes

-3 pour le bras directeur

-1 pour le bras secondaire

* Compétences générales liées

-10 par jambe

-10 par bras

* Compétences générales indirectes

-5 par jambe

-5 par bras

Membre à 0 PdV ou moins :

Inutilisable

Torse à 0 PdV ou moins :

Perte de connaissance



Nom : Paisley
Ethnie : Gallicène
Descendance divine : Liv aux mille visages
Physique : Les traits fins et de taille moyenne, ses cheveux noirs forment une tresse unique. 20 ans.

Profil : Sorcière
Sexe : Féminin

ATTRIBUTS

Force 0 0 1
Constitution 0 0 0 8
Dextérité 0 0 0 0
Apparence 1 1
Rapidité 1

Savoir 1 3
Ruse 2 0 0

Volonté 3
Perception 0
Charisme 3

Caractère 3
Empathique 2 0 0
Curieuse 3 0 0

ARCANES (Savoir et Volonté)

Alchimie SC= 7 NC+ 4 MC 3
Berseker SC= NA NC+ 0 MC 0
Code de l'hon. SC= NA NC+ 0 MC 0

Divination 3
Évocation 5
Invocation 5

Notes :

Exp. Acquisée Exp. utilisée

COMPÉTENCES GÉNÉRALES

SC= NC+ MC

ADRESSE (Dextérité et Perception)

Cambriolage* 0 0
Équitation 4 4
Passe-passe 4 4
Pilottage 0 0

ARTS (Savoir et Dextérité)

Artisanat 3 3
Exp. corporelle 7 4
Exp. manuelle 7 4
Cartographie 3 3
Déguisement 3 3
Étiquette 3 4
Falsification 7 4
Interrogatoire 3 3

DISCRETION (Dextérité et Ruse)

Dép. furtif* 2 2
Filature 2 2
Se cacher* 2 2
Dissimulation* 2 2

MÉTIERS ET SCIENCES (Savoir et Ruse)

Con. des rues 2 2
Contes & Lég. 6 4
Dressage 6 4
Langage corp. 4 2
Linguistique 6 4
Métier () 2 2
Navigation 2 2
Occultisme 6 4

RÉSISTANCE (Constitution et Volonté)

Endurance 3 3
 0 0
 0 0

SOCIALES (Apparence et Charisme)

Commandement 4 3
Expression* 9 6
 0 0
 0 0
Intimidation 8 5

SPORTS (force et Dextérité)

Acrobatie* 0 0
Athlétisme* 0 0
Escalade 0 0



Sc. physiques

2 2
 0 0
 0 0
Sc. sociales 6 4
 0 0
 0 0

OBSERVATION (Ruse et Perception)

Pistage* 2 2
Recherche* 2 2
Survie* 2 2
Vigilance* 2 2

RÉSISTANCE (Constitution et Volonté)

Endurance 3 3
 0 0
 0 0

SOCIALES (Apparence et Charisme)

Commandement 4 3
Expression* 9 6
 0 0
 0 0
Intimidation 8 5

SPORTS (force et Dextérité)

Acrobatie* 0 0
Athlétisme* 0 0
Escalade 0 0

A black and red d10 and a white and black d20. The d10 is black with red numbers and symbols. The d20 is white with black numbers and symbols.

[illegible]

ARMES		Base	Init	Bonus init.	Init. totale	SC	Bonus sc	SC Total	PM	Déf.	Bonus déf.	Déf. totale	Bonus domm.	cont.	perf.	tran.	bal.	cad.	rec.	capa.	port.
cladio		I	O	I	I	5	O	5	2	I8	I	2I	O	O	2	3					/
																					/
																					/
																					/

MANOEUVRES OFFENSIVES

Attaque multiple I Arme principale	Attaque multiple II Arme principale	Attaque multiple III Arme principale	Attaque Arme secondaire	Dégainer rapidement



Attaque Puissante Bonus dommages CAC	Attaque Précise Bonus dommages CAD

Feinte Bonus touché CAC	Tir ajusté Bonus touché CAD	Charge	Désarmement	Renversement

MANOEUVRES DEFENSIVES

Défense accrue	Défense accrue Arme secondaire	Carapace Bouclier	Contre charge	Contre désarmement	Contre renversement

Désengagement	Rechargement Armes a projectiles	Déplacements		Déplacement de combat / Action simple	
		de combat en mètres (= Rapidité min 2m)		se relever	se relever
		complet en mètres (= 30+2xRapidité)		Init -2	Init -2

Initiative
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22

ÉQUIPEMENT

Vêtements et chausses chauds et robustes

Cladio et fourreau avec bouterolle

Torque de cou en argent

Cape en fourrure



Langues parlées :

Celte : Gaulois

Celte : Breton

Étrusque

NOTES

Paisley faisait parti de l'ordre des Prêtresses d'Avalon, elle y a toujours eu une place à part. En effet, sa mère a disparu alors qu'elle était enfant et son père est mort lors d'une attaque des géants Fomorés, peu de temps après.

Orpheline, elle a bénéficié de l'attention de ses consœurs, mais jamais d'un réel amour filial.

Lorsqu'à l'âge de dix-neuf ans sa mère lui est apparue dans un songe, en lui demandant de retrouver la trace du Loup et de l'aider dans sa quête, elle a réuni ses affaires et quitté l'île.

Ses pas l'ont menée sur les terres bretonnes. Durant un an elle a parcouru la côte sud à la recherche d'un signe qui la mettrait sur les traces de ce fameux loup. C'est alors qu'elle a rencontré un étrange petit groupe formé par un ancien gladiateur, un voyageur germain et un guerrier-loup. Le voyageur et le berseker se chamaillaient sur la réelle nature du Loup. Ils semblaient sur le point d'en venir aux mains, lorsque le troisième larron sembla donner un signal et tout trois s'en furent boire de la bière en riant aux éclats.

Voilà le signe qu'elle attendait. Elle se joignit à eux, sans difficulté, son apparence et son aura lui facilitant toujours les rencontres. Quelques jours plus tard, elle sut qu'elle avait trouvé l'objet de sa quête.

POINTS DE HÉROS / SANG DIVIN / MALUS

Points de héros :

* Passer en combat héroïque.

* Pour 1 tour de combat :

+ 5 aux jets d'une compétence, ou

+ 5 aux dommages, ou

+ 5 à la localisation, ou

+ 5 à la Défense, ou

+ 5 à l'armure.

* Utilisation d'une compétence spéciale.

* Influencer le destin.

* Annuler une blessure sur une localisation.

Sang divin :

Une fois par session de jeu le personnage peut accomplir un exploit majeur. Chaque utilisation augmente la jauge de fatalité de 2 points.

Pour la durée d'une scène (au choix) :

* Remplacer n'importe quel score de compétence générale qu'il ne maîtrise pas par un score de 10.

* Remplacer n'importe quel score de compétence qu'il maîtrise (6 ou plus) par un score de 14.

* Gagner +5 dans n'importe quel bonus d'attribut (hors compétences), pour la durée d'une scène.

* Augmenter les chances de coup de maître d'une compétence. Ainsi les coups de maître seront sur tous les doubles, sauf le double 1 qui sera toujours un échec mais plus un échec catastrophique.

Dans le cadre d'une compétence de combat :

- Si, malgré le score final, l'attaque est un échec, grâce au coup de maître, elle devient un succès normal infligeant 10 de dommages (+ modificateurs armes et attribut) dans le torse.

- Si l'attaque est un succès l'attaquant inflige, dans le torse, 10 de dommages (+ modificateurs armes et attribut) + un d10 supplémentaires.

Malus de blessures :

* Manoeuvres de combat

-5 pour les jambes

-3 pour le bras directeur

-1 pour le bras secondaire

* Compétences générales liées

-10 par jambe

-10 par bras

* Compétences générales indirectes

-5 par jambe

-5 par bras

Membre à 0 PdV ou moins :

Inutilisable

Torse à 0 PdV ou moins :

Perte de connaissance



DARK RUNES



www.editions-yggdrasil.fr