









Guiltes
la quête des origines

Delval
9612

ARMES & ARMURES

ARMES DE POING

Couteau, poignard, dague	1D6
Main-gauche	1D6-1
Poignard-poing	1D6
Tchoumbo (machette autochtone)	1D6

Av. p.26

ARMES COURTES

Glaive	1D6+1
Épée courte	1D6+2
Rapière	1D6+3
Hachette	1D6+2
Canne	1D6+1

Av. p.26

ARMES À UNE MAIN

Épée longue	1D6+3	léger
Sabre	1D6+3	léger
Takshir (cimenterre felsin)	1D6+5	léger
Cimenterre	1D6+4	-
Massue	1D6+2	léger
Hache	1D6+4	léger

Av. p.26

ARMES À DEUX MAINS

Espadon	2D6+2	lourd
Grande hache	2D6+3	lourd
Bâton ferré	2D6	léger
Grand fléau	2D6+4	lourd
Lance	2D6+3	lourd

Av. p.27

ARMES DE TRAIT

Arc courbe	1D6 + 4	1	120	225	-
Petit arc	1D6	1	120	190	-
Arc long	2D6	1	90	275	-
Arc à poulie (Venn'dys)	2D6 + 2	2	100	250	léger
Arbalète de poing	1D6 + 1	1	40	250	-
Arbalète moyenne	2D6	1/2	50	270	léger
Grande arbalète (à cric)	3D6 + 3	1/5	90	300	lourd
Lance-fléchette	1D6 + 1	3	20	50	-
Sarbacane	1D6-1	1	5	10	-

Av. p.27

ARMES DE JET

Javelot	1D6 + 1	1	20	50	-	-
Lance	2D6	1	30	70	-	-
Couteau lancé	1D6-1	2	10	20	-	-
Atlatl	1D6 + 3	1	50	100	-	-
Fronde	1D6	1	20	60	-	-

Av. p.27

ARMES À FEU

Crache-feu court	2D6 + 2	1/5	10	50	léger
Crache-feu long	3D6	1/10	20	300	léger
Gueule de dragon	4D6	1/20	50	500	très lourd

Av. p.27

ARMES D'HAST

Pique	3D6	lourd
Voulge	3D6+1	lourd
Hallebarde	3D6+2	lourd

Av. p.27

ARMES NATURELLES

Bagarre	1D6-1
Arts Martiaux	2D6
Griffes (petites)	1D6
Griffes (grosses)	2D6+2
Morsure animale	1D6

Av. p.26

ARMURES

Manteau matelassé	1D6-2	léger
Cuir souple	1D6-1	léger
Cuir clouté	1D6	léger
Cuir bouilli	1D6+1	lourd
Broigne	1D6+2	lourd
Cotte de maille	1D6+3	lourd
Cotte d'écaille	1D6+4	très lourd
Armure-scarabée (demi-plaque ulmèque)	1D6+5	très lourd
Armure complète	1D6+7	très lourd

BOUCLIERS

Targe	+1	léger
Rondache, Écu	+2	léger
Pavois	+3	lourd

PROTECTIONS SUPPLÉMENTAIRES

Jambières	+1	léger
Casques	+1	léger
Brassard	+1	léger

Av. p.27/28

SITUATIONS DE COMBAT

DÉPLACEMENT EN COMBAT

De manière générale, chaque humain se déplace au maximum de 10 mètres par Passe d'arme.

Pour déterminer qui arrive en premier sur une cible :

Agile + Course + 2D6

ATTAQUANT EN SURPLOMB

Le résultat de la Parade est minoré d'une Difficulté.

Exemple : La parade de Zor le grand indique Difficile, le résultat de l'Attaque se lira à Normal.

ATTAQUANT AU SOL

Son Attaque se joue sous la Difficulté Très difficile.

DÉFENSEUR EN SURPLOMB

La Difficulté indiquée par la Parade est augmentée d'un niveau.

DÉFENSEUR AU SOL

Le résultat de sa parade est minoré de 2 niveaux de difficulté.

DÉFENSEUR IMMOBILE

L'Attaque se joue sous la Difficulté Routine.

DÉFENSEUR INCONSCIENT

L'Attaque est automatiquement une Réussite Critique.

DÉFENSEUR SANS PARADE MAIS MOBILE

L'attaque se joue sous la Difficulté Facile.

DÉFENSEUR SURPRIS

L'Attaquant a automatiquement l'initiative et peut attaquer sans que l'adversaire puisse se défendre. En revanche, il pourra riposter normalement.

DÉFENSEUR DE DOS NON SURPRIS

L'Attaque se joue sous la Difficulté Très facile.

COMBAT DE NUIT / DANS LA PÉNOMBRE

Toutes les Attaques se font de base à la difficulté Difficile, mais tous les résultats de Parade sont minorés d'une difficulté.

Av. p.25

COMPÉTENCES D'ARMES

Bagarre	0
Arts Martiaux	-3
Armes de poings	0
Armes courtes	-1
Armes à 1 main	-2
Armes à 2 mains	-3
Armes d'hast	-4
Armes de trait	-2
Armes de jet	-1
Armes à feu	-4

Av. p.26

ACTION		0-	1/7	8/9	10/11	12/13	14/15	16/17	18/24	25/30	31+
0-	ROUTINE	Échec Critique	Réussite Normale	Réussite Normale	Réussite Normale	Réussite Spéciale	Réussite Spéciale	Réussite Critique	Réussite Critique	Réussite Critique	Réussite Critique
1/7	TRES FACILE	Échec Critique	Échec Normal	Réussite Normale	Réussite Normale	Réussite Normale	Réussite Spéciale	Réussite Critique	Réussite Critique	Réussite Critique	Réussite Critique
8/9	FACILE	Échec Critique	Échec Normal	Échec Normal	Réussite Normale	Réussite Normale	Réussite Normale	Réussite Spéciale	Réussite Critique	Réussite Critique	Réussite Critique
10/11	NORMALE	Échec Critique	Échec Normal	Échec Normal	Échec Normal	Réussite Normale	Réussite Normale	Réussite Normale	Réussite Spéciale	Réussite Critique	Réussite Critique
12/13	DIFFICILE	Échec Critique	Échec Spécial	Échec Normal	Échec Normal	Échec Normal	Réussite Normale	Réussite Normale	Réussite Normale	Réussite Spéciale	Réussite Critique
14/15	TRES DIFFICILE	Échec Critique	Échec Spécial	Échec Spécial	Échec Normal	Échec Normal	Échec Normal	Réussite Normale	Réussite Normale	Réussite Spéciale	Réussite Critique
16/17	EXTRÊME	Échec Critique	Échec Critique	Échec Spécial	Échec Spécial	Échec Normal	Échec Normal	Échec Normal	Réussite Normale	Réussite Spéciale	Réussite Critique
18/24	PURE FOLIE	Échec Critique	Échec Critique	Échec Critique	Échec Spécial	Échec Spécial	Échec Normal	Échec Normal	Échec Normal	Réussite Normale	Réussite Critique
25/30	ABSURDE	Échec Critique	Échec Critique	Échec Critique	Échec Critique	Échec Spécial	Échec Spécial	Échec Normal	Échec Normal	Échec Normal	Réussite Critique
31+	IMPOSSIBLE	Échec Critique	Échec Critique	Échec Critique	Échec Critique	Échec Critique	Échec Spécial	Échec Spécial	Échec Normal	Échec Normal	Réussite Critique

Av. p.3

ATAQUE Art Guerrier + Compétence de l'arme utilisée par l'Attaquant + 2D6	OPPOSÉ À	PARADE Art guerrier + Compétence de l'arme utilisée par le Défenseur + 2D6	OU	ESQUIVE Agile + Esquive + 2D6	OU	BOUCLIER Art guerrier + Bouclier + 2D6
--	----------	---	----	---	----	--

Av. p.21

RÉSULTAT DE L'ATAQUE

RÉUSSITE NORMALE
Dommages de l'arme

RÉUSSITE SPÉCIALE
Dommages de l'arme + 1D6

RÉUSSITE CRITIQUE
Dommages de l'arme + 2D6

ÉCHEC NORMAL
Aucun dommage

ÉCHEC SPÉCIAL
Aucun dommage

ÉCHEC CRITIQUE
Le Défenseur obtient automatiquement l'Initiative lors de la prochaine Passe d'arme.
(Effets désastreux à la discrétion du maître de jeu, glissade, arme brisée, arme lachée ect...)

Av. p.21

INITIATIVE
Art guerrier + 1D6 + x Sheï

Av. p.20

BOTTE

Chaque point de Sheï dépensé est rajouté au jet d'Attaque ou de Riposte soit :

Art guerrier + Compétence + 2D6
+ x points de Sheï dépensés

ATAQUE EN AGILITÉ

Chaque point de Sheï investi est enlevé de la parade de l'adversaire :

Agile + Compétence + 2D6
- x points de Sheï dépensés

Av. p.22/23

ACTIONS POSSIBLES LORS D'UNE PRISE D'INITIATIVE

- ◆ Changer d'arme
- ◆ Contourner son adversaire
- ◆ Dégaîner une deuxième arme
- ◆ Effectuer une acrobatie
- ◆ Effectuer un roulé-boulé
- ◆ Escalader un rocher
- ◆ Lancer un sort ou un tour
- ◆ Lancer une arme de trait
- ◆ Sauter sur un meuble, un rocher ou tout autre surplomb
- ◆ Se baisser pour ramasser quelque chose
- ◆ Se coucher
- ◆ Se désengager d'un combat
- ◆ Se relever

Av. p.24

LE SHEÏ

ATAQUE EN FORCE

Fort + Compétence + 2D6
Jet de dommages
+ x points de Sheï dépensés

ATAQUE AVEC DEUX ARMES

Coût fixe : 3 points de Sheï

Première arme, attaque principale :
Art guerrier + Compétence + 2D6

Seconde arme, attaque secondaire :
Art guerrier + Compétence + 1D6

ATAQUE DOUBLE

Coût fixe : 2 points de Sheï

- Première attaque :
Art guerrier + Compétence + le premier D6
- Seconde attaque :
Art guerrier + Compétence + le deuxième D6

RENVERSER

Coût fixe : 2 points de Sheï

Comme une attaque en force. L'Attaquant doit obtenir une Réussite Spéciale. Les dommages ne sont pas infligés.

DÉSARMER

Coût fixe : 3 points de Sheï

L'Attaquant doit obtenir une Réussite Spéciale. Les dommages ne sont pas infligés.

PARADE AVEC DEUX ARMES

Coût fixe : 2 points de Sheï

Un combattant utilisant 2 armes peut parer l'attaque d'un deuxième combattant avec sa deuxième arme en faisant un jet de parade classique, soit :

Art guerrier + Compétence + 2D6

GRANDE PARADE

La grande parade peut être utilisée avec le bouclier.

Art guerrier + Compétence + 2D6
+ x points de Sheï utilisés

PARADE MULTIPLE

Coût fixe : 1 point de Sheï par parade supplémentaire.

Parade supplémentaire à :

Art guerrier + Compétence + 1D6

Le nombre de points de Sheï pour un combat est égal à la compétence de l'arme utilisée.

TIR / JET / POUDRE

Agile
+ Compétence de l'arme
+ 2D6
diff. base Normale / Très Difficile

Av. p.26

LE SHEÏ

TIR DE PRÉCISION (VISER)

Agile
+ Compétence de l'arme
+ 2D6
+ x points de Sheï dépensés

Av. p.26

PARADE / ESQUIVE DE PROJECTILES

PARER UNE ARME DE JET

Il est possible d'esquiver ou de parer les armes de Jet si l'on voit d'où vient le projectile.
On résout la parade ou l'esquive comme dans le cas d'un combat au contact, sans riposte.

PARER UNE ARME DE TRAIT

Il est impossible d'esquiver les armes de tir et de trait. On peut tenter de se protéger uniquement avec un bouclier et si l'on voit d'où vient le projectile en effectuant une parade.
En cas de réussite, la valeur de protection conférée par le bouclier est doublée.

PARER UNE ARME À FEU

Il est impossible d'esquiver un projectile d'arme à feu ni de le parer avec un bouclier.

Av. p.26

LOOM ET ARTS ÉTRANGES

MAISON	ART ÉTRANGE	COULEUR DE LOOM	SAISON
Ulmeq	Art Onirique	Loom vert	Printemps
Çehemdâl	Art Métallique	Loom rouge	Été
Venn'dys	Art Sorcier	Loom jaune	Automne
Ashragor	Art Démonique	Loom noir	Hiver
Kheyza	Art Sémantique	Loom violet	Temps sacré
Felsin	Art Mystique	Loom invisible	-

Av. p.57

LANCER UN SORT

Art Étrange
+ Sortilège
+ 2D6

difficulté de base diffère selon le sort

RÉSULTAT

RÉUSSITE NORMALE

Le sortilège s'effectue et le loom dépensé est perdu

RÉUSSITE SPÉCIALE

Le sortilège s'effectue et la portée ou la durée est doublée (au choix)

RÉUSSITE CRITIQUE

Le sortilège s'effectue et le loom n'est pas dépensé

ÉCHEC NORMAL

Le sortilège ne s'effectue pas, le loom est perdu mais un essai est encore possible à la difficulté supérieure

ÉCHEC SPÉCIAL

Le sortilège ne s'effectue pas, le loom est perdu et le magicien ne peut retenter le sort avant l'apparition des astres suivants

ÉCHEC CRITIQUE

Le sortilège ne s'effectue pas, toute la charge de loom de cette couleur est perdue et le magicien ne peut retenter le sort avant l'apparition des astres suivants

Av. p.61

REUSSITE DU SORT

RÉSULTAT

RÉUSSITE NORMALE
Difficulté Normale

RÉUSSITE SPÉCIALE
Difficulté Difficile

RÉUSSITE CRITIQUE
Difficulté Très Difficile

Av. p.66

MODIFICATEURS

LANCER UN SORT

1 composante manquante
+1 Difficulté
2 composantes manquantes
+3 Difficultés
3 composantes manquantes
+7 Difficultés
Même saison que le sort
pas de modificateur
Saison différente du sort
+1 Difficulté

RÉSISTER À UN SORT

La connaissance de l'Art Étrange favorise la résistance.
Pas de point de loom de la couleur du sort lancé
+2 Difficultés

Av. p.64/65/66

RÉSISTER À UN SORT

Art Étrange x 2
+ 2D6

Si pas de point de loom de même couleur +2 difficultés

RÉSULTAT

RÉUSSITE NORMALE

La cible résiste et ne subit pas l'effet du sortilège

RÉUSSITE SPÉCIALE

La cible résiste et détecte de quel sortilège il s'agit

RÉUSSITE CRITIQUE

La cible résiste et absorbe 1 point du loom dépensé par le lanceur

ÉCHEC NORMAL

La cible ne résiste pas et subit les effets du sortilège

ÉCHEC SPÉCIAL

La cible ne résiste pas et est étourdie : jet pour ne pas s'évanouir

ÉCHEC CRITIQUE

La cible ne résiste pas et est profondément affectée par le loom : elle ne peut plus pratiquer les Arts Étranges pendant 1D6 heures

Av. p.65/66

FIXER UN PRIX POUR LE NÉGOCE

RÉUSSITE NORMALE

Le vendeur se montre prudent ou conciliant et propose le prix du marché

RÉUSSITE SPÉCIALE

Le vendeur est impressionné ou roulé par l'acheteur qui obtient un prix d'ami équivalent à une réduction de 20 % par rapport au prix du marché

RÉUSSITE CRITIQUE

Soit le vendeur n'a pas réussi à parler soit l'argumentaire de l'acheteur était imparable toujours est-il que le prix demandé est égal à la moitié de celui du marché. S'il veut rentrer dans ses sous, le vendeur aura fort à faire !

ÉCHEC NORMAL

Le vendeur demande une fois et demi le prix du marché ce qui n'est pas jugé exorbitant par le client puisque cela fait partie de la coutume.

ÉCHEC SPÉCIAL

Le vendeur demande le double du prix du marché

ÉCHEC CRITIQUE

Le vendeur fixe le prix qu'il souhaite soit parce qu'il pense que l'acheteur est un « pigeon » potentiel soit parce qu'il estime que son client n'est pas intéressant

Av. p.53

RÉSULTAT DU NÉGOCE

RÉUSSITE NORMALE

L'acheteur obtient une réduction de 10 % du prix demandé. S'il veut plus, il peut relancer la discussion pour une nouvelle proposition avec un décalage positif cumulable d'une colonne à son prochain test.

RÉUSSITE SPÉCIALE

L'acheteur obtient une réduction de 20 % du prix demandé. S'il veut plus, il peut relancer la discussion pour une nouvelle proposition avec un décalage positif cumulable d'une colonne à son prochain test.

RÉUSSITE CRITIQUE

L'acheteur démolit un à un les arguments du vendeur qui cède finalement l'objet de la négociation à 50 % du prix demandé.

ÉCHEC NORMAL

Le vendeur campe sur le prix demandé ou la dernière proposition. Si l'acheteur insiste, le résultat du prochain test du vendeur sera décalé positivement d'un seuil et ceci de manière cumulative.

ÉCHEC SPÉCIAL

Le vendeur est catégorique, ceci est son dernier prix. Soit l'acheteur accepte soit la négociation est finie.

ÉCHEC CRITIQUE

L'acheteur est convaincu par le vendeur, il achète au prix fixé par celui-ci.

Av. p.54

SENTIR LE LOOM

Art Étrange
+ Sens
+ 2D6

RÉSULTAT

RÉUSSITE NORMALE
Le magicien perçoit la présence du Loom

RÉUSSITE SPÉCIALE
Le magicien perçoit la couleur du Loom et a une vague idée de la charge de la cible

RÉUSSITE CRITIQUE
Le magicien perçoit exactement la couleur et la charge de la cible

ÉCHEC NORMAL
Le magicien ne perçoit pas la présence du Loom mais un essai est encore possible à la difficulté supérieure

ÉCHEC SPÉCIAL
Le magicien ne perçoit pas la présence du Loom. Aveuglé, il ne peut plus rien tenter

ÉCHEC CRITIQUE
Le Loom s'évapore sans être perçu

Av. p.58

RÉCOLTER LE LOOM

Art Étrange
+ Pouvoir
+ 2D6

RÉSULTAT

RÉUSSITE NORMALE
Le montant du loom est récolté

RÉUSSITE SPÉCIALE
Le montant du loom récolté est augmenté de + 1

RÉUSSITE CRITIQUE
Le montant du loom récolté est multiplié par deux

ÉCHEC NORMAL
Le loom n'est pas récolté mais un essai est encore possible à la difficulté supérieure

ÉCHEC SPÉCIAL
Le montant du loom est perdu

ÉCHEC CRITIQUE
Le magicien perd une charge de loom de la même couleur égale à la teneur en points de loom de l'objet

Av. p.58

LIRE LE LOOM

Art Étrange
+ Maîtrise
+ 2D6

RÉSULTAT

RÉUSSITE NORMALE
Le sortilège inscrit est lu

RÉUSSITE SPÉCIALE
Le sortilège inscrit est mémorisé à un niveau + 1

RÉUSSITE CRITIQUE
Le sortilège inscrit est mémorisé à un niveau + 2

ÉCHEC NORMAL
Le sortilège inscrit n'est pas lu mais un essai est encore possible à la difficulté supérieure

ÉCHEC SPÉCIAL
Le sortilège inscrit est illisible pour lui, le magicien aveuglé ne pourra plus jamais lire le sortilège, mais il peut encore récolter le loom

ÉCHEC CRITIQUE
Le sortilège inscrit disparaît sans être lu

Av. p.59

CONVERTIR LE LOOM

Art Étrange
+ Maîtrise
+ 2D6

RÉSULTAT

RÉUSSITE NORMALE
L'information est convertie

RÉUSSITE SPÉCIALE
L'information est convertie et le magicien lance 1D6 : sur 6 il peut répartir +2 au lieu de +1

RÉUSSITE CRITIQUE
L'information est convertie et le magicien peut répartir +2 au lieu de +1

ÉCHEC NORMAL
L'information n'est pas convertie et le magicien mémorise le sortilège avec un niveau baissé de -1d6

ÉCHEC SPÉCIAL
L'information n'est pas convertie, le sortilège disparaît sans être lu ni mémorisé

ÉCHEC CRITIQUE
L'information n'est pas convertie, le sortilège disparaît sans être lu et le magicien perd 1D6 à répartir dans les niveaux de compétence de ses sortilèges

Av. p.60

USAGE INSTANTANÉ

Art Étrange
+ Sortilège
+ 2D6

difficulté de base Très Difficile

RÉSULTAT

RÉUSSITE NORMALE
Le sortilège est lancé normalement

RÉUSSITE SPÉCIALE
Le sortilège est lancé et le magicien devine quels en sont les effets même s'ils ne sont pas visibles

RÉUSSITE CRITIQUE
Le sortilège est lancé et le magicien peut encore essayer de le lire

ÉCHEC NORMAL
Le sortilège n'est pas lancé et le fragment est détruit

ÉCHEC SPÉCIAL
Le sortilège n'est pas lancé et le magicien subit 1D6 points de dommages dans l'explosion incontrôlée du loom

ÉCHEC CRITIQUE
Le magicien est dévoré par le loom et perd tous ses points de loom de la même couleur

Av. p.60/61

GRAVER SUR FOCUS

Art Étrange
+ Maîtrise
+ 2D6

RÉSULTAT

RÉUSSITE NORMALE
Le sortilège est gravé en un nombre de jour égal au niveau du sort

RÉUSSITE SPÉCIALE
Le temps normal est diminué de moitié

RÉUSSITE CRITIQUE
Le sortilège est gravé en un nombre d'heures égal au niveau du sort

ÉCHEC NORMAL
Le sortilège n'est pas gravé mais un essai est encore possible à la difficulté supérieure

ÉCHEC SPÉCIAL
Le sortilège n'est pas gravé et le magicien tremblant ne peut plus réessayer avant 1D6 jours

ÉCHEC CRITIQUE
Le magicien oublie une partie de son sortilège : il perd 1 niveau

Av. p.61

LIRE UN FOCUS

Art Étrange
+ Maîtrise
+ 2D6

RÉSULTAT

RÉUSSITE NORMALE
Le sortilège est lu en un nombre de semaines égal au niveau du sort

RÉUSSITE SPÉCIALE
Le temps normal est diminué de moitié

RÉUSSITE CRITIQUE
Le sortilège est lu en un nombre de jours égal au niveau du sort

ÉCHEC NORMAL
Le sortilège n'est pas lu mais un essai est encore possible à la difficulté supérieure

ÉCHEC SPÉCIAL
Le sortilège n'est pas lu et le magicien aveuglé ne peut plus réessayer avant 1D6 heures

ÉCHEC CRITIQUE
Le magicien est brûlé par le loom et ne peut plus tenter de lire ce focus

Av. p.61

NOMBRE DE LANCERS DE SORTS POSSIBLES

LE JOUR
(2 x Art Étrange) sorts

LA NUIT
1D6 par lune :
1-3 présente / 4-6 absente
(Nombre de lunes x Art Étrange) sorts

Av. p.66

Pour toutes les actions loomiques, la Difficulté de base est Difficile, sauf pour l'usage des Sorts qui ont une difficulté propre à chacun. Chaque tentative supplémentaire après un échec sur un jet se fait avec une difficulté supérieure (sauf précision particulière). Les descriptions détaillées des qualités de réussite sont toujours indicatives et optionnelles.

Av. p.58

Guildes
la table des origines

Guiltes

la quête des origines



ÉCRAN DE JEU
Premier Supplément

CRÉDITS

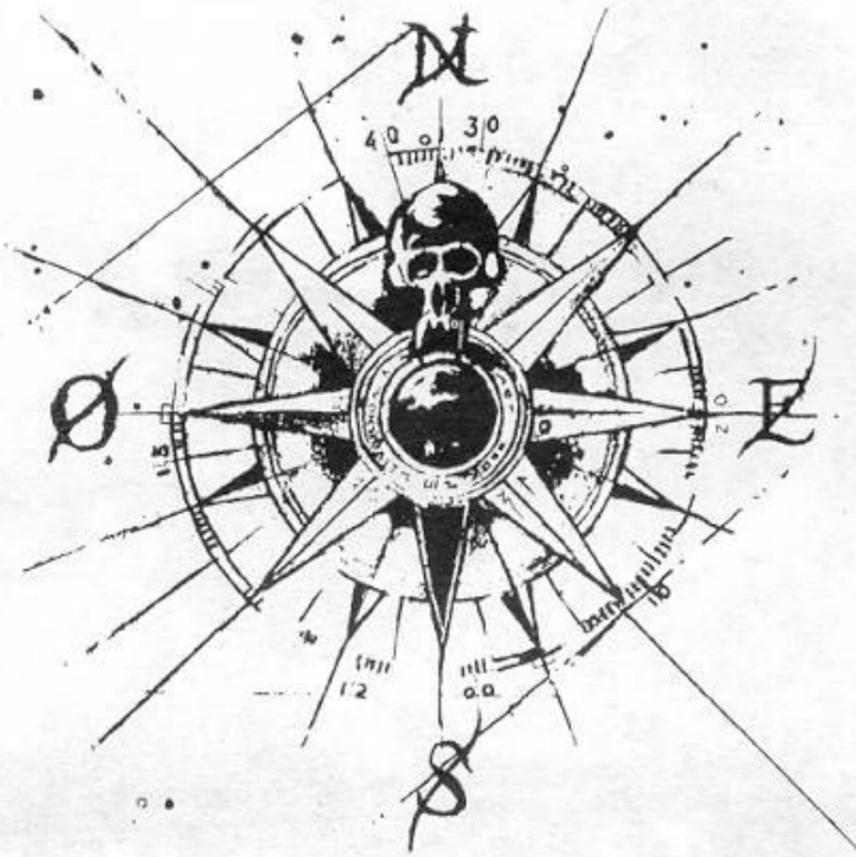
ILLUSTRATION DE L'ÉCRAN
Julien Delval

TABLES DE L'ÉCRAN
Cyrille Daujean

TEXTES DU LIVRET
& SCÉNARIO
Jouve Déménil

GABARIT MAQUETTE
Franck Achard

MAQUETTE DU LIVRET
Sir Hill Johnback



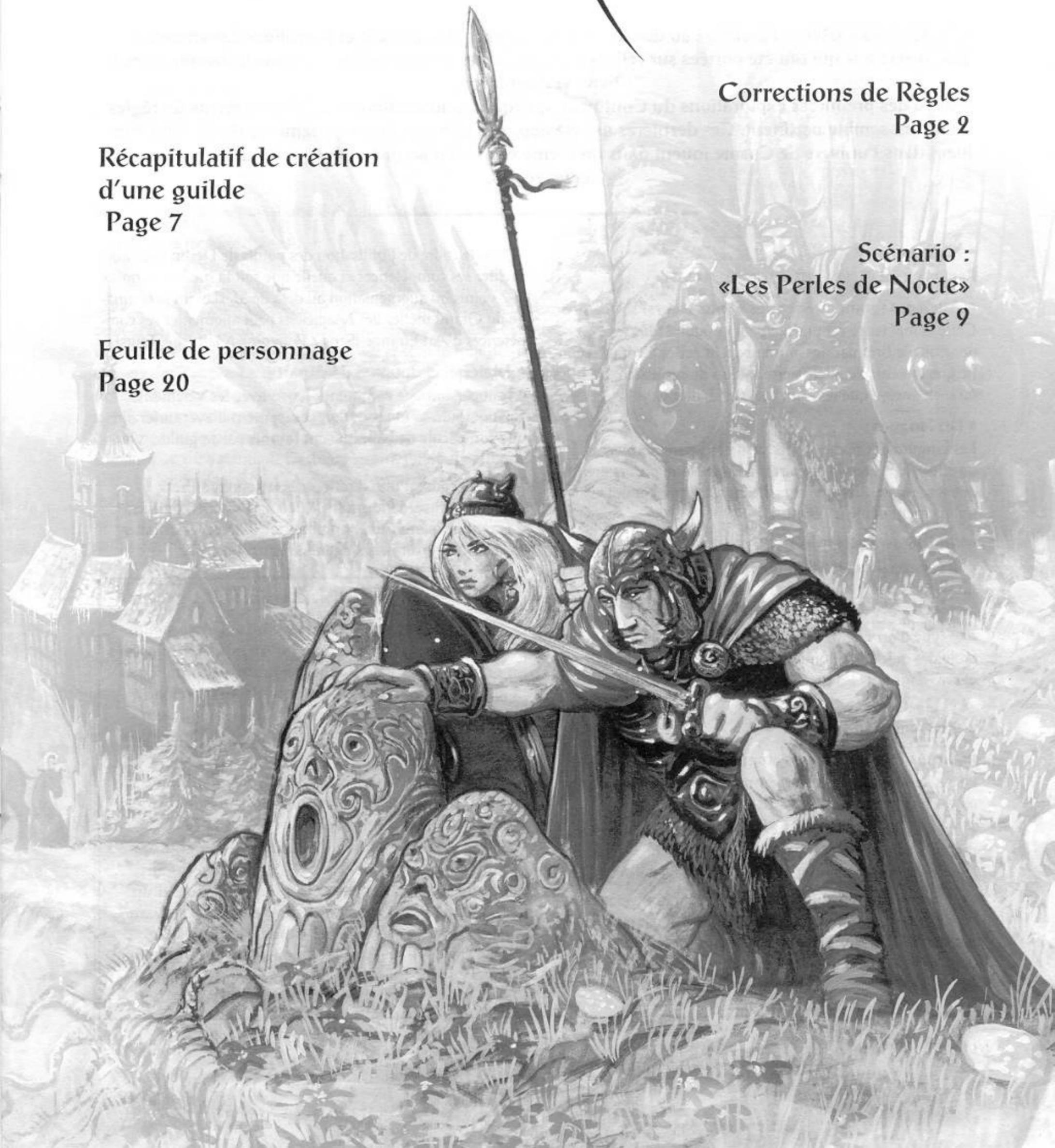
ÉCRAN DU MAÎTRE

Récapitulatif de création
d'une guilde
Page 7

Corrections de Règles
Page 2

Scénario :
«Les Perles de Nocte»
Page 9

Feuille de personnage
Page 20



CORRECTIONS de RÈGLES

Toutes les tables et tableaux au dos de l'écran concernent le combat et la pratique Loomique. Les corrections qui ont été portées sur celles-ci invalident les mêmes tables que vous trouverez dans le livret «l'Aventure».

Au vu des premières explorations du Continent, quelques modifications et éclaircissements de règles nous ont semblé pertinent. Ces dernières ont été apportés afin que tous les membres de Guildes évoluant dans l'univers de Cosme jouent dans un même esprit et d'accorder plus profondément le monde et les règles.

• Alphabet :

Remplacer «LIRE ET ÉCRIRE» par «ALPHABET»

• Attelages (grand métier des Explorateurs) :

Cette compétence est utilisée pour conduire tous les types de véhicule tirés par des animaux. Un échec Critique signifie que le véhicule attelé verse, qu'un de ses essieux se brise ou bien encore que les animaux s'emballent.

• Les langues :

Les langues des métiers s'écrivent et se parlent, bien qu'elles aient pour la plupart un vocabulaire plus restreint que les langues des maisons, hormis l'Alphabet qui est uniquement dédié à l'écriture.

• Utilisation des points de destin :

- Il n'est pas possible de combiner à l'aide des point de destin l'apprentissage de tours et l'augmentation de leur niveau.

- Le type d'armure de bonne facture disponible dans la table des objets à 1 point de destin est au choix du joueur et sera dans tous les cas d'un encombrement léger.

- Les objets spéciaux disponibles grâce aux points de destins ne sont pas à vendre.

• Acquisition initiale des compétences :

- Lors de sa création, un personnage ne peut en aucun cas augmenter ses compétences au delà de 5.

- Lors du report de l'archétype sur la feuille de personnage, certaines compétences à 4 ou 5 seront disponibles. Elles sont le reflet de la spécialisation professionnelle du personnage.

- Lors de la répartition des 30 points, aucune compétence, qu'elle soit déjà connue ou pas ne peut être augmentée au dessus de 3. De plus, seul un personnage du Grand métier des Magiciens peut augmenter ses compétences d'Art Étrange (Sens / Pouvoir / Maîtrise / Tours) avec ces 30 points.

- Dans le cadre de l'utilisation des points de Destin pour augmenter ses compétences et quelle que soit la méthode choisie (+7 points ou augmentation au delà de 3), seul un personnage du Grand métier des Magiciens peut augmenter ses compétences d'Art Étrange (Sens / Pouvoir / Maîtrise / Tours).

• Matériel et dotation de départ :

- Tout personnage commence le jeu avec les vêtements classiques de sa maison. Son équipement d'aventurier ainsi que son pécule de base lui sont fournis par sa guildes, voir page 18 du livret 3 «Les guildes».

- Dans le cadre d'une création de personnage «hors guildes», utilisez la formule : $(2D6 \times 1D6) \times 10$ guilders d'Écume et relativiser le nombre trouvé avec les origines sociales du personnages détaillée dans son passé.

LES FELSINS ET LE SHEÏ

Grâce à l'autodiscipline et la maîtrise personnelle, les Feslins disposent toujours d'un point de Sheï lors d'un combat. Ainsi, lorsqu'un felsin ne connaît pas l'arme qu'il manipule, il est soumis au malus lié à l'arme mais peut quand même faire appel à une technique de combat nécessitant 1 point de Sheï au cours du combat.

S'il manipule une arme qu'il maîtrise, il additionne son point de Sheï à ceux que lui fournisse sa compétence d'arme. (exemple : Hache 5 / Sheï 5+1=6)

Ce point de Sheï est soumis à la règle général de l'utilisation du Sheï : Lorsque l'intégralité du Sheï dont dispose un personnage à été utilisé lors d'un combat, ce dernier doit attendre le combat suivant avant de redistribuer de son capital de Sheï.

Ainsi, lorsque le point de Sheï propre au felsin à été utilisé, il faut attendre le prochain combat pour en redistribuer.

- **Les Syndics d'une Guilde :**

Remplacer «CAPACITÉ» par «TROUPES»

Remplacer «GESTION» par «COMPTES»

- **Situation de Combat ; Assommer :**

Pour Assommer quelqu'un, il faut le faire tomber dans le coma par la perte de point de vie (Voir «la vie» page 34 de l'aventure).

- **Tour felsin «Adresse» :**

Durée : 3 Passes d'Armes

- **Les Tours et le Loom :**

Certains tours nécessitent du Loom. Ce sont en fait les premiers sorts de la magie véritable, suffisamment simples et pratiques pour être enseignés sans théorie à des néophytes.

- **Difficulté d'un Tour :**

Un tour se joue toujours à une difficulté Difficile.

- **A propos des Sortilèges :**

Les sortilèges présentés dans le livre de l'Aventure ne sont pas de simples sorts de base. Si leurs effets sont aussi bien connus des maisons et leur classification par couleur de Loom bien établie, c'est parce que les maisons expérimentent ceux-ci depuis plusieurs centaines d'années. Ils sont tous extraits des opuscules et des recueils de magie de chaque maison et sont le fruit des recherches de grands sorciers des rivages. Le déclin des pratiques Loomiques ayant accompagné celui des civilisations, la plupart de ces sortilèges avaient progressivement été perdus. Les derniers grands sorciers démunis de leurs pouvoirs ne pouvaient plus pratiquer une magie faisant appel à autant de puissance.

L'apparition du continent, l'exhumation des vieux grimoires et le renouveau des activités loomiques ont marqué la redécouverte de ces anciens sortilèges.

Il est conseillé au Mj de ne pas mettre dans les mains des joueurs novices des sortilèges aussi puissants, mais de s'inspirer de ces derniers pour créer de petits sortilèges dérivés, plus économes en points de Loom, plus facile à lancer et moins puissants.

- **Difficulté d'un Sortilège :**

À la différence des tours dont la Difficulté est fixe, les Sortilèges sont lancés à des niveaux de Difficultés qui varient des uns aux autres. Ainsi certains sortilèges sont Faciles à lancer, d'autres Très Difficiles.

RÉCUPÉRATION DU LOOM INVISIBLE DES FELSINS

Lorsque un magicien felsin a dépensé tous ses points de loom, il doit attendre le prochain lever des Feux-du-ciel pour les récupérer entièrement et cela uniquement s'il est sur les Rivages.

En effet, dès lors que les Felsins s'éloignent trop des sanctuaires, le Loom dépensé consécutivement au lancer d'un sortilège n'est plus récupéré au matin. Cependant, dès qu'un Felsin reprend pied sur les rivages, son loom remonte le lendemain suivant.

Étant donné qu'il n'y a pas de loom invisible à récolter sur le Continent, les Felsins ne peuvent pas glaner de sortilèges ni d'informations sur leur Art Mystique. Ils n'y accèdent que par une discipline personnelle extrêmement poussée et en suivant un enseignement studieux.



La chambre de persistance -2

Passage	Loom vert : 3
5 PA	Difficulté : Très-Difficile
Portée : 2 m	Durée : jusqu'à ce que quelqu'un libère la cible.

Le Passeur doit s'approcher de la cible endormie. Il effectue alors le sort. Il lance 1D6, et la cible se réveille si le dé marque 1. Si la cible ne se réveille pas, son environnement est modifié en fonction du rêve qu'elle était en train de faire. Les effets du sort prennent effet à son réveil. Le rêve est déterminé par 1D6 :

1-2) Rêve terrifiant : la cible se réveille aux côtés d'un Ogre : Agile 2, Fort 5, Observateur 1, Résistant 3, Bagarre 4.

3-4) Rêve claustrophobe : la cible se réveille dans une pièce hermétiquement fermée, dont la porte ne peut s'ouvrir que de l'extérieur. Elle ne peut appeler personne à l'extérieur.

5-6) Rêve hypocondriaque : la cible se réveille victime d'une vermine qui la plonge dans d'atroces souffrances, et la tue en 2 semaines si elle n'est pas soignée.

Oniris vivalis 0

Modelage	Loom vert : 2
4 PA	Difficulté : Très-Difficile
Portée : 20 m	Durée : 1 heure

Le magicien plonge la cible dans le dernier rêve que celle-ci a fait. La cible reste animée, mais agit comme si elle était en pleine crise de somnambulisme, et ses actes sont ceux qui étaient les siens dans son rêve. La nature du rêve est à déterminer sur 1D6 :

1-2) Rêve terrifiant : la cible se met à fuir dans n'importe quelle direction, au maximum de sa vitesse. On ne peut plus l'attaquer ni lui parler.

3-4) Rêve claustrophobe : la cible se recroqueville sur place, mais se défend si on l'attaque, avec un malus de 1.

5-6) Rêve hypocondriaque : la cible croit être la proie d'un parasite, et se met à se frapper avec une arme qu'elle a à la main (ou à main nue). Si on l'attaque, elle se défend avec un bonus de 1 (elle est hystérique).

De la vallée des sept tours -2

Arpentage Loom vert : 2
Rituel Difficulté : Très-Difficile
Portée : - Durée : une journée

Le magicien a, entre deux levers du soleil, une connaissance intuitive de la langue, des coutumes et de l'attitude qui caractérisent sa cible (personne ou culture). Pour cela, il doit avoir croisé sa cible dans la semaine qui précède le rite. Le magicien est reconnu par les membres de cette culture comme l'un de leurs pairs. Il ne garde aucune mémoire des connaissances qu'il a manipulées.

Décoction salvatrice 0

Algemmie Loom vert : 1
Portée : - Durée : 1 semaine
Difficulté : Extrême

La préparation de cette potion nécessite une gemme. Elle ne peut être conservée plus d'une semaine, et ne peut être administrée qu'à 2 personnes. La potion permet de reconstituer une partie du corps qui a été estropiée. La cible retrouve 1D6 + 4 points de vie (sans dépasser son maximum). La décoction fait disparaître les poisons. Durant la semaine qui suit l'administration de cette potion, la cible ressent des effets secondaires : la partie de son corps qui a été soignée prend l'aspect cristallin et scintillant d'une gemme.

Le semblant 0

Appel Loom vert : 3
Rituel Difficulté : Extrême
Portée : 10 m Durée : voir texte

Le magicien peut, en désignant une personne précise, créer le double parfait de sa cible. Le double est la copie exacte de la cible (compétences, caractéristiques, etc). La cible voit son double apparaître en face d'elle. L'Appelleur assigne alors à sa créature une mission, qui doit toujours résulter en une confrontation avec la cible : la combattre, marchander avec elle, la convaincre. La cible ne peut se dégager de la confrontation avec son reflet. Le double disparaît dès que la confrontation avec son modèle est achevée.



Par le jugement de Wysd -2

Armor Loom rouge : 2
3 PA Difficulté : Extrême
Portée : celle de la sarbacane
Durée : une heure

Le magicien doit posséder de petits dards forgés en métal d'Armor. Il en prend un et effectue alors le sort. Il consiste à assigner au dard la mission de vérifier si la personne visée répond à une certaine condition : nous a-t-il trahi, est-il notre allié ? etc. Le dard est alors projeté avec une sarbacane (par le magicien ou quelqu'un d'autre). Si le dard touche la cible, cette dernière s'évanouit immédiatement si elle ne répond pas à la condition (si elle a effectivement trahi, si elle n'est pas une alliée, etc.) La cible reste évanouie 1 heure. Le dard n'est actif qu'une heure, après laquelle il perd son pouvoir.

Métal mou 0

Forge Loom rouge : 1
Portée : - Durée : définitif
Difficulté : Très-Difficile

Le Forgeur peut, à partir d'une pépite de métal utilisé par les Gehemdals, forger n'importe lequel des objets nécessaires aux sorts de l'Art Métallique. L'objet doit lui être décrit par le magicien connaissant le sort associé, et le forgeur doit avoir une valeur positive dans sa compétence Forgeage. Mais il n'a pas besoin de fabriquer l'objet concrètement, il se forme tout seul sous l'effet du sort. L'objet ne peut être utilisé que par un magicien connaissant le sort associé.

Par l'emblème du corps -3

Ertilm Loom rouge : 1
2 PA Difficulté : Très-Difficile
Portée : 5 m Durée : instantané

Le magicien lance ce sort sur une personne afin d'en connaître deux aspects : la vitalité (caractérisée par ses points de vie) et son pouvoir magique (ses points de loom).

Par les fusions solaires -2

Rallgar Loom rouge : 2
2 PA Difficulté : Extrême
Portée : - Durée : 5 PA

Pour réaliser ce sort, le magicien doit posséder une armure métallique dans laquelle ont été incrustés des fragments infimes de Rallgar. Le sort lancé, l'armure se met à émettre une lumière éblouissante comme le soleil. La cible est visible à grande distance, selon le climat et la visibilité. De plus, en cas de combat, toute personne se trouvant face à la cible est éblouie et ne peut plus se battre qu'avec un malus de -3.

Par l'Escal dans la pierre 0

Silien Loom rouge : 1
2 PA Difficulté : Extrême
Portée : 5 m Durée : 5 PA

Le magicien touche une pierre avec son métal Silien, sous quelque forme que ce soit. Cette pierre aura dès lors la capacité d'attirer à elle toutes les attaques physiques portées sur le magicien, dans une zone de 5 mètres autour d'elle, et de neutraliser l'arme qui a été utilisée. Les attaques seront détournées sur la pierre, et l'arme restera profondément fichée dedans. Les attaques magiques ne sont pas détournées. Les armes fichées dans la pierre sont impossibles à récupérer tant que le sort fonctionne, elles retombent à terre à la fin du sort.

Par la lame visionnaire 0

Yielix Loom rouge : 2
Rituel Difficulté : Extrême
Portée : 10 m Durée : instantané

Lorsque le magicien arrive dans un lieu qui fut le théâtre d'événements violents, il peut lancer ce sort sur son épée. Il peut alors visualiser sur le plat de la lame la scène qui a eu lieu, en particulier le ou les auteurs des crimes.



Je modèle la chaleur -2

Sorcier du feu Loom jaune : 2
2 PA Difficulté : Extrême
Portée : 20 m Durée : 1 PA

Le Sorcier du feu crée une sphère de chaleur qu'il peut injecter à distance (20 m) à une ou plusieurs personnes (pas plus de trois). Si elle est dirigée contre une seule personne, elle lui porte le cerveau à ébullition et le tue. S'il y a plusieurs cibles, la chaleur les plonge dans le coma durant 12 heures. Il est impossible de toucher les victimes du sort tant qu'elles sont dans le coma, la chaleur les environnant étant insupportable. Si la sphère de chaleur n'est pas utilisée, elle se disperse au bout de 1 PA, en causant 1D6 points de dommages sur le Sorcier qui l'a créée.

Je rejoins la terre-mère -1

Sorcier de la terre Loom jaune : 2
3 PA Difficulté : Extrême
Durée : 1 semaine Portée : -

Le Sorcier peut, s'il est sur la terre ferme, s'enfoncer dans le sol. Personne ne peut alors le toucher. Il emporte avec lui tous les objets qu'il portait. Il ne peut pas se déplacer dans le sol. Si des cavités existent, il ne peut pas les atteindre : il est fondu dans la matière même du sol. Il est conscient de ce qui se passe « au-dessus » et ressortira exactement à l'endroit où il se tenait lorsqu'il a lancé le sort.

Je te oins d'eau sacrée -1

Sorcier de l'eau Loom jaune : 2
3 PA Difficulté : Très-Difficile
Portée : toucher Durée : 1 heure

Le sort ne peut être lancé par le magicien que sur lui-même. Une sorte d'eau bénite apparaît dans ses mains. Lorsque le magicien oint une personne de cette eau, il acquiert un charisme mystique qui lui fait croire qu'il est une sorte de messie. Le magicien peut convertir jusqu'à 3 personnes à sa nouvelle religion. Ces nouveaux disciples accepteront de lui venir en aide, sauf pour toute action violente.

Je me confie aux vents -3

Sorcier de l'air Loom jaune : 2
4 PA Difficulté : Extrême
Portée : - Durée : instantané

Le magicien ne peut lancer ce sort que sur lui-même. Il se disperse alors dans les vents environnants qui l'emportent à 5 kilomètres de l'endroit où il se trouvait. Sur 1D6, il est transporté : sur 1, dans la direction qu'il a choisie. 2 à 5, au nord, sud, est, ouest. 6, dans l'agglomération la plus proche, donc pas nécessairement à 5 kilomètres, et exceptée l'agglomération dans laquelle il se trouve éventuellement.



Fétiche de localité -1

Malfaisance Loom noir : 3
Portée : - Durée : 1 semaine
Difficulté : Très-Difficile

Le malfaiseur doit disposer d'un crâne et de deux fémurs de quelque animal que ce soit (y compris l'homme). Il construit une sculpture avec ces éléments (compétence Bricolage ou Charpenterie) et lance le sort dessus. Puis il marque le crâne d'une rune correspondant à un individu que le malfaiseur a déjà vu. Dès lors, à chaque fois qu'il questionnera le fétiche sur le lieu où il se trouve, le fétiche répondra un nom de milieu (forêt, désert...) ou de lieu (auberge, palais...).

Le duelliste ricaneur -1

Conjuration Loom noir : 3
4 PA Difficulté : Très-Difficile
Portée : 5 m Durée : 5 PA

Ce sort permet de faire apparaître un démon dont la peau est de texture métallique et hérissée de piquants. Son visage arbore une grimace proche d'un masque oriental. Le démon danse la gigue en se battant. De petite taille, il ricane et se moque de son adversaire d'une manière insupportable. L'adversaire exaspéré perd l'initiative à chaque passe d'arme. Le démon se bat avec l'un de ses bras, qui est prolongé d'une fine lame comparable à une rapière. Cette créature se bat à la place ou aux côtés du magicien, qui doit rester à 5 mètres d'elle. Le démon disparaît après 5 Passes d'armes, ou avant si le combat se termine.

Agile 4, Fort 2, Observateur 3, Vie 18, Art Guerrier 3, Rapière 3, Esquive 2.

Prophétie fatale -3

Nécromancie Loom noir : 2
2 PA Difficulté : Extrême
Portée : 2 m

Durée : réalisation de la prophétie

En présence de sa cible, le nécromant parle à l'âme du mort qu'il sera un jour... Il lui désigne un objet (arme, poison), ou un animal, qui doit alors être présent. Il prononce la prophétie, qui ne sera entendue que de la cible. Le nécromant se retire alors hors de la vue de la cible, qui ne peut rien faire pour le retenir. La prophétie prend effet dès le prochain coucher de soleil, et ne connaît pas d'autre fin que sa réalisation : la prochaine attaque portée sur la cible avec l'arme (ou le poison), ou par l'animal qui lui a été désigné, le tue automatiquement.



Viseloom -3

Lum Loom violet : 1
Rituel Difficulté : Très-Difficile
Portée : 5 m Durée : instantané

Le Nommeur force tout son environnement à dévoiler son essence magique. Les objets et les êtres restent visibles, mais sont marqués d'une sphère de la couleur du loom qu'ils contiennent (plusieurs couleurs pour un guild). Le magicien ne peut pas connaître la quantité de loom présente ni, le cas échéant, lire le sort qui y est attaché. Le magicien ne peut pas se déplacer tant que dure cet effet, et il garde en mémoire tout ce qu'il a vu.

Soulève-cœur 0

Tot Loom violet : 1
1 action Difficulté : Très-Difficile
Portée : toucher Durée : 1 semaine

Le magicien connaît un Nom qui provoque chez la cible des nausées insupportables et l'empêchent de faire quoi que ce soit. Le Nom doit être murmuré à l'oreille de la cible, et n'être entendu que par lui. La maladie semble naturelle, et personne ne peut imaginer (sauf qui connaît l'Art Sémantique) qu'un simple mot en soit responsable.

Change-matière 0

Mut Loom violet : 2
3 PA Difficulté : Extrême
Portée : 1 m Durée : 1 jour

Le Nommeur est capable de transformer un objet en une autre matière : le bois en pierre, le verre en métal etc. La valeur de l'objet n'est pas changée (un métal vil ne devient pas une pierre précieuse). La taille de l'objet est limitée à 1 mètre et sa masse à 10 kilogrammes. L'objet doit être autonome et distinct : on ne peut transformer une certaine quantité de matière dans un tout.

Pousse-colère 0

Gen Loom violet : 2
Rituel Difficulté : Très-Difficile
Portée : toucher Durée : 3 jours

Ce sort permet d'affubler la cible d'une voix qui la harcèle et qui n'est entendue que de la cible. Elle est alors perturbée dans toutes ses actions par la voix forte et grinçante dans sa tête. Toutes les compétences de la cible sont frappées d'un malus de 1D6 redéfini chaque jour.

Talisman du beau parleur -2

Enchantement Loom violet : 2
Portée : - Difficulté : Très-Difficile
Durée : 2 semaines

La fabrication de ce talisman nécessite de posséder une gemme, ainsi que la compétence Joaillerie. Ce talisman permet à celui qui le porte d'augmenter de 2 points ses compétences de Diplomatie, Négocier, Commandement, Empathie et Discours.



Aura dissuasive -2

Fourrure Loom invisible : 3
2 PA Difficulté : Extrême
Portée : - Durée : 4 PA

Ce sort peut être lancé sur soi ou sur quelqu'un d'autre. Il fait apparaître autour de sa silhouette une autre forme, illusoire, qui donne l'impression d'une forte carrure. Cette illusion dissuade tout adversaire de l'attaquer. Ce dernier a toutefois la possibilité de lancer 1D6 si sa valeur en Rusé est d'au moins 4. Sur 1, l'adversaire peut attaquer la cible. Si le coup porte, celle-ci subit les dégâts mais conserve son apparente invincibilité. Tous les membres de l'assistance sont convaincus de l'invincibilité de la cible et ne l'attaquent plus.

Des milliards de griffes -4

Griffe Loom invisible : 2
Vitesse : Normale
Portée : 10 mètres
Durée : jusqu'à ce que la cible soit morte, ou que le sort ait été dissipé.
Difficulté : Extrême

Le magicien fait apparaître sous les pieds de sa cible une colonie de fourmis rouges sauvages. Les fourmis recouvrent l'ensemble du corps de la cible avant que celui-ci n'ait le temps de réagir, il est immobilisé, mais il peut parler. Si le magicien claque les doigts une première fois, les fourmis s'engouffrent par tous les orifices naturels de la cible, qui peut encore parler. Si le magicien claque une deuxième fois des doigts, les fourmis attaquent, et tuent quasi-instantanément la victime. Le magicien peut interrompre le sort à tout moment, sauf après qu'il ait claqué les doigts la seconde fois. S'il interrompt le sort, les fourmis disparaissent, mais la cible est tétanisée, et ne pourra ni se déplacer ni entreprendre une action avant 2 heures.

Gestuelle éclipsee -2

Plume Loom invisible : 2
1 PA Difficulté : Extrême
Portée : 5 m Durée : 3 PA

Le magicien peut conférer, à quelqu'un ou à lui-même, la possibilité d'effectuer ses actions à une vitesse qui dépasse de beaucoup les capacités visuelles des créatures normales. Le nombre d'actions que la cible est capable de faire en un temps donné est multiplié par 3. Sur trois actions effectuées, seule la première est visible des autres personnes présentes.

Caméléon -3

Écaille Loom invisible : 3
3 PA Difficulté : Très-Difficile
Portée : - Durée : 10 PA

Le magicien est capable de se confondre avec l'environnement. Pour cela il doit être entièrement nu. S'il change de milieu, passant d'une ruelle à un bois, l'effet s'achève et le sort doit être relancé.

Créer Une Guilde

1. La Charte

1. Nébuleuse	+1 loom	-1 guerre	-1 en Troupe
2. Lune	+1 loom	-1 politique	-1 en Troupe
3. Comète	+1 guerre	-1 savoir	+1 en Troupe
4. Soleil	+1 savoir	-1 politique	
5. Étoile	+1 politique	-1 guerre	
6. Planète (*)	1d6 : 1 loom, 2 savoir, 3/4 guerre, 5/6 politique.		

(*) Les modificateurs positifs et négatifs sont déterminés successivement. En cas de doublon, relancer les dés.

2. La Troupe

1. Restreinte	-1 en Ancienneté
2. Étendue	
3. Établie	+1 en Ancienneté
4. Implantée	+1 en Ancienneté
5. Continentale	+2 en Ancienneté
6. Transcontinentale	+2 en Ancienneté

3. L'Ancienneté

1. Velléitaires	moins de 30 ans
2. Prétendants	30 à 70 ans
3. Routiers	70 à 120 ans
4. Coursiers	120 à 155 ans
5. Pionniers	155 à 185 ans
6. Découvreurs	plus de 185 ans

Hauts faits 2

EXPLORATION	CONFLITS	DIPLOMATIE
1 Découverte d'une civilisation	Guerre civile/Rébellion	Vote extraordinaire au Sénat
2 Découverte d'une Race	Conflit avec une Maison	Artisans d'une paix
3 Découverte d'un filon d'Écume	Conflit économique/Guilde	Alliance avec une Maison
4 Découverte d'un locus	Victoire militaire/Guille	Alliance avec un peuple natif
5 Découverte d'une marchandise	Guerre secrète/Guille	Présidence du Sénat
6 Fondation d'un Havre	Guerre/Peuple natif	Protection d'un peuple natif

Les forces Armées

2d6	+TROUPE	+ANCIENNETÉ	+CHARTE	+COMPTES
	Taille	Expérience	Discipline	Équipement
3-4	Détachement	Milice	Désordonnée	Dépenaillée
5-7	Lance	Inexpérimentée	Rétive	Démunie
8-10	Bataillon	Entraînée	Encadrée	Opérationnelle
11-13	Régiment	Aguerrie	Coordonnée	Équipée/chevaux
14-16	Armée	Vétéran	Disciplinée	Fournie/bateaux
17-18	Légion	Élite	Fanatiques	Soutenue/aérostats

Hauts faits 1

1-2	Exploration
3-4	Conflits
5-6	Diplomatie

COMPTES

- Dilapidateurs
- Désintéressés
- Économes
- Gestionnaires
- Investisseurs
- Crésus

CHAPITRE

- Ignorante
- Détachée
- Impliquée
- Active
- Experte
- Obsédée

CALCUL DU TRÉSOR

TROUPE + ANCIENNETÉ
multipliés par COMPTES

INFLUENCE

3 et moins	Insignifiante
de 4 à 6	Médiocre
de 7 à 10	Notable
de 11 à 13	Considérable
de 14 à 17	Colossale
plus de 18	Inimaginable

CONTRAT

Score en Charte	Contrat
1	Affiliation
2	Partenariat
3	Service
4	Mission
5	Association

Les Routes

2d6	+TROUPE	+ANCIENNETÉ	+CHARTE	+COMPTES
	Rapport	Implantation	Contrôle	Exploitation
3-4	Gouffre	Désertique	Présence	Abandonnée
5-7	Déficitaire	Explorée	Minoritaire	Friche
8-10	Équilibrée	Établie	Partagé	Entretenu
11-13	Rentable	Jalonnée	Majoritaire	Peuplée
14-16	Fructueuse	Arpentée	Contrôle	Colonisée
17-18	Lucrative	Quadrillée	Monopole	Pressurée

Les Archives

2d6	+TROUPE	+ANCIENNETÉ	+CHARTE	+COMPTES
	Étendue	Richesse	Qualification	Accessibilité
3-4	Rivages	Pauvre	Incultes	Inexploitable
5-7	Guiltes	Sommaire	Profanes	Restreinte
8-10	Route	Documentée	Informés	Accessible
11-13	Région	Fournie	Chercheurs	Communiquée
14-16	Région	Abondante	Doctes	Diffusée
17-18	Civilisation	Exhaustive	Maîtres	Publique

Les Phylums Loomiques

2d6	+TROUPE	+ANCIENNETÉ	+CHARTE	+COMPTES
	Complétude	Enseignement	Accessibilité	Recherche
3-4	Notions	Docte	Ignorée	Hasardeuse
5-7	Rapports	Équipe	Découragée	Minime
8-10	Études	Laboratoire	Surveillée	Encouragée
11-13	Thèses	Confrérie	Approuvée	Poussée
14-16	Encyclopédies	Collège	Appuyée	Active
17-18	Bibliothèques	Académie	Libre	Fiévreuse

Le Port d'Attache

2d6	Résultat
2-3	Repos mérité avant la traversée
4-5	Conquête Amoureuse : L'Aventurier part en laissant un cœur brisé derrière lui
6-7	Bagarre de taverne : tester l'issue avec Art Guerrier + Bagarre + 2d6 ou jouez la scène
8-9	L'enfer du jeu : L'Aventurier peut tenter sa chance. Faire un test de caractéristique avec Rusé. En cas de réussite, gain de 1D6 guilders sinon perte du même montant. L'Aventurier peut tricher avec un test de Rusé + Passe-passe pour doubler ses gains. Par contre en cas d'Échec Spécial ou pire, le tricheur est découvert et délesté de son pécule.
10-11	Recueil d'une rumeur
11-12	Chargé d'un message pour un compagnon basé au havre ou comptoir de destination.

GRAND MAITRE DE GUILDE

1. Laxiste	1. Ulmèque
2. Paternaliste	2. Gehemdal
3. Attentif	3. Venn'dys
4. Directif	4. Ashragor
5. Autoritaire	5. Kheyza
6. Omniprésent	6. Felsin

Contacts

Coût	Compétence	Influence	Disponibilité (POT)
1	Compagnon (6)	aucune	Relation ou Itinérant
2	Vétéran (7)	Informé	Allié
3	Routard (8)	Influent	Ami

Le Voyage

1	Sans encombre
2-4	Un événement
5-6	Deux événements

Événements

2	Attaque de pirates
3-4	Tempête
5-7	Rêve récurrent en rapport avec le Continent
8-9	Manifestation loomique
10-11	Course avec le navire d'une guilde
12	Attaque de monstre marin

Vous pourrez noter toutes les informations concernant votre guilde sur la feuille de guilde que vous pourrez trouver dans le livret d'introduction au jeu de rôle.



SCÉNARIO

LES PERLES DE NOCTE

SYNOPSIS

Dans un petit port, Fravise, depuis longtemps oublié des grandes guildes, peuplé par des descendants des premiers colons des Rivages, prospère un étonnant commerce de pierres précieuses. Exploité de manière non concurrentielle par trois marchands indépendants, ce commerce attire l'attention de la guilde des personnages. Arrivant dans ce village, ils apprennent que des étranges mines cachées dans une forêt et exploitées par une race nonchalante de transients appelés les Allulis produisent ces pierres précieuses. Ils ne savent pas encore que ce commerce de pierres précieuses cache lui-même les activités malfaisantes d'un sorcier loomique autochtone. En effet, cet individu nommé Qorq exploite à son compte la mine et les Allulis afin qu'ils lui trouvent des pierres précieuses appelées des pierres de lune. Au cours d'horribles rituels loomiques, il peut transformer ces pierres au contact de cadavres d'Ulmequi en des objets loomiques d'importance, des pierres magiques permettant de communiquer avec le monde de Nocte. Il a donc organisé un trafic de cadavres Ulmequi qu'il fait acheminer par bateau jusqu'aux mines. Pour ceci, il a acheté la complicité d'un des marchands indépendants appelé Behep.

Qorq opère pour une puissance inconnue des Aventuriers avec qui il communique par le biais d'un miroir magique. Cette puissance semble s'opposer aux Ulmequi. Envoyés par leur guilde pour une simple mission de prospection commerciale, les Aventuriers seront amenés à découvrir la contrebande morbide et devront alors agir. Soit parce que Qorq voudra faire disparaître des témoins par trop gênants, soit parce qu'ils voudront comprendre et peut-être défendre leurs intérêts. S'ils mènent correctement leur barque, ils pourront alors apprendre des informations et obtenir des objets qui pourront intéresser grandement les Ulmequi.

INTRODUCTION

Vous pouvez faire commencer cette aventure de deux manières. Soit les Aventuriers se voient confier une mission par leur guilde, soit, après avoir entendus des rumeurs alléchantes sur les activités commerciales de Fravise, ils décident de s'y rendre eux-mêmes afin d'ouvrir peut-être une nouvelle route pour leur guilde.

LA PROSPECTION GUILDIENNE

Les Aventuriers, après leurs derniers quatre cents coups et peut-être après un repos bien mérité vont se voir proposer par leur guilde un travail tranquille sans grand risque, celui de la prospection commerciale. Leur mentor (ou bien toute

autre autorité que vous avez pu mettre en place) rencontre le Aventuriers dans un endroit habituel sur le Continent comme la taverne appartenant à la guilde, le comptoir le plus important. La rencontre peut se faire aussi par le biais d'une missive apportée par un membre de la guilde.

Le contact des Aventuriers est cette fois-ci plutôt jovial. En effet, après des rumeurs vérifiées, il est heureux d'apprendre que la guilde peut trouver de nouveaux débouchés dans un vieux port nommé Fravise. En effet, un commerce de pierres précieuses s'est organisé depuis maintenant plus de 20 ans et sans que cela ne pose de problème. Il semble même que les trois marchands déjà présents se soient alliés en un comptoir pour que ce commerce se

déroule dans la meilleure entente possible. Le contact demande alors aux Aventuriers d'aller prospecter sur place et de mesurer exactement les opportunités de développement de la guilde dans cette région (une nouvelle route peut-être ?).

Si les Aventuriers se renseignent par eux-mêmes auprès d'autres membres de la guilde, les rumeurs seront identiques à celles qu'a rapporté le contact. Ils pourront même apprendre que pour l'instant la guilde attend le retour de la mission de prospection pour vraiment se prononcer.

UN NOUVEAU COMPTOIR ?

De manière différente, les Aventuriers peuvent décider de se rendre à Fravise d'eux-mêmes. Cette méthode est parti-

culièrement intéressante pour les Aventuriers ayant fondé leur propre guilde. Dans ce cas, au cours de libations et de ripailles dans une auberge, ou bien lors d'une négociation serrée dans un comptoir, les Aventuriers rencontrent un membre d'une des guildes ayant commercé avec un des trois marchands indépendants se partageant le commerce de pierres précieuses de la région. Cet individu raconte alors qu'il est très facile de s'enrichir dans ce coin tant que l'on respecte les règles mises en place. Ces règles sont simples : les pierres ne sont ramassées que par un peuple de transients à qui il faut donner en échange des outils contenant du métal. Ensuite, les prix de vente sont les mêmes quelque soit le comptoir. Enfin, il faut reverser une redevance peu élevée aux habitants de Fravise (entre 4 et 10% des ventes faites). Le lieu est de nouveau exploité après une longue période d'oubli. En effet, les premiers fondateurs de Fravise furent des forçats évadés de prisons ashragoriennes installées au tout début de la conquête du Continent, il y a plus de 150 ans de cela.

Cette discussion peut se trouver renforcée par la rencontre de marins qui accompagnent ce guildien et qui peuvent narrer par le détail les opportunités mercantiles de ce petit port. Pour renforcer l'envie des Aventuriers de s'y rendre, vous pouvez rajouter soit un éventuel concurrent ou bien montrer aux Pj qu'ils sont les premiers à entendre ce type de renseignements. (Ce qui peut être vrai d'ailleurs).

LA LOCALISATION

Vous pouvez situer Fravise et l'aventure s'y déroulant où vous le souhaitez en fonction de votre propre exploration du Continent. Il vous suffit pour cela de changer le nom de ce petit port. De manière officielle, Fravise se trouve à environ 10 jours de bateau de Port Mckaer à l'ouest. C'est une ville frontalière de la contrée de Gillian et de la contrée de l'empire du Noir-couchant. La ville sert quelque fois de relais pour les bateaux allant de Port Mc Kaer à la baie marmoréenne (voir «le Réveil» premier scénario du livre le Continent des règles de base de Guildes).

CONSEILS DE JEU

Ce scénario est une approche furtive de certains mystères du continent. C'est donc fondamentalement un scénario d'enquête et de poursuite. Il peut être joué à la manière d'un épisode des X-files, c'est-à-dire séquence après séquence en faisant monter un crescendo dans les découvertes successives. Enfin la dernière scène doit laisser les personnages dans l'expectative (ainsi que les joueurs). Une partie du scénario se déroule dans d'étranges mines végétales qui doivent renforcer l'impression de décalage par rapport à la réalité.

LA PÊCHE À LA LUNE

• séquence 1

Cette première séquence est la mise en place du décor ainsi que les premiers contacts entre les Pj et les éléments préexistants à l'intrigue qu'ils vivront. Les Pj peuvent profiter de cette séquence pour commencer leur mission de prospection commerciale.

• LE PORT DE FRAVISE

La traversée jusqu'à Fravise se déroule sans encombre. Si les aventuriers se déplacent par la terre et en présupposant qu'ils partent de la contrée de Gillian, ils doivent suivre la route des mangroves. Libre à vous d'y placer des embûches et des dangers propres à cette route.

Fravise est un petit port tranquille, lové dans une anse aux falaises escarpées, taillées dans une belle pierre blanche. Le temps y est très souvent pluvieux et venteux, balayant et arrosant les grandes herbes et les landes rocheuses qui entourent la ville. Bien que les côtes soient découpées, la nature magique du Continent a tout fait pour que Fravise constitue un excellent port naturel. Les bateaux les plus grands peuvent venir se loger dans des anfractuosités de la roche, qui forment des cales naturelles et sont ainsi protégés des intempéries. Les premiers habitants de Fravise ont construit des escaliers et des rampes en bois et en pierre permettant ainsi un déchargement

rapide des cargaisons. Les habitations dominent le port naturel et sont dispersées sur les flancs pentus des falaises. En général, chaque maison possède son jardin potager quand ce n'est pas un enclos où du bétail pâit tranquillement.

Fravise possède une auberge et une taverne, un phare (sorte de grosse tour de brique et de pierre située à l'écart), une maison commune servant aux décisions de la communauté, une place de marché et un bâtiment abritant 3 comptoirs. Il n'y a ni maire, ni noble reclus en son château, milice. Seuls les marins s'organisent en bandes quelque fois rivales d'après les poissons qu'ils pêchent. Ainsi on peut trouver les rouges-morues ou bien les zara gris.

Les fondateurs de cette communauté tranquille étaient des explorateurs peu ambitieux en provenance des Rivages ainsi que des anciens prisonniers ashragoriens. La population actuelle est constituée de marins et de pêcheurs peu laborieux, complètement acclimatés au Continent. Il est difficile de distinguer à quelle Maison appartiennent les habitants du fait des nombreux mariages inter-communautés. Seuls quelques Felsin sont encore identifiables. Lorsque les Aventuriers traverseront Fravise, ils pourront reconnaître, là un nez «typiquement» venn'dys, ici des yeux kheyza, là-bas des une cape ashragor. Mais d'une manière générale, ils s'apercevront très rapidement que les habitants de Fravise composent une population calme, affable et ayant oublié depuis longtemps les querelles de Maisons.

L'ensemble des habitants ne parlent plus que le guildien et d'une manière parfaite, très souvent avec des nouveaux mots forgés sur place. Ceci peut rendre les premières conversations difficiles. Vous pouvez demander aux pratiquants du Guildien de tester leur compétence à Difficile.

Très rapidement, lors des premiers contacts avec la population, les Aventuriers pourront trouver une auberge peu onéreuse dans laquelle ils pourront trouver de sympathiques marins avec qui discuter.

Ils pourront alors apprendre en général, les informations suivantes:

• SUR LES GUILDES PRÉSENTES

«Oh vous savez, les guildes, ici, elle sont pas bien nerveuses... De toute manière, elles ont trouvé le filon, hein... Elles exploitent les mines végétales des Allulis, les pauv' bougres... Elles se sont mises d'accord pour boucler leurs affaires, pas de concurrence, pas de baston et tranquilles pour que personne viennent les embêter. Un vrai pacte qui arrange tout le monde.

• SUR LES PIERRES PRÉCIEUSES

«Oh ben, y'en a de toute sortes, je ne saurais vous dire, moi. De toute manière, même si elles ne sont pas chères, d'après ce qu'on en dit, j'pourrais jamais les acheter... Mais vous pourrez les voir sans problème au comptoir. Là-bas, il y en a de toutes les sortes, des pures, des cassées, des multicolores, des dorées et des brillantes... ça fait comme lorsqu'on boit trop et qu'on regarde trop les étoiles... De touf' façon, les marchands Çahud, Behep et Tarto Rès, ils savent de quoi y parlent, y pourront vous renseigner.

• SUR LES TRANSIENTS

Y sont pas comme nous, ceux-là. Si vous avez de la chance, vous pourrez peut-être en croiser dans la rue. Y sont encore plus tranquilles que nous. Jamais on les voit s'énerver, s'engueuler, se battre. Ils sont toujours leur regard fixé derrière vous, comme si vous étiez transparent. C'est peut-être du à leurs yeux tout noir, rond comme des culs de bouteille. Ils portent pas d'armes sur eux et là seule chose qu'ils demandent, c'est de pas rentrer dans les mines sans leur autorisation. Ils sont les seuls capables à se retrouver dans c'vrai labyrinthe...

• SUR LES MINES VÉGÉTALES

Ouh, là, là, on y va jamais là-bas, c'est trop mystérieux. Nous, on est des pêcheurs, tranquilles et peinars. Cette forêt étrange toute fossilisée et solidifiée comme si on l'avait coulée dans du verre en fusion, ça fout les j'tons. C'est arrivé que certains s'y perdent. Ils partent, la pioche à la main, le sac dans l'autre et on les revoit jamais...Tenez,

dernièrement, le p'tit Bilo, fils de Pilo, il en avait marre, qu'il disait, de bouffer de la pouascaille tous les jours, y voulait une richesse, des pierres de lune, car les étrangers y peuvent les acheter pour cher. Il est parti un beau matin et on l'a plus revu. Fini le p'tit Bilo.

LE COMPTOIR INDÉPENDANT DE LA ROUTE DES CARATS

Si les Pj explorent rapidement la ville, ils trouveront sans problème le comptoir que se partagent trois marchands indépendants non affiliés à une guildes. C'est une grande bâtisse construite en pierre et en bois noir lambrissé. De facture agréable mais dans un style différent de tous ceux existant sur les Rivages, le comptoir possède une grande devanture barré par une grille en métal ouvragé. Derrière, protégés par une vitre en verre grossier et dépoli, les Pj peuvent apercevoir des nombreux

écrins présentant des pierres de toute taille et de toute sorte. La plupart de ces pierres sont semi-précieuses. Si l'un des Pj possède la compétence Joaillerie et qu'il réussit à Difficile, il s'apercevra que ces pierres présentées sont des très bonnes copies. On peut rentrer dans le comptoir par trois entrées que l'on trouve sur le coté gauche du comptoir. Ces trois portes sont toutes surmontées de frises différentes. Chacune mènent dans les échoppes respectifs des trois marchands indépendants.

L'ÉCHOPPE DE ÇAHUD

Surmontée d'une frise représentant des étranges être fins aux bras surdimensionnés et aux yeux sans pupilles penchés sur un dur labeur, le tout entouré de feuilles et de ronces apparemment très dangereuses.

La boutique est un vrai capharnaüm. Sur des étagères poussiéreuses et souvent

LE VIEUX ÇAHUD

âge 65 ans

Autochtone (Lore)

Agile 2

Fort 2

Observateur 5

Résistant 2

Art Guerrier 3

Art Étrange 3

Charmeur 4

Rusé 5

Savant 3

Talentueux 4

Art Guildien 3

Vie 10

Compétences

Joaillerie 4, Verrerie 3, Bricolage 4, Le guildien 6, Sagesse populaire 5, Chercher 4, Chevaucher 2, Transients des forêts 3 (Allulis 5), Civilisation Lore 3, langue Alluli 3, Orientation 4, Pister 2, Route des carats 5, Survie 2, Bagarre 2, Commandement 3, Scruter 3, Vigilance 3, Épée à une main 3, Histoire et légendes 4, Intendance 4, Contacts 4, Négocier 4, Prix 5, Le Pérégrin 3

Personnalité

Sous des dehors bourrus, le vieux marchand se révélera être une personnalité passionnante et attachante. Il connaît la région comme la paume ridée de sa main et sera prêt à parler de son sujet favori, les transients qu'il connaît bien. Il pourra alors renseigner les Pj sur le mythe principal des transients et leur enseigner deux ou trois mots sifflés qui peuvent s'avérer important lors des premiers contacts.

Dans un premier temps, il se montrera très peu chaleureux avec les envoyés des guildes, mais si ceux-ci s'intéressent aux Allulis, alors il sera plus coopératif et prêtera volontiers une oreille attentive aux volontés commerciales des Pj. Il sera même prêt à leur montrer quelques pierres de bonne qualité.

branlantes, les Pj pourront découvrir des pots, des fioles, des alambics mais aussi des cailloux, des outils de prospecteur comme des tamis, des piolets, des marteaux. Venant compléter ce tableau quelque peu désordonné, le propriétaire du lieu a aussi accroché aux murs des dizaines d'objets appartenant manifestement à la race transient des Allulis.

Ces formes étranges et a priori peu pratiques toutes hérissées de pointes et de piquants de ronces pourraient s'apparenter à des armes et des armures, des boucliers et des sagaies, peut être des vêtements.

Derrière un comptoir en pierre, ils pourront trouver le vieux Çahud, grommelant dans sa barbe. Malpoli, grognon

et ronchon, il est le plus vieux des marchands de pierres précieuses de Fravise.

L'ÉCHOPPE DE BEHEP

Cette échoppe est très bonne qualité, faite en un bois précieux avec des écrins métalliques abritant de très belles pierres. Tout dans ce commerce respire la réus-

LE MARCHAND-AGENT BEHEP

âge 53 ans

Autochtone (Lore)

Agile 3	Charmeur 6
Fort 2	Rusé 3
Observateur 3	Savant 3
Résistant 3	Talentueux 2
Art Guerrier 3	Art Étrange 4
Art Guildien 3	Vie 14

Compétences

Joallerie 1, Comédie 0, Bricolage 2, Courir 3, Le Guildien 4, Premiers soins 2, Chercher 2, Chevaucher 1, Civilisation (Lore 1, Transients des forêts (Allulis) 2, Orientation 3, Pister 2, Survie 1, Esquive 3, Épée 1M 3, Arc long 1, Scruter 4, Vigilance 5, Déguisement 2, Filature 3, Discours 4, Négoce 2, Le pérégrin 2, Prix 3, Navigation 2, Nage 3.

Arts étranges

Compétences : Maîtrise -2, Pouvoir -2, Sens -1

Loom

Vert 1, Rouge 2, Jaune 2, Noir 10, Violet 2

(il porte un guildier d'un Aventurier que son maître Qorq a tué et dont il a transformé le guildier avec une opération de loom noir pour le donner à Behep).

Sorts

Il ne connaît qu'un seul sortilège appris aux cotés de Qorq. C'est un sort de loom noir, spécifique à l'empire du Noir-couchant.

Personnalité

Behep est un être faible et méprisable. Dès que Qorq s'est implanté chez les Allulis et lui a promis richesse et pouvoir magique contre son aide et son dévouement, il lui a répondu immédiatement par l'affirmative. Le sorcier lui alors remis un guildier constellé qu'il avait modifié et lui a enseigné quelques sorts permettant au marchand d'améliorer son commerce. Il est alors devenu l'homme de main de Qorq.

Il est important que la première rencontre avec Behep se passe très mal. En effet, le marchand est très nerveux, il attend la cargaison de cadavres qu'il doit livrer à son commanditaire, le sorcier maléfique Qorq. Il verra d'un très mauvais œil la venue d'une délégation guildienne. Il sera donc agressif à souhait, hautain et invoquera toutes sortes de règlements de l'empire du Noir-couchant qui empêchent l'installation des guildes dans cette région, contredisant alors toutes les remarques de ses deux collègues. Si les Pj se montrent insistants, il essaiera de mettre fin le plus rapidement possible à l'entretien, prétextant une course urgente à faire.

ENTITÉ SOMBRE DES MYSTÈRES TARTARIQUES

Loom noir 9

2 PA

Portée : 10 km

Durée : Jusqu'à sa destruction

Difficulté : Difficile

Le magicien invoque une fumée infernale en provenance des enfers loomiques de Tartar. Cette fumée porte sur elle une grande épée à 2 M qu'elle sait très bien manier. Cette créature inflige alors son courroux sur les cibles que lui désigne l'invocateur. Elle cherchera à leur ôter la vie pour leur voler le loom qui est en eux (soit l'étincelle, soit le loom contenu dans un guildier). Ce loom lui servant alors à se matérialiser plus encore. Il est très difficile de lui infliger des dommages étant insubstantielle. Mais plus elle se matérialisera, plus on peut la détruire. Seul des coups critiques lui infligent des dommages. Elle ne possède pas d'armure. Elle ne pare pas et n'esquive pas.

Agile 2

Fort 6

Résistant 6

Observateur 2

Vie : 25

Art guerrier 6

Compétences

Flotter (courir) 5, Vigilance 4, Arme à 2M 6 (dommage 2D6+3)

Spécial:

Lorsque la créature a absorbé 10 points de loom, il suffit de faire une réussite spéciale pour la blesser. Lorsque la créature a absorbé 20 points de loom, il suffit de faire une réussite normale pour la toucher.

La créature se déplace comme un être humain en flottant.

site et la richesse. La frise décorant la porte représente un homme gros et joufflu se frottant les mains en riant. Une deuxième paire de bras a été rajoutée à la hauteur du bassin. Les bars sont tendus et tiennent des bourses bien garnies en espèces sonnantes et trébuchantes.

L'ÉCHOPPE DE TARTO RÈS

Cette échoppe présente aussi des produits de l'empire du Noir-couchant et n'est pas spécialisé que dans les pierres précieuses. En effet, c'était l'ancienne échoppe du marchand officiel de l'empire. Le marchand qui la tient est assez dynamique mais opposé au régime en place. La frise représente l'écusson officiel de cette association mercantile, soit un dragon posé sur un tas d'or mais elle est décrépite.

LA LOI DES NAUFRAGEURS

• Séquence 2 :

Durant cette séquence, les Pj vont se trouver à la tête d'une bien étrange cargaison. Cette cargaison, constituée de cadavres momifiés Ulmequi, va être convoitée par le sorcier Qorq. Il cherchera par tous les moyens à se la procurer. De plus, il voudra faire en sorte que les Pj soient dans l'impossibilité de raconter ce qu'ils ont vu et trouvés.

TEMPÊTE À FRAVISE

Très peu de temps (un à deux jours) après l'arrivée des Pj et leur installation dans l'unique auberge de Fravise, une très violente tempête se déclenche. Elle commence par des coups de tonnerre secs et rapprochés, puis telle une énorme fumée démoniaque, les nuages noirs couvriront les Feux-du-ciel entraînant une nuit précoce. A ce moment, les habitants sortiront dehors et certains d'entre eux invoqueront les méfaits de la magie sombre de l'Empire du Noir-couchant tout proche. Rapidement, l'atmosphère devient électrique et les arcs jaunes criblent les cieux fuligineux. Les chiens et les animaux domestiques se

LE MERCANTOR TARTO RÈS

âge 37 ans

Autochtone (Lore : Empire du Noir-couchant)

Agile 3	Charmeur 3
Fort 5	Rusé 3
Observateur 4	Savant 3
Résistant 4	Talentueux 2
Art Guerrier 3	Art Étrange 4
Art Guildien 3	Vie 15

Compétences

Charpenterie 2, Joaillerie 3, Patois Le guildien 1, Sagesse populaire 2, Négocier 5, Prix 5

Personnalité

Marchand expérimenté, c'est un opposant à l'empire du Noir-couchant. Il se considère en exil ici et essaye de bâtir une fortune afin de financer un des nombreux mouvements de résistance. Il n'est pas opposé à la venue des guildes dans la ville mais sera très suspicieux. En effet, il craint la venue d'espions et d'assassins en provenance du noir empire.

mettent à gémir et pousser des cris violents. De grosses gouttes d'eaux tombent, d'abord peu nombreuses puis s'abattent rapidement sur la tête des curieux. De violentes rafales de vent font claquer portes et fenêtres, font chuter tuiles et ardoises et emportent les chapeaux et les coiffes des villageois. Plusieurs marins se précipitent alors vers les barques et les bateaux amarrés afin de les échouer. Certains d'entre eux pourront demander de l'aide aux Pj. Ils sont dans une communauté où l'entraide est importante et où l'on manque de bras forts. Ahanant sous l'effort, pataugeant dans une mer déjà forte et grosse, couverts par les embruns des premiers rouleaux s'écrasant sur la grève, les marins remontent les embarcations. A ce moment précis, les Pj témoins ou bien participants à l'effort verront le phare de la ville s'éteindre, soufflé par une très forte rafale de vent. Les marins alors voyant la chose évoqueront les légendes sur les naufrages et raconteront leur propre grain. Beaucoup d'entre eux n'ont jamais quitté les côtes poissonneuses de Fravise et enjoliveront grandement leurs récits. Certains d'entre eux trouveront anormal cette extinction et parleront de l'ivrognerie chronique de Gom le gardien.

Néanmoins, les Pj pourront très faci-

lement apprendre qu'une coutume s'occupe ici des bateaux naufragés. En effet, n'ayant pas de seigneurs ou de nobles, les habitants de Fravise ont pour coutume de s'approprier les restes des cargaisons des bateaux qui font naufrage. Ainsi dans un premier temps, vous pourrez faire croire aux Pj qu'ils sont tombés dans un village de naufrageurs. Mais ce n'est pas le cas. Cette coutume est normale et fonctionne très simplement. Le premier arrivé sur le lieu d'un naufrage est déclaré propriétaire du bateau et de sa cargaison. Les Pj peuvent très bien avoir appris cette coutume lors de discussions dans l'auberge ou bien dans la taverne de Fravise. La tempête, les discussions des marins la feront remettre en mémoire.

En revanche, si les Pj se dirigent vers le phare afin de déterminer la cause exacte de son extinction, ils pourront trouver aux pieds des marches de la grosse tour en brique, le corps étendu de Gom, vieux bonhomme à la bouille avinée. Il pue l'alcool à plusieurs mètres. Si les Pj explorent la tour, ils ne trouveront rien d'anormal, la flamme du phare a vraiment été éteinte par le vent. Au sommet de la tour, les Pj pourront mesurer pleinement la violence de la tempête. Devant eux, une mer déchaînée, des cieux noir comme la suie, des vents rugissants les poussant à

se cramponner aux rebords de la tour offrent un spectacle de fin de monde. Si l'un des Pj réussit un jet de Scruter à DIFFICILE, il pourra remarquer au loin vers l'ouest, les voiles déchirées d'un navire en perdition. Un nouveau jet de Navigation à NORMALE permettra de trouver approximativement l'endroit où finira la course de la future épave. C'est à dire à environ 3 kilomètres du village dans une région de cotes escarpées et de falaises.

Normalement les Pj devraient se diriger vers l'endroit afin de se déclarer propriétaires de l'épave. Vous pouvez alors lancer les Pj dans une course à l'épave (avec une concurrence telle que qu'une équipe de marins ou bien même des enfants du village).

LA CHASSE DU SANS-REPOS

La recherche de l'épave peut prendre du temps et se révéler dangereuse. A vous de rendre très difficile la progression des Pj sur les bords escarpés des falaises qui entourent Fravise. Vous pouvez demander à intervalle régulier une réussite à NORMALE et même quelque fois à DIFFICILE dans la compétence Équilibre. La pluie, les vents, le froid, les ténèbres ne facilitent pas la progression. Ainsi, des arbres couchés, des animaux en fuite peuvent s'interposer sur la route des Pj.

En définitive, les Pj arrivent à trouver la crique dans laquelle s'est échoué le navire. Là une vision cauchemardesque les attend. Un grand navire commercial ulmequi est couché sur le flanc bâbord. Ses deux mats sont brisés, fichés dans le sable. La pluie et les rafales continuelles font claquer dans un bruit infernal les lambeaux des voiles. Des morceaux de bois épars sont drossés sur le rivage par les rouleaux furieux de la mer démontée. Même l'ancre située à la proue du bateau a été détachée de sa corde et s'est figée tel le totem oublié d'un dieu mort dans le sable noir.

Il est clair que le bateau à ce rythme risque de se disloquer dans peu de temps. De sinistres craquements se font entendre entre deux coups de tonnerres. Une étude plus poussée du bateau montre qu'il est ulmequi. Si un Ulmeq

se trouve dans le groupe des Pj, il pourra déterminer son nom et son âge inscrit en alphabet ulmequi sur un cartouche décorant la poupe. Autrement, l'un des Pj peut avoir une compétence en civilisation ulmequi. Ce bateau a plus de 50 ans et son nom est le Sans-repos. Toujours d'après les connaissances d'un éventuel ulmequi. Ce nom est de mauvaise augure car il est réservé à des gens qui ne sont pas capables de trouver les champs magiques des terres noctes, les terres oniriques permettant aux Ulmequi de pratiquer les Arts étranges. Ce bateau est aussi assez mal entretenu. Plusieurs clous n'ont pas été remplacés et le goudron étanche manque à plusieurs endroits. Enfin, il ne porte pas à la proue l'œil doré typique des bateaux ulmequi, symbole de la bénédiction solaire que chaque navire ulmequi doit normalement se faire octroyer avant son départ. Ce détail pourrait aussi signaler que celui-ci trempe peut être dans un trafic quelconque. Ce dernier détail ne sera perceptible que si l'un des Pj réussit un civilisation ulmequi à DIFFICILE. Un Ulmequi lui devra réussir un Savant x2 à NORMAL pour se rappeler ce détail.

Les Pj peuvent alors s'aventurer sur le bateau. Là encore, la progression est dangereuse. Les bois sont mouillés et très glissant, et les échardes souvent grosses comme un os cassé se fichent facilement dans les membres des imprudents. De tels échardes produisent 1D6 de dommages et infligent des dommages à tous ceux qui chutent. Le bateau mesure plus de 6 mètres de la quille au pont. Les jets de Grimper et d'Équilibre se font à DIFFICILE. De plus le bateau bouge. Une fois à l'intérieur, les Pj découvriront avec horreur que presque tous les hommes d'équipage ont disparu ou bien sont morts dans le naufrage. Ils trouveront 3 cadavres de marins, les membres disloqués. l'un est cloué contre le bastingage, un morceau de mat fiché entre les cotes, les yeux encore ouverts, emplis d'effroi.

En explorant le navire, ils tomberont sur le seul survivant du naufrage. Il le trouveront, sans connaissance et baignant

dans son sang dans une petite cabine à la proue du navire, les mains plaquées sur une vilaine blessure au ventre. C'est un ulmequi et à sa mise peut-être le capitaine. S'il est ramené à lui, il se mettra à gémir doucement en ulmequi, parlant de la valeur importante de sa cargaison et de sa perte, du rendez-vous manqué avec Behep. Mais il faudra le mener sur la terre ferme et là opérer à des premiers soins pour pouvoir en tirer quelque chose.

La cargaison se trouve dans la cale du navire. Elle est très facile à trouver. Constituée de 13 caisses de bois hermétiquement fermées par des scellés en métal gehemdal, le silien. Ces caisses mesurent 1m80 de long et 1 m de large. Les Pj remarqueront facilement que la cale prend l'eau très rapidement par la brèche qu'un récif a fait dans la coque. S'ils veulent sauver la cargaison, quelques minutes de manutention suffisent à déplacer les boîtes de la cale à la grève caillouteuse. Là, une fois sur la terre ferme, les Pj exténués pourront s'intéresser plus librement aux caisses et au blessé.

Le blessé se révélera être le capitaine du bateau. il dit s'appeler Dalk et être un marin spécialisé dans le convoi. Son bateau lui appartient ainsi donc que la cargaison tant que celle-ci n'a pas été payée comme le veut le droit des guildes. Il dit être aussi le maître de sa guilde, la guilde des Pentaques. Si les Pj l'interroge sur son guildier, il répondra que celui-ci a été perdu durant le naufrage.

Il s'agit en vérité de Felx, un escroc minable appartenant à la Scabare, dont Qorq et Behep louent les services pour leur transport. Il connaît la nature de sa cargaison et ne veut pas la divulguer (surtout si un ulmequi se trouve dans le groupe).

Si les Pj l'interroge trop longtemps et/ou trop brutalement, le blessé perdra à nouveau connaissance. Il lui faudra plusieurs heures de repos dans un endroit sec comme une chambre d'auberge pour qu'il puisse à nouveau tenir des propos cohérents et ceci même après des soins magiques.

L'étude des caisses s'avère plus facile.

Bien que le métal soit gehemdal, il n'est pas enchanté. Il a été employé pour obtenir une étanchéité maximum des caisses. Il faudra plusieurs coups de burin (ou de dague) pour l'enlever. Après cet exercice fastidieux, les Pj feront une bien macabre découverte. En effet, ils trouveront à l'intérieur de chacune d'entre elles un cadavre d'Ulmeq, parfaitement conservé et momifié, les orbites vides. Le corps est nu et parfaitement épilé. Il semble avoir été préparé pour une étrange cérémonie funèbre et sinistre. Cette découverte choquera tout particulièrement les éventuels Ulmeqs présents. En effet, d'après la tradition funéraire ulmequi, les morts doivent être rendus à Nocte et donc brûlés pour l'âme Sol puisse plus facilement passer dans l'autre monde. Ne pas brûler un corps est considéré comme un très grave péché par la société ulmequi et même comme une malédiction éternelle pour les morts. Sans parler bien sûr de l'illégalité complète de ce type de marchandise, de l'irrégularité d'un tel trafic entre les Rivages et le Continent. A qui était destinée ces corps, pourquoi faire ? Voilà de nombreuses questions que pourront poser les Pj au capitaine quand il sera remis de ces blessures.

Alors que la tempête rugit sa colère, la carcasse du bateau finit par se désagréger dans un bruit terrifiant. La pluie tombe à la verticale sur les épaules courbées des Pj. Les voilà propriétaires d'une bien étrange cargaison. Ils sont maintenant bien loin de leur simple mission commerciale. A eux maintenant de déterminer leurs actions par rapport à la cargaison. Le capitaine restera muet comme une carpe quant au destinataire. Il nier avoir connaissance précise de son contenu. Il devait juste en tirer un excellent prix. Non, il n'a pas de documents guildiens, tout a été perdu durant le voyage. En cas de questions trop poussées, il feindra de nouveau la fatigue et la douleur et réclamera avec insistance un gîte faisant appel aux lois élémentaire de l'entraide entre membres de guildes.

Vous pouvez maintenant si vous le souhaitez augmentez la pression sur les Pj en amenant sur les lieux du drame les

marins concurrents à l'épave (si vous avez choisi cette option) ou bien des garnements plus téméraires que d'autres à la recherche d'éventuelles épaves. Ils constateront que les Pj sont les propriétaires de la cargaison et la nouvelle se répandra très rapidement dans Fravise.

LES MANIGANCES DE QORQ

La rentrée à Fravise se fera dans des conditions plus acceptables. En effet, la tempête semble se calmer et le blessé peut marcher (surtout s'il a été en partie soigné). Si la nouvelle a été repercutée, les Pj et le capitaine seront l'objet de toutes les attentions. On leur attribuera les meilleures chambres à l'auberge et l'on va quérir le meilleur soigneur de Fravise.

La nouvelle du naufrage se répand alors comme une traînée de poudre et prend très rapidement des proportions extraordinaires. Des «témoins» diront avoir vu des corps sans yeux se lever et marcher aux ordres des Pj. Ils seraient des ashragoriens déguisés. La cargaison leur était destinée. Ils ont même provoqué la tempête. De telles rumeurs sont très faciles à faire taire mais elles alerteront immédiatement l'agent de Qorq dans la ville, soit le marchand Behep précédemment rencontré et à qui la cargaison aurait du échoir.

A partir de ce moment, le marchand Behep va chercher à avertir Qorq. Il fermera précipitamment sa boutique sans avertir ses collègues et enfourchant son cheval partira laisser un message à l'endroit habituel, une petite clairière à l'orée des terres Allulis. Ce message est constitué d'une pierre rouge et noire signe d'un très grand danger pour Qorq et d'une situation d'urgence. C'est un Alluli qui viendra ramasser la pierre. Une heure après, Qorq apparaîtra en personne, monté sur une étrange créature, propre à la contrée du Noir-couchant, un situr. C'est un bipède à tête chevaline, portant deux cornes effilées ainsi que des sabots griffus. Son dos musclé peut supporter un être humain et sa selle à l'instar d'une autruche. Après un rapide conseil de guerre, Qorq et Behep se précipiteront vers Fravise

afin de résoudre cet accident et surtout essayer de reprendre la «marchandise» perdue. Il est important de noter que Qorq s'exposera le moins possible et en cas de danger physique, il préférera d'enfuir dans le pays Alluli, là où les Pj devront le déloger.

A partir de ce moment, les Mj est libre de gérer les actions de ces deux Pnj en suivant les guides donnés ci-après afin de monter le suspense jusqu'à la séquence suivante.

LES ACTIONS DE BEHEP

Il va rentrer en contact avec le capitaine de manière la plus discrète possible. Son but est alors d'obtenir le plus de renseignement possible sur ce qui s'est déroulé. Pour cela, il cherchera à monter la population contre les Pj les accusant d'être des oiseaux de mauvais augure, d'annoncer la venue prochaine des guildes qui mettront alors la main basse sur les richesses de la ville. Il tiendra son discours en premier dans la taverne puis dans l'auberge. Il veut que les Pj soient trop occupés avec la population locale pour ensuite pouvoir permettre la fuite du capitaine du navire qu'il cachera par la suite dans une remise de son comptoir. Par la suite, il reviendra à la charge et voudra faire confisquer la marchandise par le conseil de la ville en les conseillant secrètement sans que les Pj s'en aperçoivent (ce qui risque d'être dur). S'il prend conscience que les Pj le menace directement, il invoquera alors sa créature de loom noir qu'il lancera contre les Pj puis il s'enfuira vers une cache située à l'ouest de Fravise, un endroit où il pourra quitter dans une petite embarcation cet endroit trop dangereux pour lui.

Si d'une manière ou d'une autre, cela tourne trop au vinaigre pour lui, il enverra un message de détresse à Qorq sous la forme d'un situr dressé qu'il conserve dans une vieille étable désaffectée à l'extérieur du village.

S'il se fait prendre par les Pj (ce qui est probable), il avouera très facilement qu'il est au service de Qorq le sorcier noir et que celui-ci vit au milieu des Allulis.

LES MINES ALLULIS

• Séquence 3 :

Dans cette séquence, les Pj vont remonter la piste de Qorq et enquêter sur ses activités loomiques plus que malfaisantes. Ils devront traverser le pays alluli et s'aventurer dans les mines végétales pour découvrir certains secrets qui pourront intéresser les Ulmequi. Les Allulis et Qorq sont les intervenants principaux de cette séquence. Le champ de l'histoire est très ouvert en fonction des actions des Pj. Il est important de noter que Qorq va essayer de monter les Allulis contre les Pj en les désignant comme des serviteurs des peuples souterrains qui ont dérobé le savoir de leur dieu. Surtout si ceux-ci portent des haches ou bien sont de petites tailles. Si les Pj déjouent ce plan et retournent les Allulis en leur faveur, Qorq s'enfuira dans sa grotte végétale et invoquera une de ses créatures pour couvrir sa fuite. Enfin, si les Pj trouvent le repaire de Qorq, une confrontation finale aura lieu. Là, le sorcier préférera d'enfuir tout en détruisant le miroir de vision qui lui permet de communiquer avec le démon Ombrard, créature du loom noir dont Qorq sert les intérêts. En fonction de cette confrontation finale et des actions de destruction de Qorq, ils pourront récupérer des informations sur ces serviteurs du loom noir et leurs intentions par rapport aux Ulmequi et à leur pratiques de l'Art Onirique.

LES ALLULIS

Légendes et coutumes

Ce peuple transient des forêts est sur le Continent depuis des temps immémoriaux. Peuple lymphatique et sympathique, ils éprouvent peu de passion pour les activités humaines qu'ils considèrent comme futiles et inutiles. Ce peuple possède une perception du temps très différente par à l'être humain. Pour eux, le temps s'écoule très lentement. Les Allulis se disent maudits. En effet, ils pensent avoir perdu la capacité à fabriquer du métal. Cette capacité, ce talent aurait appartenu à leur dieu tutélaire qui

l'aurait perdu lors d'une guerre divine face aux habitants d'un monde souterrain. Il est devenu pour eux tabou de forger le métal. De plus la perte de ce talent leur a donné un sentiment de fatalisme poussé. C'est pour cette raison qu'ils recherchent sur le Continent l'arme volée par ce peuple souterrain et donc qu'ils aiment à creuser des galeries et des souterrains. Il est certain que cette arme a la forme d'une hache. L'art de forger est devenu tabou et ils sont obligés d'acheter tous les objets en métal. Le reste leur importe peu. C'est ainsi que l'ensemble des minéraux, des pierres précieuses qu'ils trouvent ne sont que de peu de valeur pour eux. Ils les utilisent comme des monnaies d'échange avec les humains et certains autres transients. C'est avec de tels objets que les marchands indépendants de Fravise achètent leur récolte de pierres précieuses.

Comportement

Ils composent un peuple nomade lent. Cela veut dire qu'ils changent régulièrement de territoire mais leur déplacement se produit très rarement une à deux fois tous les 100 ans selon les directives d'un rêve collectif que tous les membres du peuple doivent avoir eu. Le comportement nonchalant est dû à leur capacité de tirer le maximum des forêts qu'ils traversent dans leur grand voyage. En effet, ils sont capables de tirer partie de l'ensemble des éléments d'une plante ou bien d'un arbre. Ainsi l'écorce produit des armures, des murs d'habitation, des bogues géantes, des

boucliers, des feuilles de certaines plantes, des pointes de flèche et des hameçons. Vis-à-vis des «étrangers», ils adoptent une attitude de grande passivité, exécutant souvent les ordres qu'on peut leur donner en échange de quelques objets en métal correctement forgés. En revanche, dès qu'on essaye de les tromper sur la marchandise, ils rentrent dans une colère noire et massacrent allégrement le filou.

En général, ils font preuve d'une politesse dédaigneuse vis-à-vis de leur interlocuteurs, ce qui peut les rendre très prétentieux.

Ils parlent une langue extrêmement sophistiquée qui est entièrement sifflée. Ils sont capables ainsi de développer des pensées très élaborées et même de «parler» avec les plantes. Ce don leur a permis de creuser des galeries dans les étranges mines végétales et de pouvoir trouver ces pierres précieuses que les plantes ramènent des tréfonds de la terre. Cette langue est très importante pour les Allulis car elle véhiculent l'ensemble de leur culture et de leur longue histoire d'errance.

Physiologie

Les Allulis sont un peuple très grand (1m90 en moyenne). Ils paraissent maigres aux yeux des humains. Leur peau est blanche avec des reflets verts suivant la circulation des veines. Les vieux allulis ont leur peau qui devient marron-gris, telle une vieille écorce de platane. Leur tête allongée porte des oreilles pointues,

UN ALLULI TYPE - HISIFIHL

250 ans

Transient des forêts (Allulis)

Agile 5

Fort 2

Observateur 5

Résistant 3

Art Guerrier 4

Charmeur 4

Rusé 3

Savant 3

Talentueux 4

Art Étrange 3

Vie 10

Compétences

Courir 5, Grimper 4, Lancer 6, Orientation 3, Pister 4, Survie 4, Bouclier 3, Esquive 3, Lance 3, Sarbacane 4, Arc 5, Vigilance 3, Camouflage 4, Herboristerie 4

très longues et effilées. Ils sont imberbes. Leur yeux sont ronds et complètement noirs (sans iris et pupille). Ils aiment se vêtir de vêtements faits à partie d'écorce et de feuilles tissées finement.

Magie loomique

Les Allulis pratiquent très peu les arts étranges du Continent. Il semble que la présence de l'Écume anéantisse toutes leurs capacités de maniement du loom. Eux-mêmes attribuent cet handicap au vol du savoir de leur dieu blessé.

LES MINES VÉGÉTALES

Cet étrange labyrinthe végétal débute à environ 10 kilomètres dans l'arrière pays de Fravise et s'étend sur plus de 100 km². Ces mines sont à la fois une partie des terres allulis mais aussi un endroit où les plantes poussent à foison, où des créatures étranges et souvent loomiques rodent. Cet endroit est une mine artificielle de pierres précieuses. En effet, les plantes ont pour particularité de plonger très profondément leurs racines dans le sol. Là, elles trouvent une terre gorgée de gemmes et de pierres précieuses qui se fixent, s'enkystent. Ces parasites minéraux remontent alors au cours des siècles le long des vaisseaux de sève pour finir au bout d'une branche ou bien dans des pistils.

On accède aux mines végétales en traversant une grande lande battue par les vents. Ces mines végétales sont un véritable labyrinthe que seuls connaissent parfaitement les Allulis. À environ 200 mètres, les Pj peuvent commencer à distinguer que ce qu'ils avaient pris pour un immense rocher est en fin de compte un agglomérat très serré de plantes, d'arbres et d'arbustes. Les branches, le bois, les ronces, les épines, les feuilles s'entremêlent et se pressent les uns contre les autres jusqu'à ne former plus qu'un compost, un tissu, un mur végétal impénétrable. Une lourde odeur se dégage de l'ensemble. Odeur d'humus, de fleurs et de feuilles en décomposition. D'une manière générale, les galeries creusées à travers les mines végétales par les Allulis permettent de progresser dans cette forteresse jungle.

Néanmoins, les mines réagissent à n'importe quelle intrusion comme un être vivant, presque intelligent. Les ronces et les arbres auront tendance à se refermer sur les intrus. Il existe à travers toute les mines de dangereuses plantes carnivores faisant commè des trappes camouflées ou bien des immenses pièges à loup. Dès qu'une arme (ou tout autre outil) est utilisé, en particulier pour creuser une nouvelle galerie ou pour se frayer un chemin plus grand, un frémissement parcourra l'ensemble de la forteresse végétale (les Pj les plus sensibles pourront même percevoir comme un très léger sifflement, une sorte de chant mystérieux). Puis, les Pj auront l'impression que les plantes bougent lentement en leur direction, comme pour leur boucher le passage, comme pour freiner leur progression. Cette sensation désagréable sera renforcée par la vision claire de racines et de ronces, se mouvant comme serpents, essayer de faire chuter l'un des Pj. Si les Pj continuent les gestes hostiles envers les mines végétales, celles-ci riposteront de manière beaucoup plus agressives. Les plantes bougeront sans arrêt et d'inoffensives feuilles se transformeront en meurtrières fléchettes empoisonnées. Vous pouvez mettre au point de multiples armes blessant et épuisant les Pj. Les Pj pourront alors trouver non sans peine l'une des entrées des nombreuses galeries creusées par les Allulis. L'un des secrets de ce peuple est qu'ils arrivent à creuser les galeries sans pour autant blesser les arbres et les végétaux qui les environnent. Pour cela, ils utilisent un chant sifflé très élaboré qu'ils couplent à des sacrifices de leur sang. Ainsi, les arbres forment des tunnels autour de des galeries sifflées par les Allulis.

LE MIROIR STELLAIRE

Au cœur des mines végétales, Qorq a fait creuser par les Allulis sont repaire, une grande grotte végétale dans laquelle il a installé l'ensemble de son matériel pour ses recherches occultes. Dans cette grotte les Pj pourront découvrir des étagères couvertes d'objets magiques étranges comme des fioles, des éprouvettes, des alambics contenant souvent

des restes humains ou bien des poudres de pierres précieuses. Des grandes tables de dissection servent à poser les corps momifiés des ulmequi. des jarres et des amphores contiennent les organes vitaux que le sorcier enlève de la momie avant de procéder à ses opérations magiques. De grandes torches lumineuses (des objets Allulis) jettent une lumière blafarde sur l'ensemble. Près de l'une de ces tables, les Pj pourront trouver un grand miroir cerclé d'un plomb noir. Ce miroir est un instrument magique qui permet à Ombrard de suivre le travail de Qorq et de lui donner des ordres. Lors de la confrontation finale, les Pj pourront avoir la vision fugitive d'une grande ombre avec derrière une grande ville Lore aux toits aigus (La capitale de l'empire du Noir-couchant).

Présentement, Qorq travaille sur les effets de la pierre de lune, pierre précieuse que les Allulis sont capables de trouver dans les mines végétales comme possibilités de portes vers le monde onirique de Nocte (voir l'art étrange ulmequi). Ainsi, il se procure des cadavres momifiés d'Ulmequi car il sait ainsi que l'esprit du mort est prisonnier. Il peut ensuite par une étrange alchimie loomique noire en distillant ces fameuses pierres de lunes capturer l'esprit du mort ulmequi, lui voler son loom vert et s'en servir pour projeter dans nocte une image de lui-même qui peut alors détruire une petite partie du monde onirique. Cette pierre de lune doit être placée dans les orbites vides des momies pendant le rituel, puis portées ensuite sur le doigt du sorcier (telle une bague).



QORQ LE MAGE NOIR

Autochtone (Lore, empire du Noir-couchant)

Agile 5	Charmeur 6	
Fort 2	Rusé 5	
Observateur 4	Savant 4	
Résistant 3	Talentueux 3	
Art Guerrier 4	Art Étrange 5	Vie 12 (25)

Cotte de cuir 1D6-1

Compétences

Forgeage -1, Joaillerie 1, Bricolage 3, Le guildien 2, Chevaucher 3, Civilisations et races (Allulis) 2, Dressage 2, Langue (Allulis) 2, Orientation 2, Pister 2, Survie 2, Bagarre 3, Esquive 2, Bâton 3, Scruter 2, Histoire et légende 3, Runes impériales (lire et écrire) 4, Discrétion 2, Poisons 2, Diplomatie 2, Astronomie 2, Herboristerie 1, Chirurgie 1

Arts étranges

Maîtrise 3, Pouvoir, Sens 2

Loom

Noir 20

Les sorciers du Noir-couchant ne possèdent qu'un loom qu'ils conservent dans un objet fétiche qu'ils portent sur eux. Cet objet est fixé dans leur chair par une opération chirurgicale afin d'être en contact permanent avec la peau du sorcier. Une «verru» doit ainsi se produire. Qorq porte son fétiche sur le plexus solaire. Un Pj utilisant sa compétence d'art étrange Sens et réussissant un critique peut localiser la source du loom du sorcier.

Histoire et Personnalité

Qorq travaille depuis très longtemps le loom noir. Alors qu'il n'était qu'un apprenti de l'art sombre des sorciers de l'empire du Noir-couchant, il découvrit par hasard aux tréfonds d'une cave humide un puissant pacte d'invocation d'un démon de loom noir. Il proféra le rituel et le démon apparut. Le démon se révéla très difficile à maîtriser et le jeune Qorq dut pactiser plus que ce qu'il voulait. Pire, il devint un agent conscient et volontaire de cette grande puissance de loom noir. Cette entité a pour principal but de détruire tout ce qui concerne les Ulmequi et en particulier leur pratique de Nocte. Qorq commença alors à bâtir une société secrète qui prit comme but l'expulsion de tous les Ulmequi de la contrée de l'empire du Noir-couchant. Il étudia aussi l'ensemble des sorts qui pouvaient détruire, détourner l'Art Onirique.

Qorq est un sorcier rusé et intelligent mais pour l'instant soumis au contrôle de son maître le démon Ombrard. Il est aussi orgueilleux et vaniteux. Cauteleux et précautionneux, il préférera détruire ses recherches en cours plutôt que de les laisser dans les mains ignorantes.

ENTITÉ SOMBRE DES MYSTÈRES TARTARIQUES

Loom noir 9

2 PA

Portée : 10 km

Durée : Jusqu'à sa destruction

Difficulté : Difficile

Le magicien invoque une fumée infernale en provenance des enfers loomiques de Tartar. Cette fumée porte sur elle une grande épée à 2 M qu'elle sait très bien manier. Cette créature inflige alors son courroux sur les cibles que lui désigne l'invocateur. Elle cherchera à leur ôter la vie pour leur voler le loom qui est en eux (soit l'étincelle, soit le loom contenu dans un guildier). Ce loom lui servant alors à se matérialiser plus encore. Il est très difficile de lui infliger des dommages étant insubstantielle. Mais plus elle se matérialisera, plus on peut la détruire. Seul des coups critiques lui infligent des dommages. Elle ne possède pas d'armure. Elle ne pare pas et n'esquive pas.

Agile 2

Fort 6

Résistant 6

Observateur 2

Vie : 25

Art guerrier 6

Compétences

Flotter (courir) 5, Vigilance 4, Arme à 2M 6 (dommage 2D6+3)

Spécial:

Lorsque la créature a absorbé 10 points de loom, il suffit de faire une réussite spéciale pour la blesser. Lorsque la créature a absorbé 20 points de loom, il suffit de faire une réussite normale pour la toucher.

La créature se déplace comme un être humain en flottant.

LES DÉMONS INFÉRIEURS DES Puits PHARPHARIQUES

Loom noir 5

3 PA

Portée : 200 m

Durée : 10 minutes

Difficulté : Normale

Ce sort fait apparaître 5 petites créatures démoniaques qui se précipiteront sur une cible désignée par le lanceur du sort. Ces créatures armées de fourches et de piques chercheront à toucher la cible et si elles y arrivent lui inoculeront un poison de potentiel 10. Les armes n'infligent pas de dommages. Les créatures attaquent comme si elles avaient 10 en Art guerrier+Arme. Elles sont très agiles (7) et esquivent facilement lorsque l'on veut les détruire (Esquive 5).

AVERSION VERTE

Loom noir 1

1 Action

Portée : 500 m

Durée : 1 journée

Difficulté : Facile

Ce sort permet au lanceur de savoir pendant une journée où se trouve du loom vert et quel est sa quantité. Mais ce sort comporte un revers important. Le lanceur est averti par une violente nausée qui souvent le handicape pendant une passe d'arme.

LA NOIRE-VIGNE

loom noir 3

1 Action

Portée : 100 m

Durée : instantanée

Difficulté : Difficile

Ce sort permet au sorcier de transformer 1 à 3 (selon son choix) points de loom vert en une ronce noire et puante qui se matérialise à l'endroit où se trouve le loom. Le loom est ensuite inutilisable et on ne peut plus le récolter.

EN GUISE D'ÉPILOGUE ...

Les Pj vont tout naturellement s'interroger sur le miroir et le démon qui s'en sert. Vous pouvez alors ouvrir une suite d'aventures sur ce démon voulant lutter contre Nocte et les Ulmequi. Quand est-il exactement de ces guerres loomiques, que signifient-elles pour l'avenir du Continent ? Les guildes (la guilde des joueurs) doivent-elles s'y mêler ?





PRIX :
90 F TTC

CONTENU :

- Écran 4 volets
- Livret :
 - récapitulatif des tables de jeu & corrections de règles
 - un scénario : «Les perles de Nocte»

ISBN 2-909934-36-5

