

Les Ombres d'Estéren



ERRATA DU LIVRE 1 UNIVERS



2

Les Ombres d'Estéren



Un jeu de rôle médiéval aux accents horribles et gothiques

Crédits

Les Ombres d'Esteren est un jeu de rôle imaginé et conçu par le collectif Forgesonges, sur une idée originale de Nelyhann, Frédéric "Tchernopuss" Hubleur, Laurent "Nico du dème de Naxos" et Dragon-Étoile.

Coordination de la gamme
" Les Ombres d'Esteren "
Nelyhann

Correction du Livre 1 – Univers
Nelyhann, Ludovic "Elenyl" Monnier-Ragaïne,
Clovis Frémont et Asami

Maquette
Asami

Illustration de couverture
Yvan "Gawain" Villeneuve

Illustrations intérieures
Yvan "Gawain" Villeneuve

Logo
Rémi "Remton" Le Capon

Remerciements

Merci à toute la communauté du forum des Ombres d'Esteren pour sa participation aux corrections du Livre 1 - Univers.

Table des matières

Avant propos

3

Errata

4

Les archétypes

4

Points de Survie

5

Autres corrections

5

Mirna

6



ForgeSonges est un collectif d'auteurs et d'illustrateurs, rassemblés sous la forme d'une association, dont le but est de créer des produits ludiques de qualité. L'association organise également des concours de création : Démiurges en Herbe (jeux de rôle) et Plumes en Herbe (Littérature).

Retrouvez l'actualité et les dernières publications du collectif : <http://www.forgesonges.org>

<http://www.forgesonges.org>



Copyright © 2012 Agate RPG
Agate RPG est une marque d'Agate Éditions

Agate Éditions,
84 rue du président Wilson
92300 Levallois-Perret
Contact, question, distribution :
esteren@agate-editions.com

Les illustrations, textes, logo sont Copyright © Agate Editions. Tous droits de reproduction, d'adaptation et de traduction strictement réservés. « Le Code de la propriété intellectuelle et artistique n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article L.122-5, d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite » (alinéa 1er de l'article L. 122-4). « Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal. »

Errata

Avant-propos



Chers lecteurs,

Ce livret a pour objectif de lister les changements majeurs que nous avons réalisés à l'occasion de la seconde impression du Livre 1 Univers. Il est avant tout destiné aux possesseurs du tout premier tirage afin qu'ils puissent se mettre à jour.

Bon jeu à tous

Nelyhann

Les archétypes

L'encart « Les archétypes » de la page 181 a été complètement mis à jour afin de préciser le calcul des scores de compétences pour les pré-tirés.

Voici le nouvel encart :

4

Le chapitre suivant propose six archétypes prêts à jouer. Ils constituent autant d'exemples concrets de PJ pouvant être créés par des joueurs.

Ces personnages sont conçus de manière détaillée, avec leur historique personnel, leur équipement et leur psychologie. Ils sont tous liés au val de Dearg, une région au nord de Taol-Kaer englobant les vaux de Melwan et de Loch Varn.

Les caractéristiques techniques de chaque archétype intègrent quelques particularité afin de rendre les phases de jeu plus fluides :

Compétences :

Le score indiqué pour chaque compétence est l'addition entre le niveau dans le Domaine et la Voie ; en cas de jet de Résolution, ce score sera directement ajouté au résultat d'1D10 et comparé au Seuil de difficulté déterminé par le meneur. Les éventuels bonus indiqués entre parenthèse ne sont pas inclus dans ce total et devront être ajoutés si le PJ peut tirer parti de son avantage pour ce jet de Résolution.

Combat :

Les scores indiqués concernent une Attitude de combat standard. Pour déterminer les scores des autres Attitudes, il faudra utiliser le score de Potentiel.

Ces archétypes peuvent être téléchargés sur le site www.esteren.org.



Points de Survie

La maquette du texte concernant les points de Survie a été revue afin d'être plus claire quant au fonctionnement de ces points. Voici la nouvelle version :

Chaque PJ est doté de points de Survie représentés sur la Feuille de Personnage par des cases vides qui seront cochées au fur et à mesure que ces points seront utilisés. Ces points représentent l'adrénaline, l'énergie du désespoir dans les moments critiques où le PJ se sent en danger.



Le nombre initial de points de Survie est de 3 mais peut être ajusté par des Avantages ou des Désavantages.

Dans un moment critique, un joueur peut décider d'utiliser un ou plusieurs points de Survie. Le PJ peut alors se dépasser, ignorer la douleur, ou accomplir un acte insensé en faisant appel à son courage ou sa volonté la plus profonde. Ces actions ne sont pas forcément physiques ; les points de Survie peuvent être utilisés pour tout type d'action pourvu qu'elle ait un caractère d'urgence.



Pour chaque point de Survie utilisé, le PJ subit un point de Trauma temporaire qui traduit l'épuisement psychique consécutif à une scène durant laquelle il a été très éprouvé ou effrayé. Ces points seront affectés à sa jauge de Santé Mentale et pourront amener à une dégradation temporaire de sa santé psychique.



Les points de Survie utilisés le sont définitivement. Chaque joueur devrait donc bien réfléchir au moment le plus opportun pour s'en servir. Cependant, il est possible d'en acquérir de nouveaux en dépensant des points d'Expérience.



Voici les différentes façons dont les points de Survie peuvent être utilisés :

- Relancer un dé :

En utilisant un point de Survie, le joueur peut retenter un Jet de Résolution manqué, mais le résultat du second jet devra être accepté, même s'il est moins bon que le premier. Il n'est pas possible d'utiliser un nouveau point de Survie pour la même action.

- Ignorer la douleur :

Pendant une Passe d'armes, un point de Survie permet d'éviter les malus dus à un état de santé dégradé. Si le PJ est dans un état d'agonie et qu'il est encore en vie, il peut utiliser deux points de Survie pour décocher cette case (il est donc dans un état Critique) et se relever. Pendant la première Passe d'armes, il bénéficie également du bonus « ignorer la douleur ». Attention, car les points de Survie seront inefficaces si le PJ est décédé et ne pourront pas lui permettre d'échapper à la mort.

Autres Corrections

Discipline Herboristerie.

La discipline Herboristerie a été rajoutée dans les Domaines Erudition et Milieu Naturel (p.197).

Avantage Lettré.

Le coût de l'Avantage Lettré a été ajouté ; il est de 20 points d'Expérience (p.214).

Gantelet énergétique.

Le Gantelet énergétique a été rajouté à l'inventaire et son prix de un daol de Givre (1dG) et disponibilité exceptionnelle (EX) (p.225).

Artefacts magientistes.

À propos de la Vulnérabilité des artefacts magientistes (p.267), cette mention a été rajoutée : « Une Vulnérabilité aux chocs implique un jet de Résistance immédiat si le porteur encaisse 5 points de Dommages ou plus. »

Mirna, barde

- ⊕ **Voies** : Combativité : 4. Créativité : 5. Empathie : 2. Idéal : 1. Raison : 3.
- ⊕ **Compétences** : Artisanat : 7. Combat au contact : 8. Discrétion : 4. Érudition : 4. Milieu naturel : 4. Perception : 6. Occultisme : 4. Représentation : 9 (Bonus +1). Relation : 6 (Bonus +1). Tir et lancer : 5. Voyage : 3.
- ⊕ **Avantage** : Belle.
- ⊕ **Santé mentale** : Résistance mentale : 6. Orientation : Instinctive. Trauma : 5.
- ⊕ **Combat** : Attaque 8 (Dégâts épée longue : 3, Dégâts dague : 1). Défense : 10 (Protection : 1). Rapidité : 7. Potentiel : 3.
- ⊕ **Vigueur** : 10
- ⊕ **Points de Survie** : 3

Tout comme sa sœur jumelle Masha, Mirna est une jolie métisse, née de l'union d'une veuve de Dearg et d'un musicien d'un clan tarish de passage durant l'hiver. Lorsque les villageois découvrirent la vérité, le mépris et le rejet s'abattirent sur la femme enceinte des jumelles, jusqu'à ce que le demorthèn Loeg intervienne et calme les esprits. Mais on ne lui pardonna jamais vraiment cette aventure avec un nomade.

Alors qu'elles n'étaient âgées que de quelques années, leur mère offrit à chaque jumelle un instrument de musique qui aurait appartenu à leur père. Mirna reçut une flûte et, comme sa sœur, se passionna pour la musique.

Contrairement à Masha, qui eut les plus grandes peines pour s'intégrer à la communauté, Mirna démontra un caractère sociable et comprit très vite que son charme pouvait l'aider à gagner les faveurs des membres de la communauté - et la jalousie des autres filles de Dearg. Bien décidée à apprendre à se débrouiller seule et à se défendre, elle demanda à faire son service d'ost dans la forteresse de Smiorail, où elle fit la rencontre des chevaliers Argan et Roderic. Elle fut séduite par les deux hommes ; le premier pour son charisme et son regard noir indéchiffrable, le second pour ses idéaux et ses récits d'Osta-Baille.

Si les deux sœurs ont un caractère bien différent, elles aspirent toutes deux à voyager. Là où Masha se questionne sur ses origines tarish et espère secrètement retrouver son père, Mirna pense pouvoir se faire un nom dans une grande cité et accéder à une vie meilleure, bien loin du quotidien misérable de Dearg. Malgré ses airs affables, Mirna garde une rancœur contre les habitants de son village natal qui l'ont longtemps rejetée. La question de ses origines tarishs l'indiffère, au moins en apparence : pourquoi s'encombrer l'esprit avec un homme qui n'a jamais cherché à s'intéresser à elle ?

6

Personnalité

Traits de caractère : Libre, fière

Désordre latent : Exaltation

Là où Masha est songeuse, douce et parfois mélancolique, Mirna est enjouée, séductrice et pleine d'énergie. Son caractère bien trempé ajouté à ses compétences martiales lui valent le respect des habitants de Dearg. Son chien-loup, Cobalt, inséparable compagnon qui la suit depuis presque cinq ans, contribue à lui assurer une certaine sécurité.

La personnalité de Mirna se retrouve dans ses compositions musicales entraînantes et passionnées. Si elle joue très correctement de la flûte, sa préférence va au chant. Sa voix s'élève alors, puissante et sensuelle. Mais quoi qu'elle en dise, Mirna n'est pas si différente de sa jumelle : son entrain qui peut parfois se muer en exaltation cache une blessure profonde, une mélancolie qui n'attend que le moment propice pour éclore. Il arrive parfois à Mirna de réfréner ces moments de tristesse, ce " bourdon " comme elle l'appelle. Dans ces moments de solitude, elle s'en veut de faiblir et de ressembler à sa sœur. Et très vite, aidée par la présence rassurante de son fidèle chien-loup, son appétit de vivre et ses ambitions reprennent le dessus : elle s'imagine déjà à Osta-Baille, courtisée par la noblesse et la bourgeoisie, se pavanant dans l'une des riches demeures d'Uasal que lui a tant de fois décrites Roderic.

Tableau Etat de Santé

Bon	○ ○ ○ ○ ○ ○
Moyen -1	○ ○ ○ ○ ○ ○
Grave -2	○ ○ ○ ○ ○
Critique -3	○ ○ ○ ○ ○
Agonie	○

Équipement

Mirna est protégée par une armure de cuir et possède une épée longue ainsi qu'un poignard dont elle ne se sépare jamais. Sa sacoche contient tout ce qu'il faut pour écrire, un petit livre où elle inscrit ses compositions, sa flûte tarish ainsi qu'une vingtaine de daols d'azur.

Cobalt, chien-loup

Attaque : 10 Défense : 10 Rapidité : 8 Potentiel : 2 Dégâts : 2 Points de Santé : 15





LES OMBRES d'ESTEREN

Un jeu de rôle horrifique et gothique



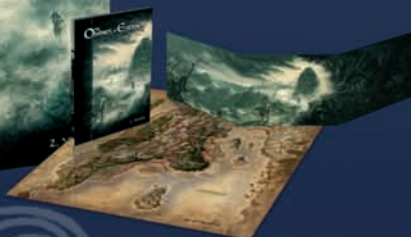
Livre 1 - Univers

- Livre en couleur 290 p.
- › Description du monde
- › Système de jeu complet
- Couverture rigide
- 150 illustrations

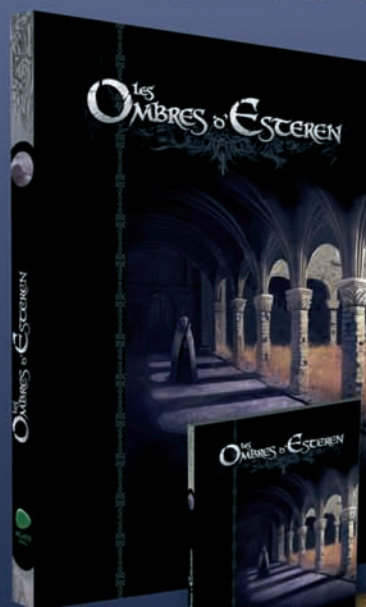


Livre 2 - Voyages

- Livre en couleur 80 p.
- › Scénarios et aides de jeu
- Écran du meneur
- Carte en couleur



Le monastère de Tuath
+ l'album cd "d'hommes et d'obscurités"



- Livre en couleur 52 p.
- › Un scénario inspiré du Nom de la rose.
- › Aide de jeu sur le Temple
- Carte du monastère
- 16 CARTES PORTRAITS
- 8 CARTES INDICES
- 3 fiches d'aides de jeu
- D'Hommes et d'Obscurités
- › Album cd 1h10
- › Extraits sur Myspace



www.esteren.org

RETROUVEZ



SUR LE SITE OFFICIEL :

www.esteren.org

Calendrier de parution, aides de jeu, forum de discussion...

Un jeu de rôle médiéval aux accents horrifiques et gothiques




AGATE
RPG


FORGESONGES