



VAL OMBREUSE

KIT

DE

DECOUVERTE



DÉBUT DE LA GÉNÈSE

À l'origine, les Dieux créèrent le Monde, Nammu, et se partagèrent les terres du continent de Céphéus.

Lunae, Déesse de la Nuit, choisit l'Île de l'Œil au centre du Monde. **Asthor**, le Dieu Soleil, alla à l'Ouest pour fonder Dereïs. **Garthag**, le Dieu Dragon, s'établit plus au nord, au cœur du volcan de Merlinae. Il surplombait Tubéreuse le royaume de **Löwe**, le Dieu Lion. **Voon**, le Dieu Loup, choisit le nord et les Steppes du Lordion, alors que **Foros**, le Dieu Taureau, parcourait les plaines fertiles de Grinardie. Les terres rocailleuses de l'Est plurent à **Reänkal**, le Dieu Araignée, qui y fonda Fourgance, tandis qu'**Arrhod**, le Dieu Phoenix, prenait possession des Marais Pourpres plus au sud. Le Dieu Aigle, **Anzû**, choisit quant à lui les pics de Framentor et **Børl**, le Dieu Ours, les forêts de Jonturas. Pour finir, **Anka**, le Dieu Licorne, et **Mirrash**, le Dieu Singe, se partagèrent les jungles du sud. Ne restait plus que l'aride désert du sud-est où le Dieu Serpent établit sa tanière, en Yllurie.

Une fois installés, les Dieux créèrent les hommes et leur firent don du sang divin, celui dont la pureté procure courage et puissance. Ils accueillirent les hommes dans leur royaume. Ces derniers n'y manquaient de rien : en échange ils adoraient les Dieux et n'avaient qu'à vivre en paix dans ce paradis.

Mais le Dieu Serpent, ne se satisfaisait pas de ce bonheur simple. Aucun homme ne le vénérât et n'avait voulu le suivre dans son royaume désolé, fait de sable et de pierres. Il jaloussa les autres Dieux et trompa les hommes en instillant dans leur cœur le poison de la désobéissance. Bientôt l'équilibre du Monde bascula. Les hommes mélangèrent le sang divin, l'affaiblissant et le rendant impur : ils n'honoraient plus leur Dieu et commencèrent à se battre les uns contre les autres. Ce faisant, ils suivaient la voie du Serpent et celle-ci allait les conduire à leur perte. Alors, les autres Dieux décidèrent d'éradiquer

l'hérésie du Dieu Serpent et la guerre fut totale. La puissance déchaînée fut telle que toute vie faillit disparaître de Nammu. Pourtant, à l'issue d'une terrible et dernière bataille, le Dieu Serpent fut vaincu et banni de Céphéus. Il était désormais interdit de prononcer son nom. Bien que victorieux, les Dieux jugèrent que le mal avait trop corrompu le cœur des hommes. Ils décidèrent, en guise de châtiment, de les abandonner à leur sort et quittèrent à leur tour Céphéus.

An 1er – Un nouveau départ

Les hommes, abandonnés par les Dieux, travaillent dur pour rendre Céphéus à nouveau fertile et habitable. Ils jurent de tout faire pour retrouver le paradis perdu en suivant le perfide Dieu Serpent. Ainsi, peut-être les Dieux leur pardonneront-ils et reviendront sur Céphéus vivre parmi eux.

Puisqu'ils ont brisé l'harmonie du sang divin en le mélangeant, ils doivent se purifier afin de retrouver leur puissance passée. Les Filles de la Nuit, prêtresses de la Déesse Lunae se servent du Voile de la Déchirure pour identifier la lignée divine dont descend chaque homme : chaque adolescent, l'année de ses 13 ans verse son sang sur le Voile, pour connaître sa lignée divine dominante et ainsi rejoindre le bon Royaume. Les siècles succèdent aux siècles, mais malgré tous ces efforts, les Dieux ne donnent aucun signe. Les hommes finissent par désespérer et les conflits reprennent : royaumes contre royaumes, lignées contre lignées. A nouveau, le Sang Divin est mélangé et il commence à se raréfier.

5499 AD – Céphéus : lois de Vélar 1er et début de l'Âge d'Or

Après un millénaire de guerres, l'humanité est exsangue. Le sang ancien se fait plus rare, et la majorité des hommes se retrouve sans lignée. Vélar Ier en profite pour unifier les royaumes et se proclame Empereur de Céphéus. Il édicte un ensemble de lois spécifiques,

interdisant aux hommes de se regrouper par lignée afin d'éviter les affrontements connus jusqu'alors. Les Filles de la Nuit parlent de l'avènement de l'Âge d'Or.

8254 AD – Céphéus : fin de l'Âge d'Or et Prophétie de Dros Valdech

En 8254 AD, le prophète Dros Valdech, reçoit dans ses rêves un message des Dieux : c'est Céphéus elle-même qu'il faut purifier pour permettre leur retour. Et le seul moyen d'y arriver est de reprendre possession des terres maudites d'Yllurie. Soutenu par l'empereur Varysian le Chétif, le prophète fonde la ville de Valombreuse, sur les ruines mêmes de la tanière du Serpent. Il se voit confier le Voile de la Déchirure et fait bâtir le monastère de Malicorne, où l'on testera désormais le sang des enfants. Il rédige le livre des rituels de sang qui fixe les règles à suivre par ceux ayant encore du sang ancien dans les veines.

10130 AD – Céphéus : Hérésie du Serpent et Chute de l'Empire

Quand l'Empereur Eddard III disparaît sans laisser d'héritier, les Filles de la Nuit prophétisent un millénaire de chaos : c'est le début de l'Ère Sombre. A Malicorne, Astérion, un enfant maudit au sang noir, déchaîne les foules en annonçant le retour du Dieu Serpent. Une double éclipse solaire dure un mois complet, tandis que le Vent Fou balaye les Royaumes. C'est toute l'Yllurie qui se soulève et proclame son indépendance. Le monastère de Malicorne est attaqué, les moines massacrés, et on perd la trace du Voile de la Déchirure. Les autres royaumes s'allient et forment la plus grande armée connue de mémoire d'homme. Elle part en croisade pour extirper une nouvelle fois l'hérésie du cœur de Céphéus. Pendant vingt ans, l'Yllurie résiste mais Astérion est finalement vaincu lors de la bataille des Marais Pourpres. Il est jugé et périt sur le bûcher. Les royaumes refusent de restaurer l'Empire et une paix précaire s'installe.

10430 AD – Céphéus : la renaissance de Malicorne

La guilde des Marchands Dolomites s'installe à Valombreuse. Dans les années qui suivent, la ville connaît un essor extraordinaire. Les marchands Dolomites, en restaurant les ruines de Malicorne ont retrouvé le Voile de la Déchirure, et ils réintroduisent le Code de Dros Valdech en y apportant une modification importante : à la fin du Rituel du Solstice d'Été, les quelques élus sont formés ensemble quelque soit leur lignée pour constituer une Veine. Et à l'issue du Rituel du Solstice d'Hiver, année de leurs 18 ans, la "Veine" est consacrée et notifiée dans les Annales sur l'Île de l'Œil. Le groupe ainsi constitué devient inséparable et se voit confier des missions par le Monastère ou les Filles de la nuit. L'Yllurie se reconstruit grâce à la fortune des Dolomites qui se muent en Princes-Marchands et fondent le Conseil de Valombreuse. Les Filles de la Nuit proclament la fin de l'Ère Sombre et le commencement de l'Ère du Jugement.

11941 AD – Céphéus : de nos jours

Valombreuse est devenue la cité la plus resplendissante de l'Empire. Le sang ancien est devenu extrêmement rare, et ceux qui en disposent n'en sont que plus puissants.

Alors que les tensions sont à leur comble entre les différents royaumes, le jeune Vélar, héritier de la couronne de Déréïs participe à son tour à la cérémonie du Solstice. Dans le même temps, la dernière Veine consacrée "les protecteurs de l'Aube", arrive à Solaria et se voit confier pour mission d'escorter la fille d'un riche marchand jusqu'à Valombreuse : Sub Sole Veritas.





11941 AD, Cépheus est un continent en guerre. Les Royaumes se déchirent : frontières, ressources, rancune ou ambition personnelle sont autant de motifs pour s'affronter entre voisins. Des alliances se nouent et se dénouent. Seule la trêve universelle instaurée durant le mois de Leonis permet au continent de souffler un peu. Pourtant l'accalmie n'est qu'apparente : si le fracas des batailles rangées cesse pour laisser la route libre au pèlerinage de Malicorne, dans l'ombre, tous les coups sont permis. Une seule règle : ne pas se faire prendre, ou mieux encore, faire accuser un Royaume rival.

Cinq ans déjà se sont écoulés depuis que vous avez franchi à votre tour les portes du Monastère. Vous n'avez pas oublié l'excitation du pèlerinage, ni le moment précis où, soumis au jugement des Dieux, votre sang s'est révélé aux yeux de tous : vigoureux, ancien et suffisamment puissant pour justifier l'intérêt de Malicorne.

Vous êtes ainsi restés à Malicorne, pour cinq longues années d'apprentissage auprès des plus grands maîtres de lignée : exigeant, difficile, mais si efficace. Cinq longues années à apprendre, comprendre, échouer, recommencer encore et toujours. Pour finalement, avec vos compagnons, achever votre formation et devenir inséparables. Cinq longues années qui n'ont pourtant été qu'un prologue : car à l'issue de votre formation, vous avez gagné l'Île de l'Œil pour la cérémonie du solstice d'Hiver. Et là-bas, une nouvelle fois, votre sang a été puisé, à tous, puis mélangé pour former la Veine : votre nouvelle famille, celle qui remplace toutes les autres, celle pour qui vous donneriez votre vie sans hésitation. Votre Veine a été consacrée par la grande prêtresse du Temple de la Lune, et conformément aux usages, suite à un rêve inspiré des Dieux, elle lui a donné un nom : les Protectors de l'Aube. Elle vous a également révélé que vous alliez jouer un rôle important dans l'avènement d'une nouvelle ère.

LES LIGNÉES

Dans l'univers de Valombreuse, chaque personnage joueur est issu d'une lignée de Sang divin, héritée des Dieux eux-mêmes. Le Sang Ancien, devenu rare, coule toujours dans vos veines et fait de vous des êtres hors du commun. Les six lignées décrites dans ce livre de règles sont les suivantes :

Via Aquilae:



Les descendants d'Anzû, le Dieu Aigle, sont connus pour leur fierté et leur indépendance.

Via Arenea:



Les descendants de Reänkal, le Dieu Araignée, se distinguent par leur capacité à tisser des toiles d'intrigues et de tromperies.

Via Draconis:



Les descendants de Garthag, le Dieu Dragon, sont réputés pour leur autorité et leur savoir.

Via Lupus:



Les descendants de Voon, le Dieu Loup, sont célébrés pour leur loyauté et leur astuce.

Via Taurus:



Les descendants de Foros, le Dieu Taureau, sont réputés pour leur honnêteté et leur ténacité.



Via Ursa:

Les descendants de Børl, le Dieu Ours, sont craints pour leur force et leur courage.

LES CARACTÉRISTIQUES

Dans le monde de Cépheus, un personnage se définit par six caractéristiques :

La vigueur

La caractéristique "vigueur" est une qualité physique qui combine à la fois la force et l'endurance d'un individu. Elle mesure sa robustesse, sa résistance et sa puissance musculaire globale. La vigueur est une caractéristique essentielle pour accomplir des tâches exigeantes sur le plan physique et pour maintenir des performances élevées sur une longue durée.

La maîtrise corporelle

La caractéristique "maîtrise corporelle" incarne la capacité d'un individu à contrôler son corps avec agilité, précision et dextérité. C'est une qualité qui regroupe la coordination, l'équilibre, la grâce et la finesse dans les mouvements. Elle permet à une personne d'accomplir des actions physiques délicates, rapides et complexes avec aisance et efficacité.

La concentration

La caractéristique "concentration" représente la capacité d'un individu à se focaliser mentalement sur une tâche ou une activité spécifique, en excluant les distractions externes et en maintenant une attention soutenue. Elle est essentielle pour accomplir des tâches exigeantes sur le plan mental, telles que l'apprentissage, la perception, la méditation ou la réalisation d'activités

nécessitant une grande précision.

L'intelligence

"L'intelligence" est une caractéristique mentale qui mesure la capacité d'un individu à comprendre, apprendre, résoudre des problèmes, raisonner et utiliser des connaissances pour prendre des décisions éclairées. C'est une qualité cognitive fondamentale qui influence la manière dont une personne traite l'information, résout des énigmes, et s'adapte à des situations variées.

L'éveil

La caractéristique "éveil" représente la capacité d'un individu à établir une connexion profonde avec le monde mystique, les divinités et les forces surnaturelles. C'est une qualité spirituelle qui englobe la sensibilité aux énergies spirituelles, la compréhension des mystères occultes et la capacité à communiquer avec des entités divines ou surnaturelles.

Le charisme

Le "charisme" est une caractéristique qui mesure l'attrait personnel, le pouvoir de persuasion et la capacité d'un individu à influencer les autres. C'est une qualité sociale qui va au-delà de l'apparence physique, réunissant le charme personnel, la confiance en soi et la manière dont on interagit avec les autres.

LE SANG ANCIEN ET LA MAGIE DE SANG

Dans Valombreuse, les joueurs incarnent un personnage membre d'une Veine.

La magie de Sang Ancien, seule magie existante dans le monde de Cépheus, provient directement du lien de sang que les personnages entretiennent avec les Dieux.

Chaque lignée dispose de deux domaines de Sang Ancien qui lui sont



propres et deux domaines qu'elle partage avec les autres lignées : la **manipulation du Sang Ancien** et la **forme animale**.

QU'EST-CE QU'UN ORDRE ?

Dans l'univers de Céphéus, les "Ordres" sont des organisations distinctes et hautement spécialisées. Chaque Ordre se consacre à une mission, un ensemble de valeurs ou une philosophie spécifique. Ces organisations rassemblent des individus partageant des objectifs communs et des compétences particulières dans le but d'accomplir une mission précise ou de servir une cause importante. Chaque Ordre se distingue par ses propres traditions, rituels, et hiérarchies internes.

Missions et objectifs : chaque Ordre fixe à ses membres des missions claires et des objectifs spécifiques qui les guident au cours de leurs aventures. Ces missions peuvent varier, de la protection des plus faibles à la recherche de connaissances interdites, en passant par la promotion de la paix ou la défense d'un royaume.

Progression : les membres d'un Ordre sont les gardiens d'un savoir ancestral, les héritiers d'une tradition millénaire et sont spécialisés dans des compétences et des attributs leur permettant de remplir au mieux leurs objectifs.

Une Aptitude ne peut pas avoir un Rang supérieur au Grade dans l'Ordre +2.

Code de conduite : chaque Ordre établit un code de conduite ou un ensemble de valeurs morales strictes auxquels les membres sont tenus d'adhérer. : l'honneur, la loyauté, la discipline, ou des principes éthiques spécifiques.

Hiérarchie : les Ordres ont une structure hiérarchique basée sur des grades et des titres qu'ils décernent à leurs membres. Les dirigeants de l'Ordre, souvent appelés "maîtres" ou "gardiens," sont responsables de la direction et de la

prise des décisions importantes.

Rituels et cérémonies : les cérémonies et les rituels sont courants au sein des Ordres et servent à marquer des événements importants comme la célébration d'une réalisation ou l'initiation d'un nouveau membre.

Écussons et symboles : chaque Ordre possède son propre blason, emblème ou symbole distinctif. Ces symboles peuvent se porter sur des armures, des bannières ou des vêtements afin de distinguer les membres de l'Ordre.

Formation et recrutement : les Ordres sont très sélectifs dans le recrutement de nouveaux membres. La formation est rigoureuse, et les aspirants doivent passer par des épreuves afin de prouver leur bravoure et leur engagement envers l'Ordre.

Allégeance à l'Ordre : les membres d'un Ordre font preuve d'une loyauté inébranlable envers leur organisation, prêts à sacrifier leur vie pour ses idéaux et sa mission.

Six Ordres sont disponibles dans ce livre de règles :



L'Ordre des Courtisanes



L'Ordre des Ingénieurs



L'Ordre des Nomades



L'Ordre des Oracles



L'Ordre des Sentinelles des Terres Sauvages



L'Ordre des Traqueurs

LES ORIGINES

L'univers de Valombreuse est peuplé de personnages fascinants, chacun ayant une histoire unique et des compétences particulières. Ils sont originaires de royaumes différents qu'on appelle une Origine, chacun ayant sa culture propre, son histoire et ses traditions. Six royaumes sont décrits dans ce livre.



Fourgance

Fourgance est un royaume désolé, caractérisé par des étendues arides et inhospitalières où des landes de roches

acérées s'étendent à perte de vue sous un ciel lugubre. Ceux qui habitent ces vastes étendues sont surnommés les "mangeurs de cailloux" : résilients, ils sont confrontés à une vie précaire, et creusent inlassablement le sol, à la recherche de reliques anciennes. Les cités, comme Sumbaelith, oscillent entre la détresse des taudis et l'opulence décadente des manoirs nobles. Fourgance abrite également des espions d'élite formés dans des écoles

secrètes, où l'art de la séduction et celui de l'espionnage sont érigés en arts suprêmes. C'est un royaume où la survie est une danse perpétuelle sur le fil de la précarité et où la dureté de la vie forge des âmes résolues au milieu d'un paysage austère et dangereux.



Framentor

Le "royaume entre les pics" est certes un trésor à découvrir mais il se mérite. Ici, des pics vertigineux encerclent des

vallées à la douceur inattendue. Les forêts montagneuses côtoient des chutes d'eau majestueuses et cette nature à l'état brute peut se révéler mortelle pour le pied mal assuré du voyageur de passage. Ces derniers sont d'ailleurs peu nombreux, tant la difficulté des chemins n'a d'égale que l'austérité mutique des habitants locaux. Le montagnard n'aime pas que l'étranger s'aventure par ici et la méfiance est de mise. Les clans montagnards sont rarement plus tendres entre eux, et les villages parsemés dans des vallées perdues sont autant de petits royaumes qui vivent en quasi autarcie. La capitale Tricastel n'a qu'une autorité relative sur les villages les plus éloignés et si un roi règne bien officiellement sur Framentor, son autorité a souvent été contestée au cours des âges.



Grinardie

La Grinardie vaste étendue agricole de Céphéus, est le berceau d'une prospérité bâtie sur l'exploitation



cruelle de l'esclavage. Les grandes plaines cultivées fournissent des récoltes abondantes, exportées dans tout le continent, contribuant à la richesse des propriétaires terriens. Cependant, cette prospérité repose sur la souffrance des esclaves, acquis à bas prix sur les marchés de Fourgance ou d'Yllurie. Parqués dans des enclos, les esclaves travaillent durement sous le soleil impitoyable, leur espérance de vie réduite par des labeurs cruels. Malgré cette réalité, les citadins des grandes villes restent souvent ignorants de ces conditions, permettant ainsi aux nobles de jouir de l'opulence agricole sans remords. La capitale Saulx est également renommée pour abriter les Oracles les plus doués, attirant la convoitise des nobles d'autres royaumes en quête de visions prophétiques.



Jonturas

Le royaume du Jonturas, également connu sous le nom de Grande Forêt, est le domaine ancestral de Børl, le Dieu

Ours. Cette région abrite une grande diversité d'arbres : des conifères du nord aux forêts tempérées du sud, les arbres tissent une toile vivante de nature luxuriante. La société du Jonturas est organisée en clans, vivant dans de petits villages forestiers, chaque clan dirigé par un chef ou un conseil de chefs. L'héritage culturel est sacré, centré autour du culte de l'Ours, un être vénéré auquel aucun barbare ne songerait à nuire.

Deux cités, Faljdrin et Bordian, représentent des îlots de modernité au cœur de la forêt. Faljdrin, construite au centre du royaume, est une ville de pierres au luxe ostentatoire, tandis que Bordian, sur la côte orientale, est un port cosmopolite connecté à la Mer de Jade.

Malgré ces concessions à la modernité, la majeure partie du Jonturas reste ancrée dans ses traditions, avec les clans vivant de manière nomade et respectant les lois du royaume.



Enclave de Lucania

Le Royaume de Merlinae est depuis plusieurs millénaires une région maudite dans laquelle aucun homme

sain d'esprit ne songerait à s'aventurer. Depuis le Grand Cataclysme, événement aussi mystérieux que dévastateur qui s'y est produit il y a plusieurs milliers d'années, plus personne n'habite le royaume. Et si personne ne saurait dire ce qui fut exactement à l'origine de la catastrophe, ce qui est certain, c'est que la population de l'époque a payé un lourd tribut et c'est un véritable miracle que des survivants aient pu s'enfuir du royaume dévasté.

Bardes et conteurs de tous royaumes évoquent aujourd'hui le Brise-Monde : un cataclysme si puissant qu'il a ébranlé les fondements mêmes de la réalité. Les récits parlent de terres fissurées et de cieux déchirés, d'une gigantesque fleur vénéneuse qui s'épanouit dans le ciel, empoisonnant les terres en dessous, de ses pétales mortels.

Les survivants des clans de Merlinae font eux référence au Souffle du Dragon, le déchaînement d'une telle puissance ne pouvant être que punition divine, le terrible châtement de l'arrogance des hommes.

Une fois la poussière retombée, les terres et les rivières du royaume furent comme recouvertes par un voile empoisonné. La corruption était partout et les survivants quittèrent le royaume pour trouver refuge en Lordion, dans une

zone reculée des montagnes du Nord où ils fondèrent l'enclave autonome de Lucania.

Nul ne leur contesta la propriété de ce lieu perdu dans les neiges éternelles du Nord, où les ingénieurs des clans rebâtirent patiemment au fil des siècles, un royaume digne de ce nom.



Steppes du Lordion

Là où le vent danse en harmonie avec les murmures du temps, se déploient les immenses Steppes du

Lordion. Qui pourrait s'étonner que Voon, le Dieu Loup, ait un jour choisit ces terres sauvages du bout du monde ?

Au sud, elles sont bordées par la Mer de la prophétie puis la Mer du Laponèse. Ici, les herbes frémissent inlassablement sous la caresse du vent. Le ciel s'étend comme une toile infinie, parfois illuminée par les aurores boréales qui peignent des arabesques de lumière dans la nuit.

Les vastes plaines émaillées de lacs miroitants laissent place aux forêts enneigées, où les arbres se couvrent d'un épais manteau blanc.

Enfin, les montagnes de glace se dressent majestueusement comme des gardiens éternels du royaume. Leurs sommets touchent le ciel, et leurs flancs glacés murmurent des légendes oubliées. Des rivières gelées serpentent entre les montagnes, créant des sculptures de glace d'une beauté éthérée.

Les Steppes du Lordion, avec leur diversité enchanteuse, sont bien plus qu'un royaume : c'est un poème vivant écrit par la nature elle-même, un voyage à travers les textures changeantes du

monde, où chaque pas révèle une nouvelle page d'un livre infini. Est-ce la raison pour laquelle les hommes ici sont toujours en mouvement ? Le mode de vie nomade y est la règle et quelques campements seulement sont installés de manière permanente, permettant aux tribus de faire une halte temporaire.

Le royaume n'a pas vraiment de dirigeant. La liberté est un trésor si précieux que nul ne songerait à en perdre une miette au profit d'un roi ou d'une caste. On y reconnaît cependant la valeur des anciens et tous obéiront sans un mot, à celle qu'on surnomme avec un respect mêlé de crainte, la vieille Louve, Mama Yara, la Mère de tous les gitans. La plupart vous diront que le grand père de leur grand père a connu la Mère, et qu'elle était déjà vieille !

Les nomades du Lordion se regroupent par clan pour vivre et voyager. Ils suivent principalement les troupeaux sauvages qui fournissent la viande et le cuir à travailler. Néanmoins, ils ne s'arrêtent pas aux frontières du royaume et il n'est pas rare de croiser une caravane de gitans à l'autre bout du monde, dans les sables de l'Yllurie ou au détour d'une clairière du Jonturas. Seule exception : Déréis et le royaume du Soleil que les gitans du Lordion évitent à tout prix de traverser, du moins ouvertement. Si les raisons exactes de la haine que vouent les Déréis aux nomades du Lordion se perdent dans les brumes du temps, celle-ci est tenace et a sans doute un rapport avec leur capacité à lancer mauvais œil.

LES COMPÉTENCES

Une compétence se compose des attributs suivants :

- Une description
- Un rang qui mesure le niveau d'expertise de la compétence et qui s'ajoute lors d'un test de compétence.



- Un modificateur qui vient s'ajouter à la compétence lors d'un test, il provient la plupart du temps d'une Aptitude.
- Un attribut de lancement rapide qui est la caractéristique la plus communément utilisée lors d'un test avec cette compétence.
- L'apprentissage, qui prend en compte les échecs et les réussites critiques. On apprend toujours de ses succès triomphants ou de ses plus grosses erreurs (voir le chapitre sur la progression du personnage).
- Une ou plusieurs spécialisations qui lorsqu'elles s'appliquent donnent un bonus de +2 au test de compétence.
- Une ou plusieurs expertises qui lorsqu'elles s'appliquent donnent un bonus de +4 au test de compétence.

L'ÉNERGIE

L'énergie représente la capacité d'un individu à rassembler ses forces et à se surpasser pour mieux réussir une action ou à ignorer une situation défavorable.

L'énergie maximale est égale à Vigueur à laquelle on ajoute le maximum entre la Concentration et l'Eveil.

Les augmentations temporaires de ces caractéristiques n'augmentent pas l'énergie maximum.

Un personnage récupère 1 point d'énergie lorsqu'il se repose au moins 1h (maximum 2 par jour). Lorsqu'il dort au moins 6h, il récupère la valeur la plus haute entre Vigueur, Concentration et Eveil en énergie.

En dépensant 1 point d'énergie, un personnage peut :

- ajouter 1d4 supplémentaire par point d'énergie dépensé lors d'un test, lui permettant de maximiser le résultat ou la possibilité de faire un critique. Un échec critique n'est pas possible

lorsqu'on dépense de l'énergie. De plus, il ajoute le nombre de points d'énergie dépensés au jet. (voir la section système de jeu pour plus de détails).

- activer certaines aptitudes.

LES BLESSURES

Un humain a généralement 4 niveaux de blessure, que l'on retrouve dans la case Blessure Max. Lorsqu'un personnage ou une créature prend une blessure, celle-ci est notée dans la case Blessure.

Les niveaux de Blessure et leurs effets sont les suivants :

- **Indemne** : le sujet est en parfaite santé et a toutes ses capacités pour agir.
- **Blessé** : le sujet a été blessé et il subit une pénalité de -1 à toutes ses actions.
- **Gravement Blessé** : le sujet a été gravement blessé et il subit une pénalité de -2 à toutes ses actions.
- **Incapacité** : le sujet a été très sérieusement blessé et il subit une pénalité de -3 à toutes ses actions. Son mouvement est extrêmement réduit. Il lui faut 2 actions de mouvement consécutives pour se déplacer d'une zone (voir le chapitre sur le Combat).
- **Inconscient/Mort** : le sujet est au sol, inconscient. Il subit un malus de -4 à tous ses jets comme des jets de Résistance. Il ne peut effectuer aucune action active.

Au bout de (sa Vigueur) tours, s'il n'est pas stabilisé par un premier soin (Difficulté 4) il doit effectuer un jet de résistance (Difficulté 0) : s'il rate, il meurt.

Le Seuil de Blessure (SB) représente la capacité de l'individu à ne pas subir de dégâts. Le Seuil de Blessure est égal à

la Vigueur augmentée de la protection qu'il porte.

LA MAGIE DE SANG ANCIEN

Sur Céphéus, la seule magie existante provient des Dieux et de leur Sang Ancien qu'ils ont transmis aux humains. Seuls les enfants dont le Sang Ancien a été révélé lors de la cérémonie du Solstice d'été à Malicorne, et qui ont ensuite suivi un entraînement afin de pouvoir maîtriser cette forme de magie, ont la capacité de créer des effets de distorsion de la réalité que l'on appelle magie de Sang Ancien.

La plupart des gens sur Céphéus ignorent l'existence de cette magie, et seuls ceux connaissant l'existence des lignées sont au courant que cette magie fait partie de ce monde.

Les Dieux ont légué deux domaines de sang spécifiques à chaque lignée et deux domaines de sang sont communs à toutes les lignées : la forme animale et la manipulation du Sang Ancien.

LE SYSTÈME DE JEU

Dans Valombreuse, on utilise des D4 pour représenter l'aspect aléatoire qui peut exister autour de l'utilisation d'une compétence, d'une aptitude ou d'un pouvoir.

Les Tests

Dans Valombreuse, les tests effectués sont des tests de Compétence le plus souvent. Pour cela, on prend la Caractéristique appropriée auquel on ajoute le Rang de Compétence puis on lance deux D4 de couleur différente.

Un de ces dé représente le **Dé des Dieux** dont on considérera le résultat uniquement si le score est 1 ou 4.

L'autre dé représente l'aléatoire et son résultat sera ajouté à la Caractéristique + Rang de Compétence pour générer le résultat final du test.

Lorsqu'un test est effectué, le joueur lance 2 D4, le **Dé des Dieux**, et l'autre Dé qu'on appellera le **Dé du Test** :

- Si le **Dé des Dieux** est un 1 et que le **Dé du Test** est aussi un 1 alors l'action est automatiquement un **Echec Critique**. Un échec critique compte pour l'apprentissage.
- Si le **Dé des Dieux** est un 4 et que le **Dé du Test** est un 4, alors le **Dé du Test** explose, on le relance et on ajoute le résultat, si c'est encore un 4, on recommence jusqu'à ce que le résultat ne soit plus un 4. C'est un jet critique pour l'apprentissage.

Le test est réussi si le total dépasse strictement la difficulté.

A noter qu'à ceci, le Maître du Jeu peut ajouter un bonus ou un malus en fonction de la situation.

L'utilisation de l'énergie

Un protagoniste peut dépenser des points d'énergie sur un test pour obtenir les résultats suivants :

- Il ajoute (points d'énergie dépensés) à son résultat de Dé.
- Il lance (points d'énergie dépensés) D4 en plus lors du test et prend le meilleur dé.

LE COMBAT





La carte de Combat et les zones

Dans Valombreuse, le combat se déroule sur une carte de combat spéciale divisée en zone :

- **Le Coeur** : c'est la zone du coeur du combat.
- **Proche** : c'est la zone proche du Coeur. Elle se situe à un déplacement de celui-ci.
- **Eloigné** : c'est la zone éloignée du Coeur. Elle se situe à deux déplacements de celui-ci.
- **Très Eloigné** : c'est la zone la plus éloignée du Coeur. Elle se situe à trois déplacements de celui-ci.

Ces noms sont imagés et le plus important est de représenter dans quelle zone les protagonistes se trouvent ou peuvent se déplacer.

En fonction de la situation, le Maître du jeu peut placer le coeur du combat dans une autre zone, restreindre le nombre de zones disponibles ou utiliser une variante de cette carte de combat.

L'Initiative

Les protagonistes au combat jettent 1d4 auquel ils ajoutent leur Maîtrise Corporelle pour les personnages et les PNJs ou leur score d'Initiative pour les Bandes.

Les actions de combat

Au début du tour, chaque protagonistes choisit secrètement 2 actions de combat. L'ordre dans lequel les actions sont sélectionnées est important, on révèle d'abord la première action et on la résout pour tous les protagonistes avant de faire de même avec la seconde action.

Un tour de combat dure 10 secondes, il y a donc 6 tours dans 1 minute.

Action pouvant s'effectuer 2 fois par tour



Aucune

Le protagoniste ne fait rien sur cette action. **Cette action peut être faite deux fois.**



Déplacement

Le protagoniste, s'il n'est pas **engagé**, se déplace d'une zone. **Cette action peut être faite deux fois.** Si le protagoniste est **engagé**, il peut subir une attaque de la part d'un autre protagoniste qui a sélectionné l'action **Réaction** ou qui a sélectionné l'action **Attaque au Corps à Corps** dans la même zone et qui n'a pas encore agit.



Compétence

Le protagoniste utilise une compétence.



Interaction avec un objet

Cette action permet d'interagir avec un objet : ouvrir une porte, aller chercher un objet dans son sac à dos, recharger son arbalète, changer d'arme,...



Provocation, ruse, Supercherie, charme, intimidation ou manœuvre

Le protagoniste peut utiliser Persuasion, Supercherie, Charme, Intimidation, Athlétisme ou Acrobatie contre le Sang Froid ou le Moral de la ou des cibles pour tenter de créer un effet ou une réaction comme faire changer sa cible de zone,

perdre un point d'énergie de sa cible, lui donner un malus de -2 à sa prochaine action.

Si la marge est supérieure, les effets peuvent être plus importants à la discrétion du MJ.

Action pouvant s'effectuer 1 seule fois par tour



Aptitude

Le protagoniste utilise une aptitudes **Aptitude** active. Certaines nécessitent un temps de recharge.



Attaque au corps à corps

Le protagoniste effectue une attaque contre une cible située dans la même zone que lui. La cible et le protagoniste gagnent l'état **Engagé**. L'attaquant fait un test de **Bagarre** ou de **Mêlée** contre le score de **Bagarre** (-1 contre **Mêlée**), **Mêlée** ou **Acrobatie** de la cible.



Attaque à distance

Le protagoniste effectue une attaque contre une cible située dans une autre zone que lui. L'attaquant fait un test d'Arme à distance contre le score d'Acrobatie de la cible.

Si le protagoniste est **engagé**, il subit un malus de -2 à son test.

Si le protagoniste tire une cible dans sa zone, il subit aussi une pénalité de -2.

Si le Tir est raté et que la cible est **engagée**, il y a 50% de chance de toucher l'un des autres protagonistes engagé avec la cible.



Défense active

Le protagoniste utilise son action pour améliorer sa défense. Il fait un test de **Bagarre**, de **Mêlée** ou d'**Acrobatie** en fonction de la défense qu'il veut

améliorer. Le résultat du test, s'il est supérieur au score de défense, remplace celui-ci pour toutes les attaques de rang d'initiative égales ou postérieures à celui de la Défense active.



Pouvoir de sang

Le protagoniste utilise un pouvoir de sang actif. Certains pouvoirs de Sang nécessitent un temps de recharge.



Protection

Le protagoniste utilise son action pour protéger une cible dans sa zone. Il se substitue à sa cible pour les attaques portées contre elle.



Réaction

Cette Action permet de retarder son action et de réagir à un événement.



Renverser la vapeur

Le protagoniste peut dépenser un point d'énergie ou plus pour lancer autant de D4 et les ajouter à son initiative actuelle changeant ainsi l'ordre de son tour.

Déroulement d'une attaque

1. L'attaquant désigne une cible dans sa zone pour une attaque au corps à corps ou dans une zone à portée pour une attaque à distance
2. L'attaquant fait un test de compétence en fonction de l'arme utilisée : mêlée pour une arme de mêlée, attaque à distance pour une arme à distance ou bagarre pour une arme naturelle (poing, morsure, etc...). L'attaquant peut utiliser de l'énergie pour son test.



- On compare le résultat du test d'attaque à la défense de la cible : **bagarre** (-1 contre mêlée), **mêlée** ou **acrobatie**.
- Si le test d'attaque est supérieur à la défense, l'attaque réussit. La **Marge de Réussite (MR)** est alors égale à total test de l'attaquant - défense de la cible -1. Si le test d'attaque est inférieur ou égal à la défense de la cible, l'attaque échoue.
- Le **total de dégats** est obtenu en ajoutant à la marge de réussite les dégats de l'arme. On compare le **Total de Dégats** au **Seuil de Blessure (SB)** de la cible.

TOTAL DE DÉGATS	BLESSURES
Inférieur ou égal au SB	- 1 énergie
Supérieur au SB et inférieur ou égal à 2*SB	1 Blessure
Supérieur au 2*SB et inférieur ou égal à 3*SB	2 Blessures
Supérieur au 3*SB et inférieur ou égal à 4*SB	3 Blessures

LES ÉTATS

Les états représentent les conditions que subissent les protagonistes. Ils sont empilables, c'est à dire qu'on peut avoir plus d'un état d'un type pour représenter la gravité de l'état.

A Terre
Vous perdez votre prochaine action de mouvement à vous relever.

Si vous êtes au sol, vous subissez -1 à votre défense pour les attaques dans votre zone.

Vous gagnez +1 à votre défense pour les attaques des autres zones.



Aveuglé
Vous êtes aveuglé. Toutes vos actions subissent un malus de (Nombre d'Etats Aveuglé).



Empoisonné
Vous êtes Empoisonné.
Tous les tours, vous faites un jet de Résistance contre la Force du Poison.

Si vous réussissez, vous enlevez un état empoisonné par Marge de Réussite. Si vous en n'avez plus, vous avez vaincu le poison.

Si vous échouez, vous perdez une énergie. Si vous n'avez plus d'énergie, vous prenez une blessure.



Engagé
Le protagoniste est engagé au combat. Il ne peut faire une action de déplacement sauf s'il réussit une action d'Acrobatie ou d'Athlétisme de Difficulté (Nombre d'état Engagé +3).

RELATIONS DIPLOMATIQUES

L'aspect diplomatique est omniprésent dans Valombreuse. La Veine au cours de ses aventures va développer des relations diplomatiques avec les différents royaumes et factions importantes de Céphéus.

Le niveau de ces relations est caractérisé par le barème ci-dessous :

NIVEAU DIPLOMATIQUE	RELATION AVEC LA VEINE	MODIFICATEUR
10 ou plus	Allié	+2
Entre 5 et 9	Favorable	+1
Entre -4 et 4	Neutre	0
Entre -5 et -9	Défavorable	-1
-10 ou moins	Ennemi	Impossible

Lorsque la relation est à Ennemi, la Veine est chassée dans le royaume. Le modificateur s'applique à toute interaction avec une autorité du royaume.

A la fin de chaque scénario, la Veine peut se voir attribuer des points positifs ou négatifs de relations diplomatiques et ainsi faire évoluer son niveau relationnel avec les différents royaumes et factions.

Cet aspect n'est pas anecdotique car il aura une forte influence sur le déroulé de la campagne et des différents scénariis.

La Veine démarre avec une relation neutre à 0 avec l'ensemble des royaumes et factions sauf Malicorne, qui considère les personnages comme des alliés.

La liste des Royaumes est la suivante ;

- Déréis
- Jonturas
- Tubéreuse
- Enclave de Lucania

- Lordion
- Grinardie
- Fourgance
- Marais Pourpres
- Yllurie est déterminé par la relation avec le Conseil des Princes Marchands
- Amoxtli
- Chionodoxia
- Ile de l'Oeil est déterminé par la relation avec le Temple de la Lune
- Malicorne

D'autres factions entrèrent peu à peu dans le jeu. Dans certains scénarios, des bonus et malus pourront être attribués à la Veine, sans en avertir les joueurs afin de conserver certains ressorts de l'intrigue.



NUIT D'ORAGE A LOWENBURG

CONTEXTE

Les personnages arrivent à Löwenburg dans une période troublée.

En effet, la forteresse commandée par le Seigneur Aldric Wirtonage sert depuis quelques semaines à des tractations secrètes entre un émissaire de Déréis, Efron Tyras (cousin du roi Abraxar de Rull) et le royaume de Tubéreuse. C'est le Seigneur Aldric en personne qui représente les intérêts du royaume du Lion et les trois premières entrevues ont été prometteuses : le but est d'éviter une guerre entre les deux voisins, qui ne servirait finalement les intérêts de personne, si ce n'est ceux des Princes Marchands de Valombreuse. Pour une plus grande discrétion, Efron Tyras se rend seul et incognito à la forteresse et seuls Aldric et son capitaine de la Garde Aemon Gararht sont au courant de sa véritable identité et des raisons de ses visites. Un protocole d'accord a bien été rédigé entre les deux hommes et Tyras est reparti vers Déréis afin de faire valider cet accord par son roi : dernière étape avant une officialisation de la paix. Mais Tyras n'a plus donné signe de vie depuis sa dernière visite et ne s'est pas présenté à une nouvelle entrevue. Aldric en a déduit qu'Abraxar n'avait pas approuvé les termes de l'accord, et qu'une nouvelle fois le royaume du soleil ne se montrait pas digne de confiance.

A tort, car la vérité est toute autre. Aemon Gararht, le capitaine de la garde, éprouve une haine viscérale pour les déréins, à qui il ne pardonnera jamais la mort de sa jeune épouse enceinte, lors d'un des nombreux accrochages armés à la frontière (**Secret de Céphéus** : le meurtre a été commandité par le Conseil des Princes marchands, qui a camouflé le crime pour faire accuser Déréis et manipuler le capitaine de la garde de Löwenburg. Le Conseil cherche ainsi à déclencher une guerre entre les deux royaumes qui aura un effet bénéfique sur leurs affaires Voir la lettre écrite par Jonas Hoprig à Gararht).

Il ne peut envisager une paix durable

entre Tubéreuse et son voisin honni, et prie de ses vœux pour qu'un conflit de grande ampleur éclate : seul le sang déréin versé à grosses gouttes pourra un jour peut-être éteindre sa soif de vengeance. Il n'a donc pas accepté l'avancée positive des pourparlers, et alors qu'il raccompagnait Tyras à la sortie par un des nombreux passages secrets de la forteresse, il a tout bonnement assassiné le négociateur et jeté son corps sans vie dans un cul de basse fosse.

Du côté de Déréis, l'absence de Tyras a convaincu les conseillers d'Abraxar, que l'homme a sous doute été victime d'une trahison de Tubéreuse, mais le monarque prudent souhaite s'en assurer avant d'entreprendre toute action punitive. Il dépêche alors sur place un espion, Rhys Varel avec pour mission de tirer l'affaire au clair. Alors que celui-ci cherche un moyen de pénétrer à l'intérieur de la forteresse, Asthor l'éclaire de sa bonté et il se retrouve nez à nez avec une magnifique jeune fille dans un des bois jouxtant les hautes murailles de la place forte. Cette jeune fille n'est autre que Lady Amara Wirtonage, fille unique d'Aldric. La jeune femme, désespérée par sa vie recluse et monotone à la forteresse, emprunte régulièrement les passages secrets du château pour se rendre à l'extérieur et profiter de courts instants d'une liberté qui se refuse obstinément à elle. Cette rencontre constitue pour elle une incroyable aventure à la fois romantique, mystérieuse et raisonnablement dangereuse; Rhys, en digne courtisan expérimenté, a tôt fait de séduire la naïve Amara, en se faisant passer pour un jeune déréin perdu dans les bois. Les visites nocturnes se succèdent et Rhys gagnant peu à peu la confiance et l'amour de la jeune femme accède enfin à la forteresse, qu'il explore à la recherche d'indices, une fois la jeune fille endormie. Pourtant, ses recherches restent vaines et il élabore un nouveau plan, pour forcer le destin : il arrive à convaincre lady Amara de partir avec lui pour vivre leur amour au grand jour, loin de cette sinistre forteresse, en Jonturas



d'abord puis en Grinardie. La jeune fille accepte avec joie et la fuite est fixée au surlendemain. Rhys compte ainsi kidnapper la jeune femme et s'en servir d'otage pour obtenir la vérité sur la disparition de Tyras. Mais alors qu'il s'apprête à emprunter une nouvelle fois le passage secret conduisant du bois à la chambre de sa promise, il est repéré et fait prisonnier par une patrouille de gardes de la forteresse et amené à Aemon Gararht pour être interrogé. Le Capitaine ne tarde pas à reconnaître en lui, un déréin, certainement un espion à la recherche du diplomate disparu.

C'est cette même soirée orageuse, qui voit l'arrivée de nos personnages à la forteresse de Löwenburg, et ces derniers vont se retrouver malgré eux au beau milieu de cette épineuse affaire.

INTRODUCTION AUX JOUEURS

Timing : 5 min

Les protecteurs de l'Aube ! Ce nom à la fois ronflant et mystérieux est pourtant bien devenu le votre, du moins celui de votre Veine, consacrée au Temple de la Lune sur l'Île de l'Œil. C'est un peu

comme une nouvelle naissance, et maintenant que votre dur et long apprentissage au Monastère de Malicorne est achevé, vous allez enfin pouvoir arpenter le monde, et aller où bon vous semble, en tout cas là où un destin glorieux vous attend sûrement. Vous avez choisi de vous rendre à Solaria, capitale du Royaume de Déréis et berceau du Dieu Soleil. Protéger l'Aube, aller là où se lève le soleil, il y avait une certaine logique en somme et vous avez pris le premier navire en partance pour l'Est. Une traversée tranquille pour débarquer quelques jours plus tard à Kisbin, le port le plus au sud du royaume de Tubéreuse.

De là, le plan était de rejoindre Targion, puis gagner Fort le Roc en Déréis et descendre plein surd vers Solaria, la capitale. Simple, direct, efficace.

Mais c'était faire fi des sempiternelles querelles frontalières entre le royaume du Lion et celui du Soleil et vous avez dû modifier vos plans. Finalement, vous descendrez plus au sud à Löwenburg pour prendre la direction du Jonturas et y passer en Déréis plus sereinement.



SCÈNE 1 : DANS L'ANTRE DU LION

Timing : 15 min

Vous cheminez depuis plus d'une semaine sur les routes de Tubéreuse, et alors qu'une nouvelle fois, les derniers rayons dorés du soleil couchant laissent place à l'obscurité naissante, vous arrivez à proximité de la forteresse de Löwenburg. Vous vous décidez à demander l'hospitalité du Seigneur Aldric, pour éviter une nouvelle nuit à la belle étoile. D'autant plus que des nuages d'un noir menaçant s'amoncellent au loin, prémices d'un violent orage.

L'entrée est faite d'un immense pont-levis en bois permettant de franchir les douves qui entourent la forteresse. Au-dessus de l'entrée, une sculpture en pierre représente le blason du royaume de Tubéreuse : un lion couronné, symbole de puissance et de protection. Des gardes en armure vous arrêtent et vous interrogent sur l'objet de votre visite. Après quelques explications, le capitaine de la garde lui-même, Aemon Gararht vous souhaite la bienvenue et vous invite à le suivre à l'intérieur de la place forte. Il lance quelques ordres et immédiatement vos chevaux sont pris en charge par un palefrenier. Une fois les remparts franchis, vous découvrez une cour intérieure spacieuse, pavée de pierres lisses. En son centre, une fontaine en marbre sculptée, déverse une eau cristalline par la gueule d'un lion, rappelant la pureté et la noblesse du royaume. Des bannières aux couleurs de Tubéreuse claquent au vent du soir, tandis que plusieurs hommes en armes patrouillent, vigilants. Le seigneur Aldric semble disposer de moyens à la hauteur de sa tâche : surveiller efficacement les frontières avec Déréis et Jonturas, et en interdire la traversée si nécessaire.

Aemon Gararht est un homme d'âge mûr, mais dont la prestance et la vigueur trahissent une force intérieure

indéniable. De grande taille, il se tient droit et fier, donnant une impression d'autorité naturelle. Ses larges épaules et sa carrure robuste témoignent d'une vie passée au service de la garde du royaume.

Ses cheveux autrefois noirs, désormais grisonnants, sont coiffés courts et encadrent son visage carré et bien taillé. Des yeux perçants, d'un bleu intense, scrutent le monde avec une détermination inébranlable. Son regard, empreint de sagesse et d'expérience, dénote une grande connaissance des affaires du royaume.

Il n'en paraît pas moins sympathique à vos yeux et s'adresse à vous respectueusement :

"C'est une chance pour les royaumes de vous avoir ! Cela faisait trop longtemps qu'une veine n'avait pas été formée à Malicorne. A se demander ce que les moines fabriquent !"

Il reprend après un soupir :

"le sang pur se raréfie toujours plus et ce n'est pas bon signe, enfin c'est un honneur de vous recevoir à Löwenburg et le Seigneur Aldric sera ravi de vous accorder son hospitalité !"

Si les personnages lui font part de leur volonté de se rendre à Solaria, il paraîtra fortement déçu et ajoutera d'un ton plus sombre, sa main se raidissant sur la garde de son épée (sur un jet de perception réussi) "C'est votre choix, mais je ne vois aucun intérêt à vous rendre chez ces chiens de déréins. Je doute du reste que le Seigneur Aldric vous accorde le passage, Veine ou pas, car nous sommes sur les dents. Les incursions sont de plus en plus nombreuses et les escarmouches ne manquent pas. Nous ne sommes plus qu'à deux doigts de la guerre ouverte".

Alors que vous traversez la cour du château, vous observez des domestiques allumer les lanternes une à une, leur flamme vacillante créant des



ombres dansantes sur les murs de pierre. Les jardins prennent une apparence mystérieuse, avec des parterres de fleurs sombres qui se fondent dans la nuit naissante.

À l'intérieur du château, les bougies sont allumées dans les couloirs et les pièces, diffusant une lueur chaleureuse qui contraste avec l'obscurité grandissante à l'extérieur.

“Le seigneur dîne tôt, déposez vos affaires ici, je vais l'avertir de votre présence. Vous retrouverez tout dans votre chambre après le repas.”

Sur ces mots, l'homme se dirige vers une double porte, qu'il franchit et referme derrière lui. C'est à peine si vous avez pu entendre les bruits caractéristiques d'un repas en cours. Alors que vous patientez dans ce large vestibule, la grande porte d'entrée s'ouvre à la volée derrière vous et vous sentez une violente bourrasque de vent, tandis que le tonnerre gronde dans un bruit d'enfer. Votre attention est soudain attirée par l'attitude étrange de Pythia. Son visage extatique, d'une pâleur extrême s'est figé, les yeux mi-clos. Elle a l'air chancelante. Alors que ses

paupières s'agitent, un murmure à peine audible s'échappe de ses lèvres.

Note pour le Maître :

Pythia vient d'être assaillie par une “vision sauvage” d'une nature quelque peu inhabituelle :

Donnez au personnage qui incarne Pythia l'aide de jeu Vision de Pythia : Une étrange Inconnue

Pythia vient d'avoir un contact avec l'âme en peine d'Angélique Garahrt, la jeune épouse défunte du capitaine de la garde. Celle-ci, erre sans trouver le repos, retenue en ces lieux par le chagrin et la douleur de son mari, lequel, ivre de vengeance refuse de faire son deuil. S'ils interrogent leurs hôtes sur cette étrange femme rousse, ils se heurteront à l'incrédulité de leurs interlocuteurs qui pourront néanmoins leur révéler la triste histoire d'Angélique Garahrt (sauf Aemon, qui gardera un silence obstiné).

Alors que chacun retrouve ses esprits, le visage de Garahrt apparaît par la porte



Aemon Garahrt

entrouverte et il invite les personnages à le rejoindre d'un signe de main. Vous pénétrez à sa suite dans une immense salle à manger qui semble être le cœur du château : cette grande salle voûtée est richement décorée, et semble faite pour accueillir les festivités et les rassemblements importants. Les murs sont ornés de tapisseries représentant des scènes de chasse et de batailles. Des candélabres en argent illuminent la pièce, diffusant une lumière chaleureuse et tamisée. L'ambiance tranche nettement avec l'austérité martiale des bâtiments extérieurs.

Au bout de la pièce, proche de l'immense cheminée, une longue table se dresse où est déjà attablée une dizaine de personnes.

Au centre, un homme attire particulièrement votre attention : il possède une chevelure grisonnante, coiffée avec élégance, et une barbe soigneusement entretenue qui ajoute à

son aura de noblesse. Ses yeux bleus perçants reflètent l'intelligence et l'autorité.

A sa droite, vous remarquez immédiatement une jeune fille d'une beauté saisissante : des yeux verts étincelants, de longs cheveux blonds noués en tresse, un mélange harmonieux de traits délicats et de charme ensorcelant. Trop jeune pour



Les gardes de Löwenburg

être l'épouse d'Aldric, il s'agit à n'en point douter de sa fille, Lady Amara, un véritable joyau, rare et précieux, d'à peine dix-sept ans.

Les autres convives sont comme éclipsés par la présence charismatique d'Aldric et de sa fille.

Et au moment où vous vous avancez dans la salle, le seigneur se lève et sa voix grave et assurée retentit dans la salle :

“La Veine ! Que le lion vous garde, entrez mes jeunes amis et prenez place. Löwenburg sait encore accueillir comme il se doit des invités de votre valeur”.

D'un geste assuré, il lève la main et





aussitôt de nombreux serviteurs s'empressent autour de vous : certains portent une table, d'autres des chaises et rapidement vous vous retrouvez assis en face de votre hôte, la table remplie de victuailles et de vin.

“Vous êtes ici chez vous, et que le Lion me dévore si vous manquez de quoique ce soit.”

Peu à peu les bavardages reprennent autour de vous, mais vous êtes bien conscients d'en être le sujet principal. Votre arrivée inopinée semble avoir réveillée l'assemblée jusqu'ici très calme. Aldric se montre curieux de mieux vous connaître et si sa fille reste silencieuse, elle n'en est pas moins très attentive à vos réponses. Une fois les rapides présentations faites, Aldric semble s'intéresser tout particulièrement à Pythia.

“Vous êtes donc Oracle, Lady Pythia ! J'ai souvent entendu des merveilles sur les talents des gens comme vous. Me feriez-vous la faveur d'un tirage ? La période est troublée et l'aide des Dieux serait la bienvenue”.

Le ton ne laisse pas place au doute : bien qu'élégamment formulé, refuser serait un affront. Alors que Pythia acquiesce, Aldric lève un bras et immédiatement le silence se fait, tandis que l'assistance se fige. Tous les regards se tournent vers Pythia alors qu'elle sort son jeu de tarot, fait le vide dans son esprit, et tire une carte...

Note pour le Maître :

Donnez au joueur qui incarne Pythia l'aide de jeu Vision de Pythia : un futur funeste

Il est clair que Pythia va devoir répondre à la demande du Seigneur Aldric mais il peut sembler très indélicat de révéler l'intégralité de sa vision dans toute son horreur, surtout devant Lady Amara. Si Pythia révèle tout, Aldric tentera de rassurer sa fille et lui assurera qu'elle est parfaitement en sécurité derrière ces

murs. De toutes les manières, le seigneur se montrera plus ou moins contrarié suivant les révélations faites et le repas reprendra, dans une ambiance plus ou moins détendue.

Peu de temps après l'interlude de la divination, la grande porte de la salle s'ouvre bruyamment alors qu'Aemon Gararht pénètre dans la pièce, accompagné de deux gardes qui trainent un jeune homme menotté. Le capitaine s'approche et lance d'une voix grave :

Monseigneur, nous avons arrêté ce sale rat alors qu'il rôdait au pied des remparts. Il avait des pièces d'or déréines sur lui et il ne peut s'agir que



Sir Aldric Wirtonage

d'un espion.

Aldric se lève et se dirige vers les arrivants, tandis qu'un des gardes assène un violent coup dans le dos du prisonnier pour le faire tomber à genoux.

A genoux devant le Seigneur Aldric, espèce de bâtard.

Aldric s'approche encore et d'une main puissante saisit fermement le jeune homme par les cheveux :



Lady Amara

Alors toi, qu'as-tu à dire pour ta défense ?

L'homme qui a déjà le visage tuméfié tente de répondre d'une voix hésitante :

Seigneur, je ne vous veux aucun mal. Je viens de Déréis, c'est vrai, mais je me suis simplement égaré dans les bois. Je me suis retrouvé ici par hasard, et je ne cherche à nuire à personne.

Après quelques instants, Aldric relâche la tête de l'homme.

Tu mens, je le vois dans tes yeux et je l'entends dans ta voix. Tu caches quelque chose, mais mon capitaine

saura te le faire avouer, quel que soit ton secret. Et si tu es un sale espion, ton Soleil ne te sauvera pas. En attendant, jetez-le au cachot.

Alors que les soldats le tirent vers la sortie, il ajoute à l'attention de son capitaine :

Je vous laisse deux jours pour le faire parler, et si vous avez raison, vous connaissez la loi, il sera pendu aux premières lueurs du jour, et son maudit soleil sera témoin de sa fin pitoyable.

Si les personnages demandent à l'interroger, Aldric refusera arguant qu'il s'agit d'une affaire qui ne les concerne pas. Cependant, **un jet d'intuition Difficulté 4** ou de perception réussi permet également de voir que Lady Amara est devenue toute pâle à la vue du jeune prisonnier et semble encore toute bouleversée. Peu de temps après la jeune fille quitte la table pour gagner ses appartements. Si les personnages poursuivent la discussion avec Aldric, il pourra leur fournir différentes informations :

la situation à la frontière avec Déréis est très tendue et malgré tous ses efforts, des incidents se produisent régulièrement. Aldric les laissera traverser mais il pense que cela peut s'avérer risquer même pour des gens de leur valeur.

Tout est plus calme avec le royaume de Jonturas et c'est le trajet qu'il leur conseille.

Il redoute que le Royaume du Soleil trame quelque chose à grande échelle et qu'une guerre massive n'éclate bientôt.

Globalement, sur **un jet d'intuition Difficulté 5**, les personnages peuvent s'apercevoir qu'Aldric paraît regretter la situation et semble plutôt enclin à préserver la paix fragile entre les deux royaumes rivaux.



La soirée se terminera là et chacun gagnera ses appartements pour la nuit. Les personnages se sont vus attribués une grande chambre dans le bâtiment principal. Assez richement décorée, elle contient 6 lits, une grande cheminée et des tentures immenses représentant des scènes de chasse. A l'extérieur, les personnages peuvent entendre le bruit lointain du tonnerre, et ils se félicitent d'avoir demandé l'hospitalité du seigneur Aldric car ils dormiront ce soir au sec, bien à l'abri derrière les murs épais de la forteresse.



Rhys de Déréis

SCÈNE 2 : UNE VISITE NOCTURNE

Déclenchement :

- fin de Scène 1 - Dans l'Antre du Lion

Pendant la nuit, alors qu'ils dorment paisiblement, les personnages sont réveillés par la sensation d'une présence étrangère dans leur chambre (jet de perception). Effectivement, à leur grande surprise, Lady Amara se trouve dans la pièce et manifestement elle n'est pas passée par la porte ! Comme la jeune fille le leur explique, le château de Löwenburg est truffé de nombreux couloirs et passages secrets et elle les connaît parfaitement depuis la plus tendre enfance. Elle est arrivée par un de ces passages habilement dissimulé derrière l'une des nombreuses tentures pour se retrouver directement dans leur chambre.

Elle a l'air complètement affolée et s'adresse aux personnages d'un ton tremblant :

Par pitié, écoutez-moi, j'ai absolument besoin de votre aide !

Après une courte hésitation, elle reprend. Elle a l'air complètement affolée et s'adresse aux personnages d'un ton tremblant :

L'homme qu'ils ont fait prisonnier ce soir s'appelle Rhys. Il vient bien de Déréis mais ce n'est pas un espion. Il était là pour moi ! Nous sommes amoureux l'un de l'autre et je ne supporterai pas de le voir souffrir ou pire... Gararht est un boucher ! Il va le massacrer et si Rhys parle, je n'ose imaginer la réaction de mon père, il nous tuera tous les deux ! ajoute-elle dans un sanglot.

Note pour le Maître :

A partir de cet instant, Pythia va avoir plusieurs visions qui seront distillées à la discrétion du Maître de jeu, afin de rappeler aux joueurs si nécessaire, l'urgence de la situation et les maintenir sous pression. Alors que Lady Amara prononce ces paroles funestes, Pythia est à nouveau assaillie par une vision spontanée. Donnez au Joueur qui incarne Pythia l'aide de jeu Vision de Pythia : Un individu détestable

Si les joueurs sont inactifs, Pythia peut alors avoir une seconde vision. Donnez au Joueur qui incarne Pythia l'aide de jeu Vision de Pythia : Un interrogatoire musclé

Note pour le Maître relative au mécanisme :

A partir de ce moment, le compte à rebours est lancé, avertissez-en les joueurs. Il est minuit, Rhys passera aux aveux avant le déjeuner le lendemain. Il reste donc 12 Heures aux personnages avant que cette vision ne se réalise.

Chaque 10 minutes de partie équivaut à 2 Heures de temps en jeu. Si les personnages dorment ou prennent un repos court (1H de temps de jeu) ou un repos long (6H de temps de jeu), cela est immédiatement déduit de leur capital.

Si les personnages l'interrogent plus avant, elle donnera plus de détails sur leur rencontre : son habitude de sortir secrètement pour se sentir vivante et libre, leur rencontre inopinée dans les bois, leur coup de foudre, les risques qu'ils prennent tous deux pour se retrouver ensemble régulièrement, et enfin leur décision de tout quitter pour fuir à l'autre bout du monde.

Les personnages connaissent la suite, et Rhys sera certainement exécuté dans deux jours.

La jeune fille les supplie une nouvelle fois de lui venir en aide et de l'aider à le



libérer.

Je vous préviens ajoute-t-elle très sérieusement : s'il le tue, je le suivrai dans la mort et je me jeterai du haut de la grande tour !

Elle est parfaitement sincère, dans son amour et sa menace, et l'image du corps ensanglanté de la jeune fille dans la cour devrait émouvoir Pythia, car une telle issue fait parfaitement écho avec sa vision. Toujours est-il que les personnages vont devoir faire un choix : aider la jeune fille, la dénoncer à son père, ou ne pas tenir compte de sa demande. Et ce choix va avoir de lourdes conséquences pour la suite des événements.

Note pour le Maître :

La solution la plus logique consiste pour les personnages à interroger Rhys, pour s'assurer de la réalité de son amour. Pour ce faire, ils vont devoir accéder aux cachots, guidés par lady Amara qui peut les y conduire facilement et discrètement en utilisant des passages secrets. Cependant une fois arrivés aux souterrains et à l'entrée de la prison, ils

vont tout de même devoir échauffer un plan pour accéder à la cellule de Rhys. En effet, à cette heure de la nuit, six gardes sont en faction aux niveaux des geôles. Quatre somnolent à une table, devant l'escalier qui descend du rez-de-chaussée. Cette grande pièce donne accès aux cellules ; deux autres patrouillent dans les couloirs des geôles. Charge aux joueurs de se "débarrasser" des gardes, mais la manière utilisée pourra avoir des conséquences le lendemain matin.

Une fois dans le couloir du cachot, les personnages vont regarder à travers les barreaux de plusieurs cellules, et ils pourront y voir des corps atrocement mutilés de prisonniers de tout âge, parfois sans signe de vie apparent.

Manifestement, Gararht ne fait preuve d'aucune compassion envers ceux qu'il considère comme un danger pour le royaume. Enfin, les personnages arrivent à la cellule occupée par Rhys.

Rhys, à la vue des personnages et surtout de lady Amara, bondit vers la porte de sa cellule l'air effrayé : "Mon amour, pourquoi es-tu venue ? Tu as pris un trop grand risque, ton père ne te pardonnerait pas s'il savait. Et eux, qui sont-ils ?".

Si les personnages interrogent Rhys, celui-ci donnera une version des faits identique à celle de la jeune fille : leur rencontre inattendue, leur amour impossible et sa capture par les gardes d'Aldric. Il leur dira également qu'étant simple fils de tisserand, il se moque complètement de la rivalité entre les deux royaumes et que ceci reste le jeu des puissants. Il souhaite juste pouvoir vivre son bonheur avec la jeune fille et prévoyait de l'emmener en Jonturas puis en Grinardie pour y démarrer une nouvelle vie. Il avouera honteusement avoir volé une partie des économies de son père pour financer leur projet. Il a l'air sincère dans ses déclarations.

Note pour le Maître :

La vérité est pourtant bien différente. Rhys est un courtisan expérimenté dans l'art de séduire et de tromper et la jeune fille a été pour lui une proie facile. Le jeune homme est bien un espion Déréin et il projette d'enlever lady Amara pour s'en servir d'otage et ainsi forcer Aldric à dire toute la vérité sur le sort d'Efron Tyras. C'est alors qu'il allait mettre son plan à exécution qu'il a été surpris, arrêté et jeté au cachot. Une troupe armée attend son signal dans les bois alentours pour investir le château. En effet, une fois lady Amara à sa merci, il comptait faire abaisser le pont-levis de la forteresse, permettant à ses complices d'en prendre le contrôle sans combattre et délivrer le noble Déréin au cas où celui-ci y serait détenu prisonnier. Rhys sait mentir à la perfection et il va être très difficile pour les personnages de découvrir le double jeu du jeune homme et la véritable raison de sa présence. Un

seul personnage a pu interroger Rhys par la petite fenêtre à barreaux de la cellule (Jet d'intuition Difficulté opposé à la Supercherie de Rhys à la demande des joueurs avec un bonus de +2 si Thessa réalise le jet car elle pourrait reconnaître des techniques de courtisan) :

- Succès : Rhys paraît un peu bizarre mais peut être est-ce en raison du stress et à la peur.
- Marge de Réussite égale ou supérieure à 1 : Rhys est reconnu comme cachant quelque chose et semble être un courtisan ou un espion.

Rhys refusera cependant obstinément de parler devant Lady Amara et les personnages devront l'éloigner pour obtenir la vérité de la part du jeune homme : il dira avoir séduit la jeune fille pour accéder au château et mener l'enquête mais ne parlera ni de ses complices, ni du rôle d'otage qu'il voulait faire jouer à la jeune fille. Il ajoutera, qu'il a fini par tomber réellement amoureux de Lady Amara, et qu'il comptait véritablement fuir avec elle, une fois l'affaire réglée.

Les personnages vont devoir prendre une décision : aider les deux tourtereaux... ou pas !

Plusieurs cas de figures vont alors se présenter :

- Si les personnages ont réussi à faire parler Rhys et que celui-ci leur a avoué la véritable raison de sa présence, ils vont devoir enquêter sur la disparition d'Efron Tyras et percer à jour la responsabilité d'Aemon Gararht. Ils pourront par la suite expliquer la situation à Lady Amara. Elle sera terriblement déçue et vexée d'apprendre la vérité mais ne mettra pas fin à ses jours.

Cette hypothèse donne lieu à "Scène 3 : l'Enquête".



A: Arrivée des personnages par la porte secrète

B: 4 Gardes dormant sur une chaise

C: Un Garde montant la garde

D: 2 Gardes dont un sergent montant la garde

E: Cellule de Rhys



- Les personnages peuvent décider de libérer Rhys et d'aider les tourtereaux à s'échapper du Château.

Cette hypothèse donne lieu à “**Scène 3 : L'Enquête**” ou la “**Scène 7 : La Fuite**”.

- Si les personnages n'ont rien fait pour faire avancer l'Intrigue, dans deux jours Rhys sera exécuté et Lady Amara se suicidera.

Cette hypothèse donne lieu à “**Scène 6 : La Pendaison**”.

PROTAGONISTES

Garde de Löwenburg



SCÈNE 3 : L'ENQUÊTE

Déclenchement : fin de Scène 2 - Une Visite nocturne ou Scène 3 - La Fuite

Les personnages ont fait parler Rhys et vont devoir enquêter pour tirer l'affaire au clair. Les éléments à collecter pendant l'enquête :

- **Après de Lady Amara** :

Elle sait que son père a reçu plusieurs visites très secrètes ces dernières semaines mais ne connaît pas le visiteur. Cependant suite à la dernière visite il y a environ un mois, son père s'était montré joyeux et lui avait même dit qu'il espérait bientôt pouvoir l'emmener avec lui à la Capitale. Cette promesse était restée lettre morte et son père avait retrouvé peu de temps après son humeur taciturne habituelle. La jeune fille ne sait rien d'autre. Elle sait vaguement que l'épouse d'Aemon est morte, il y a quelques années, mais son jeune âge à l'époque lui a épargné de connaître tous les détails sordides de l'histoire.

- **Après du Seigneur Aldric lui-même** :

Celui-ci ne va pas parler de lui-même des tractations secrètes. Cependant si les personnages en ont été informé par Rhys et qu'ils l'interrogent directement, il finira par donner plusieurs informations :

Effectivement, il a été en contact pendant plusieurs semaines avec un envoyé déréin pour négocier une paix solide entre Déréis et Tubéreuse. Ils étaient parvenus à un accord mais l'émissaire n'est pas revenu depuis. Cela signifie sans doute que Déréis ne veut plus la paix. Gararht avait raison, ces gens ne sont pas dignes de confiance. Leur dernière rencontre date d'il y a 3 semaines et l'envoyé devait revenir avec l'accord signé il y a deux semaines maintenant. Il était le seul à connaître l'existence des tractations avec Aemon Gararht, qui a accompagné le négociateur après sa

dernière visite par des souterrains secrets.

Si les personnages l'interrogent sur la haine manifeste de Gararht envers Déréis, Aldric leur racontera qu'il y a trois ans environ, la jeune épouse enceinte de Gararht, a été retrouvée morte à proximité de la frontière. Elle avait été violée avant d'être pendue, un soleil rouge dessinée sur sa poitrine nue à l'aide d'une dague. Depuis Gararht éprouve une haine indicible envers les déréins, bien que cela ne remette pas en doute son discernement. Aldric a toute confiance en lui.

- **Après d'Aemon Gararht** :

Celui-ci semble gêné par les questions des personnages. Il ne pourra pas cacher longtemps sa haine de Déréis. « Je savais bien qu'on ne pouvait pas faire confiance à ces chiens. Ils ont juste cherché à gagner du temps pour mieux se préparer au combat, et Aldric, avec tout le respect que je lui dois a été bien naïf dans cette histoire. J'espère que la sécurité du Royaume n'en pâtira pas ». Il affirmera avoir comme d'habitude accompagné le négociateur déréin par les passages secrets en lui ayant bandé les yeux au préalable afin qu'il ne puisse pas retenir le chemin qui est d'ailleurs piégé. Il dira l'avoir accompagné jusqu'à la sortie dans les bois où l'attendait son cheval et que le déréin est parti. Il ne répondra à aucune question relative à la disparition de sa femme et l'insistance éventuelle des personnages ne fera que provoquer un accès de colère.

Les personnages, à ce stade de l'enquête doivent commencer à soupçonner le rôle de Gararht dans la disparition du diplomate déréin, puisqu'il semble être le dernier à l'avoir vu vivant.. Ils peuvent confirmer ces soupçons de deux manières :

- **fouiller la chambre du capitaine** (Löwenburg 1.16) où ils trouveront dans un tiroir secret (**Test de Vigilance** ou **Bricolage Difficulté**



6), l'accord ensanglanté que Gararht a récupéré sur le corps d'Efron Tyras.

- Ils trouveront également une autre missive (Voir aide de jeu - une étrange lettre)
- Ils peuvent également s'aventurer dans les souterrains piégés à la recherche d'indices sur la disparition en questionnant des serviteurs ou des gardes qui les ont vu descendre par l'escalier (Löwenburg -1.12a). (Test de Persuasion Difficulté 5)

Si les personnages ont réuni suffisamment de preuve de la culpabilité de Gararht, ils pourront le confondre et tout expliquer à Aldric. Le seigneur se tournera alors vers son fidèle Capitaine :

"Mon ami, après toutes ces années, vous trahissez le Royaume pour une vengeance personnelle ?"

Garaht lancera, ivre de rage :

"C'est vous qui trahissez le Lion avec vos désirs de paix illégitime, nous éradiquerons le soleil, avec ou sans vous !"

Sur ces paroles il dégaine son épée et attaque les personnages et Aldric. Il est rejoint par 2 gardes par personnage fidèles à sa cause.

Le combat s'engage.

Une fois le combat remporté et Gararht éliminé, Pythia apercevra au loin la silhouette d'Angélique Gararht, un énigmatique sourire sur les lèvres, lui adresser un signe de la main, avant que l'apparition ne s'évanouisse dans la brume matinale.

PROTAGONISTES

- Aemon Gararht

Aemon Gararht



- 2 x Gardes de Löwenburg par personnage

Garde de Löwenburg



Cher Capitaine,

Nous partageons votre terrible douleur et comprenons votre colère. Nous soutenons votre juste et légitime combat pour venger votre honneur.

Wirtonage est bien naïf, s'il croit que Déréis recherche une paix sincère et durable. Vous savez mieux que quiconque ce dont ils sont capables...

En ces circonstances, vous savez parfaitement quoi faire.

Vous pouvez compter sur notre soutien discret mais indéfectible.

J.H.

Lettre trouvée dans la chambre de Gararht

SCÈNE 4 : LE LABYRINTHE DU LION



Déclenchement : Scène 3 - L'Enquête

SALLE A

À peine franchi le seuil de la salle, vous êtes frappés par l'atmosphère unique qui s'en dégage : les parois en roche brute, portent les cicatrices du temps et de la main de l'homme qui a creusé ce dédale. La salle s'étend en profondeur, sous un bas plafond voûté.

Des torches rudimentaires sont

disposées à intervalle régulier le long des murs de pierre, et leur lueur vacillante renforce l'aura énigmatique du lieu.

Au centre, un cercle de roche naturelle marque le point de départ du labyrinthe. La surface de cette pierre est polie par des générations de visiteurs, et des symboles anciens sont gravés tout autour, semblant indiquer la voie à suivre, mais leur signification reste pour vous un mystère. D'ici, des tunnels en pierre partent dans différentes directions pour former un réseau complexe. Le sol de la salle est recouvert d'une fine couche de sable, qui contraste



étonnamment avec le caractère souterrain du lieu. Plusieurs sculptures de lion taillées dans la roche sont disposées le long des parois, et semblent surveiller silencieusement les voyageurs audacieux qui osent s'aventurer ici-bas.

Par instant, des sons énigmatiques résonnent : l'écho lointain du vent qui traverse les passages du labyrinthe se mêle au doux murmure d'un cours d'eau souterrain. Une tension palpable flotte dans l'air, alors que vous vous apprêtez à pénétrer dans l'inconnu et à explorer les dédales mystérieux de ce labyrinthe qui s'enfonce dans les entrailles du château de Löwenburg.



Entrée du Labyrinthe du Lion

Note pour le Maître :

Un jet de Vigilance **Difficulté 6** permet de déterminer que le passage au Sud Ouest semble être le plus utilisé (car il conduit à la chapelle de la femme d'Eamon), quoiqu'emprunté par une seule personne. Le chemin au Nord a été récemment emprunté par deux personnes.

SALLE B

Lorsque vous entrez dans la chapelle, une atmosphère de recueillement vous enveloppe immédiatement. La pièce est éclairée par des chandelles noires, dont les flammes dansent doucement, projetant des ombres sombres et intrigantes sur les murs et le sol. Cette lumière tamisée révèle quelques détails de la chapelle sans pour autant en dévoiler toute la beauté.

Le sol est recouvert d'un tapis de velours rouge carmin, contraste frappant avec les parois de pierre brute qui l'entourent. Au centre se trouve un autel en pierre noire, orné d'une statue en marbre blanc représentant une femme dans un état de grâce et de beauté éternelle. Pythia reconnaîtra sans mal la jeune femme rousse qui lui est apparue dans le vestibule du château. On peut y déchiffrer l'inscription suivante : Angélique Gararht 11913 - 11938. La statue est entourée de roses noires et de lys blancs, fraîchement coupés. Une épée au pommeau à tête de lion repose dans un étui de velours sombre. Un silence solennel règne dans la chapelle, seulement rompu par le doux murmure de l'eau qui s'écoule d'une fontaine.



La Chapelle Gararht

Note pour le Maître :

Cette salle est la chapelle qu'Aemon a érigé en hommage à sa jeune épouse. L'épée est celle qu'il destinait à son futur fils que le Dieu Löwe allait sans aucun doute lui donner.

SALLE C

Au détour d'un passage sombre et sinueux, vous pénétrez dans une salle des plus singulières où un spectacle naturel aussi impressionnant qu'inattendu attire votre attention. Au centre de la salle, un geyser s'élève majestueusement de la roche, projetant des jets d'eau chaude et bouillonnante vers le plafond. L'air est saturé de vapeur d'eau, créant une atmosphère presque mystique.

Autrefois, un pont de bois robuste devait relier les deux côtés de la salle, permettant aux voyageurs de traverser en toute sécurité, mais le temps a eu raison de l'ouvrage, et vous n'apercevez que des vestiges de bois délabrés, gisant sous le geyser bouillonnant. À la place, un pont de corde a été tendu, oscillant légèrement au-dessus des eaux en ébullition.

Le pont de corde, solidement attaché des deux côtés de la salle, semble être la seule voie pour poursuivre votre exploration du labyrinthe. Il se balance doucement au gré de la vapeur montante, ajoutant une touche d'incertitude à la traversée. La corde est usée par le temps et l'humidité, mais elle semble encore suffisamment solide pour supporter le poids d'aventuriers intrépides.

Note pour le Maître :

A partir du moment où les joueurs essayent de franchir le pont de corde, le geyser se déclenche tous les 3 tours.

Les personnages commencent dans la

zone Coeur et seront saufs dans la zone Très Eloigné. Pour cela, ils doivent faire un jet d'Acrobatie ou d'Athlétisme **Difficulté 6** pour se déplacer d'une zone.

Le geyser lorsqu'il se déclenche, brûle toutes les personnes dans les zones Proche et Eloigné. Elles subissent 8 points de dégâts. Un jet de Résistance ou de Sang Froid **Difficulté 6** doit être réussi pour ne pas lâcher la corde.

Si un personnage tombe dans le fond du Geyser, la **Difficulté** pour remonter directement en zone Très Eloigné est de 7 avec un test d'Athlétisme.

Dans tous les cas, n'oubliez pas le timing du geyser.

SALLE D

Lorsque vous avancez dans le labyrinthe, vous arrivez dans une salle qui inspire immédiatement l'effroi. Au centre de cette pièce se trouve une fosse profonde, une excavation sombre et inquiétante creusée dans la roche. Les parois de la fosse sont rugueuses et irrégulières.

Le trou béant s'ouvre sur plusieurs mètres vers le bas, plongeant dans les ténèbres sans que l'on puisse en apercevoir clairement le fond. Les murs sont couverts de marques et d'éraflures, traces indélébiles de tentatives désespérées de s'échapper ?

Les personnages vont devoir choisir entre l'exploration de cette salle sinistre ou chercher un moyen de la contourner.

Note pour le Maître :

C'est la fosse où Aemon a jeté le corps de Tyras après l'avoir poignardé. Sur un jet de Perception **Difficulté 5**, le corps peut être aperçu en contrebas. Si les personnages ont 20 mètres de corde (possible d'en récupérer au niveau du



pont de cordes), ils peuvent y descendre un individu. Le personnage remarquera que le corps porte une chevalière avec un soleil gravé dessus ainsi qu'un médaillon en forme de soleil frappé des initiales E.T. Le corps porte aussi la marque d'un profond coup de couteau au niveau du dos.

Note pour le Maître :

L'escalier peut être gravi avec un jet d'Athlétisme Difficulté 5. Il débouche dans la forêt au-delà du pont-levis. C'est un moyen entre autre pour s'échapper du Château.

SALLE E

Vous avancez dans le labyrinthe, vos pas résonnant dans le silence oppressant des couloirs sombres. Soudain, vous pénétrez dans une salle qui paraît faire le lien entre le monde souterrain du labyrinthe et la nature extérieure. Au centre de cette salle se trouve un escalier en pierre, autrefois majestueux, mais maintenant partiellement en ruine. Les marches sont érodées par le temps, certaines sont effondrées, créant un chemin incertain vers le monde extérieur. Des racines d'arbres, en quête de terre, s'insinuent entre les pierres, témoignant de la lutte incessante entre la nature sauvage et l'architecture humaine.



Un escalier en ruine



SCÈNE 5 : LES AVEUX DE RHYS

Déclenchement: le lendemain en début de matinée si Gararht a pu interroger Rhys

Quoiqu'il arrive ils ont un temps limité pour découvrir et prouver la culpabilité du Capitaine. En effet, celui-ci ira de bon matin "interroger" Rhys pour le faire parler. Ce dernier avouera qu'il est un espion, qu'une troupe attend ses ordres dans les bois, mais il ne dira rien au sujet de Lady Amara. En fin de matinée, Aemon Gararht ira trouver Aldric, et cela provoquera la scène de la pendaison mais beaucoup plus tôt que prévu puisqu'Aldric ordonnera que Rhys soit pendu en fin de journée. Il reste donc 6h (soit 30 minutes de jeu réel) avant la scène de la pendaison.

Si les personnages accusent Aemon sans preuve et sans un argumentaire solide, Aldric refusera de les croire : Il

faudra un jet de **Persuasion Difficulté 10** pour le convaincre . En cas d'échec, il demandera aux personnages de rassembler leurs affaires et de quitter la forteresse sur le champ.

Les personnages vont être escortés jusqu'à leur chambre par un garde pour y récupérer leurs affaires. Lady Amara les y attend et leur demande une nouvelle fois de l'aider à libérer Rhys avant qu'il ne soit pendu.

Si les personnages décident d'aider les deux jeunes gens à fuir, avant de quitter la forteresse, cela déclenche la scène de la fuite (**Scène 7**).



Des geôles lugubres





SCÈNE 6 : LA PENDAISON

Déclenchement : Scène 5 - Les Aveux de Rhys à Gararht

A dix-huit heures, l'après-midi du jour suivant l'arrivée des personnages, le jeune homme est traîné dans la cour et les personnages peuvent voir son visage tuméfié et ensanglanté. Il semble déjà à demi-mort, et il est clair qu'il a été torturé pour obtenir des aveux, vrais ou faux. Il n'a cependant pas révélé son lien avec lady Amara. Il est traîné à la potence dans la cour centrale et Gararht passe lui-même la corde autour de son cou, un sourire cruel sur le visage.

Alors que le jeune homme est pendu, les personnages qui assistent à la scène entendent soudainement un cri déchirant. Lady Amara, de sa fenêtre vient d'assister à la mort brutale de son bien aimé. Elle hurle de désespoir, puis se penche à la fenêtre avant de se jeter dans le vide. (Au cas où les personnages essaient de la rejoindre pour pallier au pire, ils constateront qu'elle s'est enfermée dans sa chambre). Le corps s'écrase dans la cour principale, dans un bruit immonde. Alors que toute l'assistance reste figée d'effroi, le seigneur Aldric se précipite vers le corps de sa fille. Le visage du père est figé dans un mélange de colère et de désespoir, ses yeux sont embués et soudain il tombe à genoux, serrant contre lui le corps sans vie de la jeune fille. Pythia ne peut que constater que sa vision de la veille s'est réalisée. Alors que personne ne semble comprendre le geste fatal de la jeune fille, Gararht réunit ses hommes pour partir à la recherche de la troupe ennemie.

Si les personnages se joignent à lui, s'ensuit le combat dans la forêt. Cependant, les personnages voulant se rendre en Déréis, seraient bien inspirés de ne pas prendre part au combat.

Quelque soit leur décision, au moment où ils sortiront de la forteresse avec Gararht ou seuls, ils seront pris à partie par une vingtaine de déréins qui surgissent des bois.

PROTAGONISTES

- 2 x Mercenaire de Rhys par personnage

Mercenaire de Rhys



SCÈNE 7 : LA FUITE

Déclenchement : Scène 5 - Les Aveux de Rhys ou Scène 2 - Une Visite Nocturne

Si Rhys et Lady Amara s'échappent avec l'aide des personnages : si les personnages les accompagnent, ils assisteront à la scène du camp

Scène du camp :

Après avoir libéré Rhys, les personnages ont quitté la forteresse avec Lady Amara et le jeune homme. Ce dernier semble plutôt bien connaître les bois qui entourent le château et les mène rapidement à une petite clairière.

Soudainement, une cinquantaine d'hommes encercle les personnages et après un instant d'hésitation, Rhys se tourne vers eux et leur lance :

« Restez calmes et tout ira bien. Je vais tout vous expliquer et vous allez parfaitement comprendre la situation. Amara, mon cœur, reste ici un instant je dois parler à nos amis ».

La jeune fille semble stupéfaite et reste plantée là, sans voix. Même pour une Veine, affronter une troupe de cette taille n'est pas une option envisageable.

Après s'être éloigné, Rhys va calmement expliquer toute la situation aux personnages : sa véritable identité, son rôle, la disparition d'Efron Tyras et son enquête. Il sait également que les négociations étaient sur le point d'aboutir et ne comprends donc pas pourquoi le diplomate Déréin est retenu à la forteresse, ou pire... Il va indiquer aux personnages qu'il y a deux solutions :

- il fait encore nuit et ils peuvent regagner la forteresse discrètement. Il leur demande leur aide pour

enquêter et retrouver la trace d'Efron Tyras à Löwenburg.

- L'autre solution est moins souhaitable, mais il n'hésitera pas à se servir d'Amara en otage pour tirer toute l'affaire au clair.

Les personnages peuvent choisir de ne pas s'impliquer plus dans cette sombre affaire et partir dès à présent, Rhys ne s'y opposera pas. Ils apprendront quelques jours plus tard qu'un drame s'est déroulé à Löwenburg, et qu'il semblerait qu'il y ait eu un affrontement au cours duquel Lady Amara, la jeune fille du seigneur Aldric a trouvé la mort.

S'ils acceptent d'enquêter, ils retournent à la forteresse et cela donne lieu à « Scène 3 : l'Enquête ». Rhys conserve cependant Amara en otage.

PROTAGONISTES

- 5 x Mercenaire de Rhys par personnage

Mercenaire de Rhys





SCÈNE 8 : LE PONT-LEUIS

Déclenchement : Scène 7 - La Fuite et 30 min avant la fin de la session au maximum

Si les personnages n'ont pas accompagné Rhys et Amara lors de leur fuite, ou s'ils n'ont pas réussi à mener l'enquête avec succès et réuni suffisamment de preuves contre Gararht, le lendemain en fin de matinée, un cor d'alerte retentit à l'entrée de la forteresse.

Les personnages et Aldric arrivés sur place, assistent à une scène bien déplaisante :

Rhys se présente avec lady Amara et une cinquantaine d'hommes devant le pont levis. Il tient la jeune fille devant lui sur son cheval une dague sous la gorge. Il menace de la tuer et demande à Aldric de faire abaisser le pont levis. Après une courte hésitation, le seigneur fait signe à ces hommes d'accéder à la demande du Déréin.

"Seigneur Aldric, rendez-nous Efron Tyras et je vous rendrai votre fille vivante" !

Aldric semble complètement décontenancé par la demande et alors qu'il va faire part de son incompréhension, Eamon Gararht dégainé son arbalète et tire sur le jeune déréin en hurlant "Trahison".

Malheureusement son carreau touche en plein cœur lady Amara qui s'écroule.

Du coin de l'œil, les personnages peuvent apercevoir le seigneur Aldric se précipiter vers le corps de sa fille. Le visage du père est figé dans un mélange de colère et de désespoir, ses yeux sont embués et soudain il tombe à genoux,

serrant contre lui le corps sans vie de la jeune fille. Le funeste destin de la jeune fille a semble-t-il suivi la vision de Pythia. Le combat s'engage dans la cour du château, entre les deux troupes.

PROTAGONISTES

- Rhys



- 2 x Mercenaire de Rhys par personnage

Mercenaire de Rhys



SCÈNE 9 : EPILOGUE

L'épilogue est complètement ouverte et plusieurs situations sont envisageables.

Dans le meilleur des cas, Rhys est vivant, Lady Amara connaît un terrible chagrin d'amour dont elle se remettra en quelques semaines et les personnages ont mis à jour la trahison de Gararht. Cette fin éventuelle est un succès total pour les personnages, qui ne se seront mis à dos ni Tubéreuse, ni Déréis. Dans ce cas, ils pourront quitter Lowenburg, avec le sentiment du devoir accompli et rejoindre Solaria pour de prochaines aventures. Ils seront chaudement remerciés par Aldric Wirtonage qui leur dira devoir demander de nouvelles instructions à la Capitale avant de retravailler à un nouvel accord de paix.

Dans les autres cas (pendaison de Rhys et/ou mort tragique de Lady Amara), c'est le cœur lourd que les personnages quitteront Lowenburg. Ils viennent de comprendre à quel point les rivalités entre les royaumes peuvent avoir des conséquences terribles pour des innocents; et qu'ils devront dorénavant faire particulièrement attention à leurs actes.

Alors que le jour se lève sur les hautes tours de la forteresse de Lowenburg, nos personnages reprennent une nouvelle fois la route, en direction cette fois-ci de Déréis et de sa capitale Solaria. Mais ceci est une autre histoire.

SCORE DE VICTOIRE

- Lady Amara est vivante : 5 points
- Dénoncer Aemon Gararht : 1 point
- Comprendre les motivations d'Aemon Gararht : 1 point
- Apporter la preuve de la culpabilité d'Aemon Gararht : 3 points

- Identifier Rhys avant la scène de la clairière : 2 points
- Identifier Angélique Gararht : 1 point

Victoire totale : Lady Amara est vivante et score au moins égal à 10 points

Victoire normale : Lady Amara est vivante et score au moins égal à 7 points

Victoire marginale : Lady Amara morte et score au moins égal à 5

Echec : Lady Amara morte et score inférieur à 5 points

Conséquences diplomatiques (Tubéreuse/Déréis)

- Si Lady Amara survit : +5 Tubéreuse
- Si Lady Amara meurt : -5 Tubéreuse
- Si Rhys survit : + 5 Déréis
- Si Rhys meurt : -5 Déréis
- Si la culpabilité d'Aemon est prouvée : +2 Tubéreuse & Déréis -2 Princes Marchands (Ne pas le dire aux joueurs).

Aemon étant sans le savoir un agent des princes marchands le faire tomber nuit aux princes marchands, Les joueurs gagnent un malus avec eux. Cela doit rester secret car c'est une intrigue qu'ils n'ont pas découvert encore. Par contre ils gagnent un bonus avec Tubéreuse et Déréis car ils ont démasqué l'assassin et ont évité un conflit sanglant.

**CHÂTEAU DE LÖWENBURG NIVEAU 0**

A . Accès au Pont-Levis

B. Hall d'entrée. 4 gardes en faction ici.

C. Salle du Trône. 6 gardes en faction ici. Aldric reçoit les personnages dans cette pièce.

D. Salle à manger. Aldric, Aemon et Lady Amara prennent leurs repas ici quand ils

ont des convives.

E. Cuisine. 4 domestiques s'affairent ici en journée. Une trappe donne accès au niveau inférieur.

F. Chambrée. 4 domestiques dorment ici la nuit.

G. Chambrée. 4 gardes dorment ici la nuit.

H. Hall d'accès aux étages supérieurs. 2 gardes en faction ici.

inférieurs. 2 gardes en faction ici.

K. Chapelle

L. Chambrée du Prêtre.

M. Chenil. 6 chiens sont en permanence ici.

N. Jardin. Rhys sera pendu ici.

**CHÂTEAU DE LOWENBURG NIVEAU 1**

A. Salle à manger privée Lady Amara et Seigneur Aldric.

B. Chambre Seigneur Aldric.

C. Salle de bain privée Lady Amara et Seigneur Aldric



D. Chambre Lady Amara.

E. Petit Salon.

F. Chambre convivie (vide)

G. Couloir. 2 Gardes en faction ici.

H. Chambrée des personnages.

I. Hall d'accès aux étages inférieurs. 2 gardes en faction ici

J. Chambre convivie (vide)

K. Chambre convivie (vide)

L. Chambre convivie (vide)

M. Bain public convives. N. Bibliothèque.

O. Chambrée. 3 domestiques dorment ici la nuit.

P. Salle d'Etude.

Q. Armurerie. 4 gardes en faction ici en journée. Escalier montant au rempart, c'est par la que Lady Amara accèdera aux remparts pour se jeter dans le vide lors de la Scène de la pendaison.

R. Hall d'accès aux étages inférieurs. 2 gardes en faction ici.

S. Chambre convivie (vide)

T. Chambre Aemon. (voir Scène 3 : L'Enquête)

O. Salle de stockage de vivres.



CHÂTEAU DE LÖWENBURG NIVEAU -1

A. Armurerie (voir Scène 2)

B. Salle de garde des cellules.(voir Scène 2)

C. Cellules. La plupart des prisonniers sont à demi-morts. La moitié des cellules sont vides. Rhys se trouve en D

E. Salle du trésor de Löwenburg.

F. Salle de Garde. 4 gardes en faction et 2 gardes qui se reposent en permanence

G. Salle d'Interrogatoire.

H. Salle à manger. 1d3 gardes et 1d3 domestiques mangent ici en journée.

I. Salle de repos des domestiques. 4 domestiques dorment ici la nuit. 2 en journée.

J. Salle de stockage de vivres. L'escalier donne dans une trappe de la cuisine.

K. Salle de stockage de vivres.

L. Hall d'accès aux étages supérieurs et au labyrinthe. 2 gardes en faction ici

M. Salle d'Etude d'Aemon.

N. Salle de repos des gardes. 4 gardes dorment ici la nuit. 2 en journée.





SYSTÈME DE VITALITÉ

SEUIL DE BLESSURES **9**

BLESSURES MAX **4**

ENERGIE MAX **8**

5 VIGUEUR

2 MAÎTRISE CORPORELLE

3 CONCENTRATION

3 INTELIGÈNE

3 EUVEIL

2 CHARISME

9 POINTS DE SANG ANCIEN

9 ACTUELS

9 MAXIMUM

COMPÉTENCES

Acrobatie	0
Arme à distance	1
Art	0
Artisanat	0
Athlétisme	2
Bagarre	0
Bricolage	0
Charme	0
Commerce	0
Conduite d'engins	0
Connaissance Génèse ()	0
Connaissance Monde (Tubéreuse)	1
Connaissance générale ()	0
Discrétion	1
Equitation	1
Escamotage	0
Intimidation	2
Intuition	0
Mêlée	3
Persuasion	1
Résistance	1
Sang Froid	2
Soins	1
Supercherie	0
Survie ()	0
Vigilance	2

POUVOIRS DE LIGNEE

FORME ANIMALE 1

1 - Animal totem

PROTECTION DU ROYAUME 2

1 - Aura de Résistance

2 - Rempart Imprenable

APTITUDES

Art de la Protection

Combat à 2 armes

ARMES

NOM			
Epée	Cac	7	

EQUIPEMENT

Epée (Vigueur +2)

Cuirasse (SB +3)

Bouclier (SB+1)

ANIMAL TOTEM

Lancement : Actif

Coût : 2

Durée : 1 Action Pouvoir de Sang pour se détransformer

Portée : Personnelle

En utilisant une action de Pouvoir de Sang, vous pouvez vous transformer en votre Animal Totem. Vous prenez toutes les caractéristiques de votre animal, vous gardez votre conscience mais vous ne pouvez plus utiliser aucune de vos aptitudes ou de vos pouvoirs. Sous forme d'animal, vous pouvez communiquer avec vos congénères et vous êtes considérés comme tel par eux.

Si vous êtes blessé avant, pendant ou après la transformation, vous conservez vos blessures.

AURA DE RÉSISTANCE

Lancement : Actif

Coût : 2

Durée : Spécial

Portée : Spécial

Le Via Leo peut donner une résistance à un type de dégâts à ses alliés par Rang en Protection du Royaume ainsi qu'un bonus de +1 à sa protection. De plus, il peut affecter un nombre d'alliés et une durée dépendants aussi du Rang en Protection du Royaume :

Rang 2 :

- 5 Alliés
- 6 Tours

REMPART IMPRENABLE

Lancement : Actif

Coût : 4

Durée : 6 Tours

Portée : Zone du Via Leo

Le Via Leo touche le sol en dépensant une action et érige un Rempart Imprenable de force protectrice pour défendre ses alliés. Un mur de pierre sépare les zones adjacentes à la zone du Via Leo. Les protagonistes dans la zone gagnent + 4 à leur défense contre les attaques venant d'autres zones. De plus, franchir le mur de pierre demande un test d'Athlétisme 4 +Rang en Protection du Royaume.

ART DE LA PROTECTION

Lancement : Passif

Coût : 0

Durée : Permanent

Portée : Personnelle

Le protagoniste peut manier le bouclier sans Malus ainsi que porter des armures de tout type.

COMBAT À 2 ARMES

Lancement : Passif

Coût : 0

Durée : Permanent

Portée : Personnelle

Le protagoniste peut combattre à deux armes et utiliser les deux lors d'une action d'attaque. Il subit un malus de 3 - son Rang en combat à deux armes à chacune de ses attaques.



SYSTÈME DE VITALITÉ

SEUIL DE BLESSURES **5**

BLESSURES MAX **4**

ENERGIE MAX **7**

3 VIGUEUR

3 MAÎTRISE CORPORELLE

4 CONCENTRATION

5 INTELLIGENCE

3 EVEIL

5 CHARISME

9 POINTS DE SANG ANCIEN

9 ACTUELS

9 MAXIMUM

COMPÉTENCES

Acrobatie	0
Arme à distance	1
Art	1
Artisanat	0
Athlétisme	1
Bagarre	0
Bricolage	0
Charme	2
Commerce	2
Conduite d'engins	1
Connaissance Génèse ()	3
Connaissance Monde (Tubéreuse)	3
Connaissance générale ()	3
Discretion	1
Equitation	2
Escamotage	0
Intimidation	2
Intuition	0
Mêlée	3
Persuasion	2
Résistance	1
Sang Froid	2
Soins	1
Supercherie	1
Survie ()	0
Vigilance	1

POUVOIRS DE LIGNEE

PROTECTION DU ROYAUME 1

1 - Aura de Résistance

SPLendeur DU LION 2

1 - Présence Royale

2 - Charme Léonin

APTITUDES

Noblesse 5

Richesse Insolente 3

Faveur Royale 2

Noble Défense 4

Art de la Diplomatie 3

ARMES

NOM			
Epée	Cac	5	

EQUIPEMENT

Epée (Vigueur +2)

Cotte de Maille (SB +2)

10 Or sur lui

PRÉSENCE ROYALE

Lancement : Actif

Coût : 2

Durée : 1 Scène

Portée : Zone du Via Leo

En canalisant la majesté du lion, vous projetez une aura de présence royale qui impose le respect et la soumission aux créatures autour de vous. Toutes les créatures hostiles ou indifférentes dans votre zone doivent réussir un jet de Sang Froid Difficulté Charme + Rang en Splendeur du Lion pour résister à son effet. Les créatures qui échouent leur test deviennent incapables d'effectuer des attaques contre vous. Si une créature hostile réussit son test, elle devient immunisée à l'effet de "Présence Royale" pendant les 24 prochaines heures. Cet effet reflète la majesté et la dominance associées à la lignée des Via Leo. Adaptez les détails et les mécanismes en fonction des besoins de votre campagne et de l'équilibre souhaité.

AURA DE RÉSISTANCE

Lancement : Actif

Coût : 2

Durée : Spécial

Portée : Spécial

Le Via Leo peut donner une résistance à un type de dégâts à ses alliés par Rang en Protection du Royaume ainsi qu'un bonus de +1 à sa protection. De plus, il peut affecter un nombre d'alliés et une durée dépendants aussi du Rang en Protection du Royaume :

Rang 2 :

- 5 Alliés
- 6 Tours

CHARME LÉONIN

Lancement : Actif

Coût : 4

Durée : 1 Heure

Portée : Zone du Via Leo

Le Via Leo est maintenant à l'aise avec son domaine de La Splendeur du Lion : il peut charmer une personne pour le coût d'une action. Le charme dure 1 heure. Sa cible a un bonus de +3 sur son test de Sang Froid difficulté Charme + Rang en Splendeur du Lion si le Via Leo ou ses alliés lui sont hostiles au moment du charme. A chaque fois où la cible doit faire des actions contraires à sa nature ou à ses motivations et intérêts pendant la période du charme, elle peut refaire un test pour sortir de son emprise. A la fin de l'heure, le Via Leo peut prolonger son influence jusqu'au coucher du soleil pour 4 points de Sang Ancien supplémentaire.

ART DE LA DIPLOMATIE

Lancement : Passif

Coût : 0

Durée : Permanent

Portée : Personnelle

En tant que Noble, votre charisme naturel et votre habileté à naviguer dans les cercles sociaux vous confèrent un avantage lors des interactions diplomatiques. Lorsque vous faites un jet de Persuasion pour persuader, influencer ou négocier avec d'autres individus, vous pouvez ajouter votre Rang en Art de la Diplomatie à votre test.

NOBLE DÉFENSE

Lancement : Passif

Coût : 0

Durée : Permanent

Portée : Zone du Noble

Si vous ne portez pas d'armure ou que vous êtes en armure légère, les adversaires dans votre zone hésitent à vous attaquer. Vous pouvez ajouter votre Rang en Noble Défense contre les attaques dans votre zone.

NOBLESSE

Lancement : Passif

Coût : 0

Durée : Permanent

Portée : Personnelle

En tant que Noble, vous pouvez développer différents aspects de la Noblesse :

- Serviteur Dévoué
- Richesse Insolente
- Faveur Royale

A chaque fois que vous obtenez un Rang de Noblesse, vous pouvez choisir d'octroyer un Rang dans l'un de ces aspects

SERVITEUR DÉVOUÉ

Lancement : Passif
Coût : 0
Durée : Permanent
Portée : Personnelle

En tant que Noble, vous êtes accompagnés de votre fidèle serviteur :

- Il a ses caractéristiques à 2 et 1 point à ajouter.
- Il dispose de 2 points de Compétences.
- A partir du Rang 3, le Serviteur fait partie d'un Ordre au choix et acquiert une aptitude de Rang 1. Aux Rangs suivants, il peut choisir une nouvelle Aptitude au Rang 1 ou améliorer une existante d'un Rang.
- Le Noble lorsqu'il progresse dans les Rangs peut décider de faire également progresser son serviteur en lui octroyant 1 point de Caractéristique et Rang+1 points de Compétences. Il peut aussi décider de ne pas le faire progresser et d'avoir un serviteur additionnel à 2 en caractéristique plus 1 point à répartir et à (Rang+1) points de Compétences.

RICHESSÉ INSOLENTE

Lancement : Passif
Coût : 0
Durée : Permanent
Portée : Personnelle

- Rang 1**
En tant que Noble, vous avez hérité d'un modeste domaine comprenant une petite demeure. Vous avez également accès à un cheval de qualité et à une somme hebdomadaire de 1 Or pour vos dépenses courantes.
- Rang 2**
Votre richesse s'accroît. Vous possédez maintenant une demeure plus spacieuse, un cheval de qualité et un carrosse élégant. Vous pouvez dépenser jusqu'à 10 Or par semaine pour vos dépenses courantes.
- Rang 3**
Votre richesse grandit encore. En plus de votre domaine et de vos possessions, vous avez acquis des terres agricoles et un petit château. Vous avez maintenant accès à 50 Or par semaine pour vos dépenses personnelles.

FAVEUR ROYALE

Lancement : Passif
Coût : 0
Durée : Permanent
Portée : Personnelle

En tant que Noble, vous avez une connection forte avec le pouvoir royal en place :

- Rang 1**
Le Roi connaît votre nom et vous pouvez lui demander une audience pour une faveur mineure une fois par mois. Une faveur mineure est un petit passe-droit comme trancher en votre faveur un conflit qui concerne quelqu'un sans noblesse ou de noblesse inférieure, ou vous octroyer une petite escorte pour une semaine.
- Rang 2**
Le Roi vous connaît bien et peut faire appel à vous pour des missions de confiance et vous pouvez lui demander une audience pour une faveur mineure 2 fois par mois ou lui demander 1 seule faveur majeure. Une faveur majeure peut-être de trancher un conflit en votre faveur contre un Noble de votre Rang ou supérieur ou d'un autre Royaume, vous octroyez de nouvelles terres...

VALOMBREUSE AMARA WIRTONAGE

NOM DU PNJ

Noble ORDRE Leo VIA

1
VIGUEUR

3
MAITRISE CORPORELLE

2
CONCENTRATION

3
INTELLIGENCE

2
EVEIL

5
CHARISME

2
POINTS DE SANG ANCIEN

2
ACTUELS

2
MAXIMUM

COMPÉTENCES

Acrobatie	0
Arme à distance	0
Art	1
Artisanat	0
Athlétisme	0
Bagarre	0
Bricolage	0
Charme	2
Commerce	0
Conduite d'engins	0
Connaissance Génèse ()	1
Connaissance Monde (Tubéreuse)	1
Connaissance générale ()	2
Discretion	1
Equitation	1
Escamotage	0
Intimidation	0
Intuition	0
Mêlée	0
Persuasion	1
Résistance	0
Sang Froid	1
Soins	0
Supercherie	1
Survie ()	0
Vigilance	0



POUVOIRS DE LIGNEE

SPLendeur du Lion 1

1 - Présence Royale

SYSTEME DE VITALITÉ

SEUIL DE BLESSURES **1**

BLESSURES MAX **4**

ENERGIE MAX **4**

APTITUDES

Noblesse 2

Richesse Insolente 1

Serviteur Dévoué 1

ARMES

NOM

EQUIPEMENT

5 Or sur elle

NOM DE LA BANDE



APTITUDES

DESCRIPTION

Les gardes du château de Löwenburg, vêtus d'armures lourdes martelées de plaques d'acier, portent fièrement le symbole du Lion, emblème de leur souverain. Leurs silhouettes imposantes se dressent comme des remparts vivants, défiants quiconque oserait menacer la sécurité de leur forteresse. Leurs heaumes semblent briller d'une lueur indomptable, tandis que leurs yeux scrutent l'obscurité avec une vigilance inflexible.

Chacun de leurs pas résonne comme le grondement d'un prédateur prêt à bondir, et leurs mains puissantes serrent fermement les hampes de leurs lances, prêtes à repousser toute menace qui oserait s'approcher des murailles de Löwenburg. Ces gardes, fidèles gardiens du royaume, incarnent la force et la loyauté, prêts à sacrifier leur vie pour protéger leur seigneur et leur foyer.

SYSTÈME DE VITALITÉ

SEUIL DE BLESSURES **8**

BLESSURES **1**

BLESSURES MAX **5**

INITIATIVE **2**

DÉGÂTS **4**

POTENTIEL DÉFENSIF **2**

ENERGIE MAX **0**



EQUIPEMENT

Armure Lourde

Epée

Lance



TAILLE INITIALE DE LA BANDE



TAILLE DE LA BANDE



MORAL DE LA BANDE



RÉSISTANCE DE LA BANDE



POTENTIEL OFFENSIF



POTENTIEL OFFENSIF DE LA BANDE

NOM DE LA BANDE



APTITUDES

DESCRIPTION

Les mercenaires qui accompagnent Rhys dans sa mission pour le roi Abraxar forment une bande hétéroclite de guerriers aguerris, chacun portant sur son visage et dans ses gestes les marques de nombreuses batailles. Habillés de cuir robuste et de mailles usées, ils se tiennent debout autour du campement forestier tel un rempart contre les menaces environnantes. Leurs armes, des lames émoussées mais redoutables, reposent à portée de main, prêtes à être dégainées à la moindre menace. Certains arborent des cicatrices qui témoignent de leur passé tumultueux, tandis que d'autres portent des trophées de guerre symbolisant leur bravoure. Leurs yeux scrutent constamment l'horizon, prêts à affronter tout danger qui pourrait surgir des ténèbres de la forêt. Bien que leur loyauté soit à vendre au plus offrant, ils n'en forment pas moins une unité disciplinée et redoutable, prête à accomplir sa mission avec efficacité, quel qu'en soit le prix.

SYSTÈME DE VITALITÉ

SEUIL DE BLESSURES **6**

BLESSURES **1**

BLESSURES MAX **5**

INITIATIVE **2**

DÉGÂTS **4**

POTENTIEL DÉFENSIF **2**

ENERGIE MAX **0**



EQUIPEMENT

Armure intermédiaire

Epée

Arbalète



TAILLE INITIALE DE LA BANDE



TAILLE DE LA BANDE



MORAL DE LA BANDE



RÉSISTANCE DE LA BANDE



POTENTIEL OFFENSIF



POTENTIEL OFFENSIF DE LA BANDE



HISTOIRE DU PERSONNAGE

Aeowen est une jeune traqueuse issue du clan de l'Épervier de la région de Framentor. À seulement 18 ans, elle est déjà experte en chasse et en survie, capable de se fondre dans la nature comme une ombre insaisissable. Cette aptitude exceptionnelle ne lui a pas été enseignée par le père qu'elle n'a pas connu, mais est le résultat de ses escapades enfantines, qu'elle appelait affectueusement : petites balades. Pendant ces excursions, elle se perdait volontairement pendant des jours entiers dans les montagnes sauvages, suscitant le désespoir de sa mère qui la cherchait en vain. Toujours plus haut, toujours plus loin, l'appel de la nature était déjà irrésistible pour la jeune fille agile comme le bouquetin, et aussi libre que l'Aigle royal. Elle aimait par-dessus tout repérer les traces d'un animal sauvage dans la neige fraîche et le pister seule jusqu'à son repère, ou suivre une caravane marchande pendant plusieurs heures sans se faire remarquer. Son apprentissage à Malicorne, bien que nécessaire, s'avéra difficile, la privant de liberté et de solitude. Seule la promesse de grandes aventures à venir l'empêcha de regagner plus tôt ses montagnes bien-aimées, où son esprit sauvage pouvait pleinement s'épanouir. Son apprentissage à Malicorne, bien que nécessaire, s'avéra difficile, la privant de liberté et de solitude. Seule la promesse de grandes aventures à venir l'empêcha de regagner plus tôt ses montagnes bien-aimées, où son esprit sauvage pouvait pleinement s'épanouir.

TRAITS DE PERSONNALITÉ

Aeowen se révèle être une amie très protectrice, prête à déployer tous les moyens pour secourir et défendre ses compagnons. Elle ne recule devant aucun danger, se mettant en péril avec courage pour assurer la sécurité de ceux qu'elle chérit et pour faire triompher ce qu'elle estime être juste. Pourtant, en dépit de cette nature altruiste, Aeowen se montre impitoyable lorsqu'elle se met en chasse.

DÉFAUTS

Aeowen nourrit une certaine méfiance envers les étrangers, et il n'est pas facile de gagner sa confiance. Son tempérament opiniâtre, parfois entêté au-delà de toute raison, peut la conduire à refuser obstinément l'aide nécessaire offerte par autrui. La jeune femme revêt une réserve profonde, gardant jalousement ses émotions en elle-même. Cette propension à l'intériorisation la rend énigmatique et difficile à comprendre, même pour les autres membres de la Veine. Ainsi, derrière son talent indéniable dans les arts de la survie et de la traque, se cachent des facettes complexes qui témoignent de la richesse de sa personnalité.



AEOWEN

TRAQUEUSE

LIENS



UULFGAR : elle est proche du jeune homme qui partage sa passion pour la nature et la vie en plein air. Ils aiment tous les deux la chasse, la pêche et dormir à la belle étoile.

SHANA : la nomade, est également une amie proche d'Aeowen, car toutes deux partagent la même sensibilité pour les cycles naturels de la vie et la spiritualité. Aeowen est fascinée par la capacité de Shana à communiquer avec les esprits de la nature.

THESSA : Aeowen a des difficultés pour s'entendre avec Thessa, la courtisane qu'elle trouve superficielle et par trop imprévisible.

NOAH : Noah, l'ingénieur, est une source constante de frustration pour Aeowen, car ce dernier ne cesse de parler de technologie et de mécanique, toutes ces choses qui n'ont pas beaucoup de sens pour elle.

PYTHIA : elle respecte Pythia en tant que guide spirituelle et conseillère, même si elle lui reproche parfois un manque d'action concrète sur le terrain.

IDÉAUX



Aeowen place la liberté, l'indépendance, et l'autonomie au cœur de ses valeurs. Même si elle est capable de chasser ses proies en ville, son attachement profond à la nature a fait des lieux sauvages le terrain idéal de ses traques.

La justice et la vérité sont les boussoles morales d'Aeowen, la guidant dans un engagement inébranlable pour protéger les plus faibles et les opprimés et influent sur le choix des missions qu'elle accepte. Fière de ses racines au sein du clan de l'Épervier, elle perpétue avec fierté les traditions qui ont forgé son identité.





APTITUDES D'ORDRE

ARBALÉTRIER

- Lancement** : passif
- Coût** : aucun
- Durée** : permanente
- Portée** : personnelle

L'aptitude "Arbalétrier" représente la maîtrise de l'arbalète. Les individus dotés de cette aptitude sont habitués à évoluer en combat en tirant des projectiles. Un arbalétrier possède les avantages suivants :

- il ajoute son Rang/2 (arrondi au supérieur) à son attaque à distance
- il recharge dans la même action son arbalète
- il peut tirer dans sa zone
- au Rang 3, il peut tirer 2 fois par tour, et 3 fois au Rang 5.

VALOMBREUSE
AEOWEN

NOM DU PERSONNAGE

2
VIGUEUR

4
MAÎTRISE CORPORELLE

3
CONCENTRATION

2
INTELLIGENCE

2
ŒUILL

2
CHARISME

ACTUELS

4
MAXIMUM

100
CAPACITÉ MAXIMALE

COMPÉTENCES

- Acrobatie 1
- Arme à distance 1
- Art 0
- Artisanat 0
- Athlétisme 1
- Bagarre 1
- Bricolage 0
- Charme 0
- Commerce 0
- Conduite d'engins 0
- Connaissance Génèse (Anzû) 0
- Connaissance Monde (Framentor) 1
- Connaissance générale 0
- Discrétion 1
- Équitation 0
- Escamotage 0
- Intimidation 0
- Intuition 1
- Mêlée 1
- Persuasion 0
- Résistance 0
- Sang Froid 1
- Soins 0
- Supercherie 0
- Survie (Montagne) 1
- Vigilance 1

BOURSE

Argent 1, Cuivre, Or, Fer

Aquilae VIA NOM DU JOUEUR
Traqueur ORDRE Grade

SYSTÈME DE VITALITÉ

SEUIL DE BLESSURES 4
BLESSURES MAX 4
ENERGIE MAX 4

ÉTATS

- À terre
- Aveuglé
- Corrodé
- Empoisonné
- Enflamé
- Engagé
- Entravé
- Epuisé
- Sonné
- Terrorisé

ARMES

NOM			
Arbalète de poing	3	1 zone	Recharge
Couteau de chasse	3	Cac	Vigueur +1

POUVOIRS DE LIGNÉE

Grid of 20 circles representing powers.

MARQUAGE DE LA PROIE

- Lancement** : actif
- Coût** : 2
- Durée** : 1 heure
- Portée** : infinie

Le Via Aquilae peut s'entailer la main puis toucher une cible ou un objet. Il peut alors suivre son marquage pendant son Rang en Vision de l'Aigle jours. Il sait à chaque instant dans quelle direction et à quelle distance se situe sa marque.

ANIMAL TOTEM

- Lancement** : actif
- Coût** : 2
- Durée** : 1 action pouvoir de sang pour se dé-transformer ou inconscience.
- Portée** : personnelle

En utilisant une action de pouvoir de sang, vous pouvez prendre la forme de votre Animal Totem. Une fois transformé, vous prenez toutes les caractéristiques de votre animal, vous gardez votre conscience mais vous ne pouvez utiliser aucune de vos aptitudes ni aucun de vos pouvoirs. Sous forme animale, vous pouvez communiquer avec vos congénères et ces derniers vous considèrent comme l'un des leurs. Si vous êtes blessé avant, pendant ou après la transformation, vous conservez vos blessures.



LES HÉROS



HISTOIRE DU PERSONNAGE

Noah est un jeune ingénieur du clan du dragon, âgé de 18 ans et originaire de l'enclave de Lucania. C'est un jeune homme brillant et créatif, doté d'un esprit vif et curieux. Il est passionné par la science et la technologie et passe le plus clair de son temps à construire des machines et à développer de nouveaux équipements pour le clan du dragon. Il fait la fierté de ses parents, tous deux ingénieurs réputés du clan et semble bien parti pour dépasser leur renommée. Preuve en est, le jour où son père lui offrit son chien mécanique Nallah pour ces douze ans : moins d'une heure après avoir déballé son cadeau, Noah avait entièrement démonté puis remonté la petite créature. Celle-ci allait dorénavant deux fois plus vite, et semblait vraiment plus solide.



TRAITS DE PERSONNALITÉ

Noah est un jeune ingénieur passionné et déterminé. Il a un esprit curieux et créatif, et il est constamment à la recherche de solutions innovantes pour résoudre les problèmes. Il est très méthodique dans son travail et possède une grande capacité d'analyse et de raisonnement logique. Jeune homme très réservé et introverti, il préfère travailler seul plutôt qu'en groupe. Bien qu'il soit très concentré sur ses projets, il peut être maladroit et timide lorsqu'il interagit avec les autres. Il a tendance à être très critique envers lui-même et peut se montrer impatient si ses projets ne se déroulent pas comme prévu. Cependant, lorsque Noah est passionné par un projet, il est très engagé et déterminé à le mener à bien, même s'il doit travailler pendant des heures sans interruption. Il est également très loyal envers ses amis et sa famille, et sera toujours là pour eux en cas de besoin.



DÉFAUTS

Noah est très perfectionniste et peut ainsi passer trop de temps sur un projet, ce qui peut retarder sa mise en œuvre ou perturber son équilibre entre vie personnelle et travail. Il est également têtue dans ses convictions et a du mal à accepter les critiques ou les idées différentes des siennes. En tant que jeune homme passionné de technologie, Noah peut être trop absorbé par son travail et oublier de prendre soin de lui-même ou de nouer des relations sociales. Il est aussi très compétitif dans sa quête de réussite et a du mal à reconnaître la contribution des autres ou à partager les honneurs avec eux. Cependant, il est important de noter que ces défauts ne sont pas insurmontables et qu'ils font partie intégrante de sa personnalité en construction. Avec le temps et l'expérience, il est tout à fait possible pour Noah de les surmonter et de devenir un ingénieur accompli et équilibré.



NOAH

INGENIEUR



LIENS



UULFGAR

Noah et Vulfgar se sont rencontrés lors de la cérémonie de révélation du Sang Ancien, et depuis ce jour, Noah n'a cessé d'être fasciné par le jeune barbare. Bien qu'ils soient très différents l'un de l'autre, Noah admire la force et la détermination de Vulfgar, ainsi que sa loyauté envers ses amis. Pour Noah, Vulfgar est comme un frère d'armes, un compagnon fidèle sur qui il peut toujours compter. Et même si parfois leur relation peut être tendue en raison de leurs différences, Noah ne doute jamais que Vulfgar fera tout ce qui est en son pouvoir pour les protéger, lui et les autres membres de leur Veine.

THESSA

Noah était initialement sceptique à l'idée de former une Veine avec une courtisane, mais Thessa a rapidement gagné son respect et sa confiance grâce à son intelligence vive et son charme naturel. Bien que leurs origines et leurs idéaux diffèrent, Noah admire la détermination de Thessa à atteindre ses objectifs et sa capacité à s'adapter à toutes les situations. Il est impressionné par sa ruse et son habileté dans l'art de la supercherie, bien qu'il ait parfois eu du mal à accepter ses méthodes peu orthodoxes. Malgré cela, Noah considère Thessa comme une alliée précieuse et lui fait confiance.

SHANA

Noah trouve Shana fascinante et mystérieuse. Bien qu'il ne soit pas sûr de croire à la magie, il est curieux d'en savoir plus sur les pratiques de la jeune gitane. De plus, il apprécie la personnalité calme et réservée de Shana, qui contraste avec les personnalités plus fortes et dynamiques de Thessa et Vulfgar. Noah aimerait en apprendre davantage sur Shana et établir une relation de confiance avec elle, en espérant qu'elle lui enseignera quelques-unes de ses compétences en matière de survie.

AEOWEN

Noah voit en Aewen une compagne d'aventure discrète et efficace, dont les compétences de traqueuse sont très utiles lors de leurs expéditions. Il admire son lien avec la nature et la manière dont elle est en harmonie avec son environnement. Cependant, il ressent une certaine distance avec elle, peut-être à cause de leurs différences culturelles et de leurs intérêts divergents. Noah aimerait mieux comprendre Aewen et trouver un terrain d'entente avec elle. Il y travaille assidûment.

PYTHIA

Noah, en tant qu'ingénieur, est sceptique quant à l'utilité des divinations de Pythia, mais il reconnaît sa sagesse et son expérience. La jeune femme l'impressionne par sa posture mais aussi a tendance à l'énerver avec son arrogance de Madame-je-sais-mieux-que-vous. Il sent que Pythia n'est pas une manipulatrice et croit vraiment en ce qu'elle dit mais le monde qu'elle semble percevoir est trop immatériel pour lui.



IDÉAUX



Noah est un passionné d'ingénierie et de création. Ses idéaux incluent la poursuite de l'innovation et de la découverte, ainsi que l'amélioration de la vie des gens grâce à des technologies avancées et des machines efficaces. Il croit que la science et la technologie peuvent aider à résoudre les problèmes de la société et améliorer la qualité de vie de tous. Il est également animé par une forte éthique du travail et de la responsabilité. Il est convaincu que le travail acharné et la persévérance sont essentiels pour réaliser ses rêves et atteindre ses objectifs. Bien qu'il préfère travailler seul, il est conscient de l'importance du partage des idées et de la coopération pour réussir les projets les plus ambitieux. Il est convaincu que les ingénieurs et les inventeurs doivent travailler ensemble pour trouver des solutions durables aux problèmes les plus complexes de son époque.

APTITUDES D'ORDRE

TOUCHER DU SAVANT

- Lancement** : passif
- Coût** : aucun
- Durée** : permanente
- Portée** : personnelle

L'aptitude d'ingénieur "Toucher du Savant" est un don spécialisé qui confère à son détenteur la capacité exceptionnelle de réparer et de restaurer des objets de manière experte. Les individus dotés de cette aptitude possèdent un talent inné pour la compréhension mécanique et l'ingénierie, ce qui leur permet de rétablir la fonctionnalité d'objets endommagés ou défectueux. Globalement, l'ingénieur ajoute son rang en Toucher du Savant à ses tests de Bricolage lorsqu'il tente de réparer un objet.

L'ingénieur peut réparer la structure des inventions quand celle-ci a pris des dommages selon les critères suivants :

- Si la structure a pris une blessure, l'ingénieur peut effectuer un jet de Bricolage difficulté 5 pour éliminer cette blessure pour 1h de travail et un coût nul.
- Si la Structure a pris 2 Blessures, l'ingénieur peut effectuer un jet de Bricolage difficulté 7 pour restaurer une blessure pour 1h de travail et un coût nul ou 2h et 5% du coût du composant Structure pour la totalité.
- Si la Structure a pris plus de 2 Blessures, l'ingénieur peut effectuer un jet de Bricolage difficulté 10 pour restaurer les points de vie pour 3h de travail et 10% du coût. S'il n'a pas le temps ou les ressources, il peut faire une réparation rapide en 1h et à coût nul pour restaurer 1 Blessure. Cependant la Structure comportera une faiblesse et se brisera sur n'importe quel jet comportant un échec critique de l'invention. Il faudra alors remplacer le composant totalement. Cette faiblesse peut être retirée par une réparation totale de 3h de travail et 10% du coût en ressource.

VALOMBREUSE

NOAH

NOM DU PERSONNAGE

2

VIGUEUR

3

MAÎTRISE CORPORELLE

3

CONCENTRATION

3

INTELLIGENCE

2

ŒUÏL

2

CHARISME

POINTS DE SANG ANCIEN

0

ACTUELS

4

MAXIMUM

100

CAPACITÉ MAXIMALE

COMPÉTENCES

- Acrobatie 1
- Arme à distance 1
- Art 0
- Artisanat 0
- Athlétisme 0
- Bagarre 0
- Bricolage 1
- Charme 0
- Commerce 1
- Conduite d'engins 0
- Connaissance Génèse (Garthag) 0
- Connaissance Monde (Enclave de Lucania) 1
- Connaissance générale 1
- Discrétion 0
- Equitation 0
- Escamotage 0
- Intimidation 1
- Intuition 1
- Mêlée 0
- Persuasion 1
- Résistance 0
- Sang Froid 1
- Soins 1
- Supercherie 0
- Survie 0
- Vigilance 1

BOURSE

Argent 1, Cuivre, Or, Fer

Draconis VIA 0 Ingénieur ORDRE Grade

NOM DU JOUEUR

SYSTÈME DE VITALITÉ

SEUIL DE BLESSURES 4

BLESSURES MAX 4

ENERGIE MAX 5

ÉTATS

- À terre
- Aveuglé
- Corrodé
- Empoisonné
- Enflammé
- Engagé
- Entravé
- Epuisé
- Sonné
- Terrorisé

EQUIPEMENT

- Bougies
- Rations (3 jours)
- Gourde
- Sac à dos
- Sac de couchage
- Sac de billes
- Pitons
- Lanterne à capote
- Flasque d'huile (2)
- Carreaux d'arbalète (10)
- Corde de chanvre 15m
- Petit marteau
- Pied de biche
- Outil de bricoleur
- Armure renforcée (SB+2)

ARMES

NOM			
Arbalète lourde	5	3 zones	Recharge
Couteau de chasse	3	Cac	Vigueur +1

POUVOIRS DE LIGNÉE

Grid of 20 power slots (5x4).

ARMURE DRACONIQUE

- Lancement** : actif
- Coût** : 2
- Durée** : un combat
- Portée** : personnelle

Le Via Draconis recouvre son corps d'une armure élémentaire en fonction de son ascendance. Il gagne la résistance aux dégâts du type élémentaire ce qui lui confère un seuil de blessures majoré de +2 contre ce type de dégâts.

De plus, chaque personne qui l'attaque doit réussir un jet de résistance contre une difficulté (Rang en Dragon des éléments +2). En cas d'échec, il perd une énergie.

TERREUR DU DRAGON

- Lancement** : actif
- Coût** : 2
- Durée** : instantanée
- Portée** : zone du Via Draconis

Derrière le Via Draconis apparaît son animal totem, créant ainsi un effet de terreur sur toutes les personnes dans sa zone. Celles-ci doivent réussir un jet de sang froid ou de moral contre son score d'intimidation + rang en forme animale/2 (arrondi au supérieur).



HISTOIRE DU PERSONNAGE

"Mais non, vous faites erreur, voyons !"
 Ce jugement sans appel, furent prononcés par une gamine de huit ans, et causèrent la disgrâce de l'oracle personnel du Duc de Perillac en Grinardie.
 Pythia d'Aldemande venait d'assister à une divination à la Cour lorsqu'elle réalisa qu'elle n'avait pas la même lecture du tirage que ce vieil homme sans âge que tous écoutaient avec déférence. Lui faisant remarquer avec tout le naturel et la franchise propres à son jeune âge, elle déclencha les rires gênés de l'assistance. Mais quand le lendemain, le Duc chuta mortellement pendant la chasse que son oracle avait prédit sans risque, tous se souvinrent du regard vitreux de la petite fille et de l'assurance de sa voix grave qui semblait venir d'ailleurs...

TRAITS DE PERSONNALITÉ

En tant qu'Oracle, Pythia est une personne calme et réfléchie. Elle est capable de se concentrer profondément pour communiquer avec les dieux et recevoir leurs messages. Elle est également très intuitive et sensible aux émotions et aux énergies qui l'entourent. Pythia est très respectée dans sa communauté en tant que guide spirituel et elle est souvent sollicitée pour ses conseils et ses visions. Cependant, en raison de son lien étroit avec les dieux, elle peut parfois sembler distante et peu accessible. Elle est également sujette à des visions et des rêves prémonitoires, qui peuvent la perturber émotionnellement et physiquement.

DÉFAUTS

Pythia, malgré sa sagesse et son don divinatoire, peut se montrer entêtée dans ses convictions. Sa grande confiance en ses propres visions et sa tendance à les interpréter de manière rigide peuvent également la rendre peu ouverte à l'opinion des autres et la conduire à ignorer les avertissements et les conseils qui pourraient lui être utiles. Enfin, son statut d'oracle peut la conduire à se sentir supérieure aux autres et à prendre des décisions qui ont des conséquences importantes sans nécessairement consulter les personnes concernées.



PYTHIA

ORACLE

LIENS



VULFGAR :
 Pythia est fascinée par Vulfgar, qui incarne à ses yeux la force et la sauvagerie de la Nature. Elle admire son courage et sa loyauté envers ses amis, mais elle se méfie de son caractère impétueux et de son manque de finesse. Elle le considère comme un allié précieux, mais elle ne partage pas sa vision du monde et cherche souvent à tempérer ses impulsions. Elle a également remarqué la tendresse que Vulfgar porte à Aeowen, et se demande si cela pourrait se transformer en amour.

THESSA :
 Pythia est partagée dans ses pensées à l'égard de Thessa. D'un côté, elle est impressionnée par la beauté et l'aisance de la courtisane dans les situations sociales, ainsi que par son charisme. D'un autre côté, Pythia trouve que Thessa est trop souvent motivée par l'argent et les avantages matériels, et peut être manipulatrice pour atteindre ses objectifs. Malgré tout, Pythia reconnaît les talents de Thessa en tant qu'espionne et apprécie son aide précieuse lors de missions délicates.

NOAH :
 Pythia voit en Noah une personne intelligente et ingénieuse, mais elle ne comprend pas toujours sa fascination pour la technologie et l'innovation. Elle le trouve parfois trop centré sur son travail et sa quête de connaissances, et pense qu'il devrait être plus présent pour les autres membres de la Veine. Cependant, elle apprécie sa compagnie et reconnaît la valeur de ses compétences pour le groupe.

Shana :
 Pythia est impressionnée par la confiance en soi de Shana et son habilité à prédire les événements futurs. Elle est fascinée par le mode de vie des gitans et admire leur lien étroit avec la nature et les éléments. Pythia se sent également en sécurité avec Shanna, car elle a confiance en son intuition et en sa capacité à lire les gens. Cependant, Pythia peut parfois être exaspérée par l'impulsivité de Shana et son manque d'attention aux détails, qui peuvent mettre en danger leur groupe d'aventuriers.

AEOWEN :
 Pythia voit en Aeowen une âme sœur, car elle aussi est connectée aux forces naturelles du monde. Elle admire la discrétion de la jeune femme et son habileté à se mouvoir dans les environnements sauvages, ce qui rappelle à Pythia son propre lien avec la nature. Elle trouve en Aeowen une alliée précieuse dans leurs aventures, en particulier lorsqu'il s'agit de pister ou de chasser du gibier pour nourrir le groupe. Pythia apprécie également la persévérance et la loyauté d'Aeowen, qui la soutient souvent lorsqu'elle a des visions difficiles ou quand elle doit interpréter des présages mystérieux.

IDÉAUX



En tant qu'oracle, Pythia croit en la destinée et en la providence. Elle pense que chaque individu a un rôle à jouer dans l'accomplissement de la destinée et que son travail consiste à aider les gens à comprendre leur rôle et à les guider sur le chemin de leur destinée. Elle est également très attachée à son clan et à son royaume, et croit que le destin de son peuple est lié à celui de son royaume. Elle est déterminée à faire tout ce qui est en son pouvoir pour protéger son clan et son royaume, même si cela signifie faire des sacrifices personnels.





LES HÉROS

APTITUDES D'ORDRE

TAROTICUM

Lancement : actif
Coût : aucun
Durée : plusieurs minutes
Portée : personnelle

L'oracle peut canaliser son pouvoir de divination dans le tirage des cartes du Tarot. Le pouvoir se manifeste comme une vision et le MJ vous révèle une information sur les événements passés, à venir ou qui pourraient se produire.

L'Oracle peut utiliser cette aptitude (Rang) fois par jour.

RESTRICTION D'ARMURE

Lancement : passif
Coût : aucun
Durée : permanent
Portée : personnelle

Les oracles ne peuvent pas porter d'armure. Si l'oracle porte une armure, elle perd ses aptitudes d'Oracle.

VALOMBREUSE PYTHIA

NOM DU PERSONNAGE

2
VIGUEUR

2
MAITRISE CORPORELLE

2
CONCENTRATION

2
INTELLIGENCE

4
ŒUIL

3
CHARISME

ACTUELS

8
MAXIMUM

100
CAPACITÉ MAXIMALE

COMPÉTENCES

Acrobatie	1
Arme à distance	1
Art	1
Artisanat	0
Athlétisme	0
Bagarre	0
Bricolage	0
Charme	0
Commerce	0
Conduite d'engins	0
Connaissance Gènes (Foros)	1
Connaissance Monde (Grinardie)	1
Connaissance générale Etiquette	1
Discrétion	0
Équitation	0
Escamotage	0
Intimidation	0
Intuition	1
Mêlée	0
Persuasion	1
Résistance	1
Sang Froid	1
Soins	1
Supercherie	0
Survie	0
Vigilance	1

BOURSE

Argent	10	Cuir	
Or		Fer	

Taurus	VIA	0	NOM DU JOUEUR
Oracle	ORDRE	Grade	

SYSTÈME DE VITALITÉ

SEUIL DE BLESSURES: 2

BLESSURES MAX: 4

ENERGIE MAX: 6

ÉTATS

- À terre
- Aveuglé
- Corrodé
- Empoisonné
- Enflammé
- Engagé
- Entravé
- Épuisé
- Sonné
- Terrorisé

ARMES

NOM			
Arbalète	4	2 zones	Recharge
Bâton	3	Cac	Vigueur +1

POUVOIRS DE LIGNÉE

	<input type="checkbox"/>				
	<input type="checkbox"/>				
	<input type="checkbox"/>				
	<input type="checkbox"/>				

TERRE NOURRICIÈRE

Lancement : actif
Coût : 2
Durée : 1 heure / 6 heures
Portée : 1 cible

Le Via Taurus peut utiliser la terre infusée de son pouvoir nourricier pour la frotter sur les blessures d'une créature. Celle-ci regagne alors une blessure. Le Via Taurus peut aussi enterrer une cible dans la terre consacrée par le sang de Foros qui doit y rester pendant 6 heures la nuit. A la fin du rituel, la cible est soignée de 2 blessures.

ANIMAL TOTEM

Lancement : actif
Coût : 2
Durée : 1 action pouvoir de sang pour se dé-transformer ou inconscience.
Portée : personnelle

En utilisant une action de pouvoir de sang, vous pouvez prendre la forme de votre Animal Totem. Une fois transformé, vous prenez toutes les caractéristiques de votre animal, vous gardez votre conscience mais vous ne pouvez utiliser aucune de vos aptitudes ni aucun de vos pouvoirs. Sous forme animale, vous pouvez communiquer avec vos congénères et ces derniers vous considèrent comme l'un des leurs. Si vous êtes blessé avant, pendant ou après la transformation, vous conservez vos blessures.



LES HÉROS



HISTOIRE DU PERSONNAGE

Le premier garde chuta sans crier gare. Le second s'assomma tout seul avec son épée, tandis que le troisième mettait le feu à sa chemise avec sa torche et partait en hurlant. Étonnamment, personne ne fit le lien avec la jeune enfant blottie à l'arrière de la roulotte et qui regardait la scène le sourire aux lèvres. Quoi qu'il en soit, cette nuit là, plus aucun garde ne vint réclamer un pot de vin pour laisser le clan s'installer en bordure de la ville. La petite Shana, elle, se dit simplement qu'elle avait bien fait d'observer attentivement grand-mère Chavella et la manière bien à elle qu'elle avait de résoudre ses disputes avec les méchants. Comme quoi, le doigt dressé vers les étoiles et les paroles étranges prononcées à voix basse, ça fonctionnait aussi pour elle. "Mauvais œil" que les grands disaient ? Pas si mauvais que ça !

Son apprentissage à Malicorne, bien que nécessaire, s'avéra difficile, la privant de liberté et de solitude. Seule la promesse de grandes



TRAITS DE PERSONNALITE



Shana est une jeune femme mystérieuse et indépendante, qui a grandi dans le mode de vie nomade de son clan. Elle a appris à être débrouillarde et à survivre dans les conditions difficiles des steppes glacées du Lordion. En tant que gitane, elle a également une connaissance profonde de la magie et des pratiques spirituelles qui sont importantes pour son peuple. Bien qu'elle puisse sembler distante et réservée, Shana est une personne loyale et attentionnée envers sa famille et son clan. Elle est également connue pour être impitoyable envers ses ennemis, car elle est capable de jeter le mauvais œil sur ceux qui la croisent. Cette capacité est à la fois crainte et respectée par son peuple, qui la considère comme une protectrice. Shana est également une personne intelligente et réfléchie, qui prend le temps d'observer et de comprendre le monde qui l'entoure. Elle est très attachée à la nature et respecte les esprits qui y habitent. Enfin, Shana est fière de son héritage et de sa culture, et elle est déterminée à le préserver et à le transmettre aux générations futures.



DÉFAUTS



Shana est très fière de son héritage et de sa culture nomade, ce qui peut parfois la rendre méfiante et méprisante envers les étrangers qui ne comprennent pas sa manière de vivre. Cette attitude la rend introvertie et peu disposée à établir des relations avec des personnes qui ne partagent pas sa vision du monde. De plus, en tant que nomade, Shana est très attachée à ses traditions et peut être réticente à accepter des changements ou des idées nouvelles qui ne sont pas conformes à sa vision du monde. Cette attitude peut parfois la rendre obtuse et fermée d'esprit.



SHANA

NOMADE



LIENS



VULFGAR

Shana est impressionnée par la prestance et la force physique de Vulfgar, qui est typique des barbares du Jonturas. Elle voit en lui un guerrier fier et déterminé, mais aussi un peu sauvage et imprévisible. Bien qu'elle soit méfiante envers les étrangers en général, elle est attirée par la présence de Vulfgar, qui lui semble différent des autres.

THESSA

Shana est méfiante envers Thessa, car elle perçoit en elle une personne sournoise et manipulatrice, qui n'est pas toujours digne de confiance. Elle sait que Thessa est une courtisane habile dans l'art de la supercherie, et que sa beauté peut servir à tromper les autres pour obtenir ce qu'elle veut. En tant que gitane, Shana a une grande méfiance envers les étrangers qui ne partagent pas sa culture et ses traditions, et elle perçoit Thessa comme une personne étrangère et potentiellement dangereuse. Cependant, elle lui reconnaît une certaine intelligence et une capacité à se sortir de situations difficiles, même si elle n'approuve pas ses méthodes.

NOAH

Shana a une relation complexe avec Noah. D'un côté, elle apprécie sa curiosité et son esprit innovant, qui ont permis des améliorations significatives dans la vie de la Veine. D'un autre côté, elle voit en lui le symbole de la perte de la connexion avec la nature et la tradition gitane, qui pour elle représentent des valeurs essentielles. Elle a souvent exprimé son désaccord avec les idées de Noah sur la modernisation et l'urbanisation, affirmant que ces changements ne font que détruire la nature et les communautés. Cependant, elle entretient une certaine amitié avec le jeune ingénieur, car elle reconnaît sa bonté et son respect envers les gitans, ainsi que sa volonté d'apprendre de leur culture.

AEOWEN

Shana apprécie le mode de vie d'Æowen en harmonie avec la nature et admire son habilité à se déplacer silencieusement dans la forêt. Bien que leurs personnalités soient assez différentes, Shana respecte la détermination et l'indépendance d'Æowen.

PYTHIA

Shana, la gitane, apprécie la connexion de Pythia avec le monde spirituel et est souvent à l'écoute de ses conseils. Elle est impressionnée par sa prestance et son éloquence. Elle se sent toute petite à côté d'elle.



IDÉAUX



Shana est très attachée à sa culture et à ses traditions, qui incluent des pratiques spirituelles et magiques qui sont souvent mal comprises par les étrangers. Elle croit en l'importance de préserver la nature et de maintenir l'équilibre entre l'homme et son environnement. Elle respecte les esprits qui gouvernent la nature, et croit que chacun doit être traité avec respect et considération.

En tant que nomade, Shana est également très attachée à sa communauté et à sa famille, et elle est déterminée à les protéger et à les soutenir en toutes circonstances. Elle croit en la force et la solidarité du groupe, et est prête à se battre pour ceux qu'elle aime.

Enfin, Shana est une personne indépendante et fière, qui croit en sa propre capacité à prendre des décisions et à se défendre. Elle refuse de se plier aux normes et aux conventions imposées par la société, préférant suivre sa propre voie et faire ce qu'elle croit juste.



LES HÉROS

APTITUDES D'ORDRE

OEIL NÉFASTE

- Lancement** : actif
- Coût** : aucun
- Durée** : une scène
- Portée** : dans la même zone

En utilisant 1 point d'énergie, vous ciblez une personne dans votre zone et vous lui attribuez votre Oeil Néfaste. Sur toutes les actions de cette cible qui nécessitent un test, vous lancez (votre Rang) dés néfastes : chaque score de 1 ajoute un malus de 1 à la cible. De plus, si au moins un dé néfaste est un 1, le dé critique de la cible est forcé à 1, ce qui l'empêche de faire une réussite critique et accroît ses chances de faire une échec critique.

VALOMBREUSE SHANA

NOM DU PERSONNAGE

2
VIGUEUR

3
MAÎTRISE CORPORELLE

3
CONCENTRATION

2
INTELLIGENCE

3
ŒIL

2
CHARISME

ACTUELS

6
MAXIMUM

100
CAPACITÉ MAXIMALE

COMPÉTENCES

- Acrobatie 1
- Arme à distance 1
- Art 0
- Artisanat 1
- Athlétisme 0
- Bagarre 0
- Bricolage 0
- Charme 0
- Commerce 0
- Conduite d'engins 0
- Connaissance Génèse (Voon) 0
- Connaissance Monde (Steppes du Lordion) 1
- Connaissance générale 0
- Discrétion 1
- Équitation 0
- Escamotage 1
- Intimidation 0
- Intuition 0
- Mêlée 1
- Persuasion 1
- Résistance 0
- Sang Froid 1
- Soins 0
- Supercherie 0
- Survie 0
- Vigilance 1

BOURSE

Argent 50
Or
Cuivre
Fer

Lupus VIA
Nomade ORDRE
Grade 0
NOM DU JOUEUR

SYSTÈME DE VITALITÉ

SEUIL DE BLESSURES 4
BLESSURES MAX 4
ENERGIE MAX 5

ÉTATS

- À terre
- Aveuglé
- Corrodé
- Empoisonné
- Enflammé
- Engagé
- Entravé
- Epuisé
- Sonné
- Terrorisé

ARMES

NOM			
Abalète	4	2 zones	Recharge
Couteau de chasse	3	Cac	Vigueur +1

EQUIPEMENT

- Bougie
- Rations (1 semaine)
- Gourde
- Sac à dos
- Sac de couchage
- Sac de billes
- Pitons
- Lanterne à capote
- Flasque d'huile (2)
- Carreaux d'arbalète (10)
- Corde de chanvre 15m
- Petit marteau
- Pied de biche
- Armure renforcée (SB+2)

POUVOIRS DE LIGNÉE

Grid of 20 circles representing powers.

SUGGESTION DE L'ALPHA

- Lancement** : actif
- Coût** : 2
- Durée** : jusqu'à accomplissement de l'action ou 1 heure
- Portée** : zone du Via Lupus

Le Via Lupus influence une cible à même d'entendre sa voix, de façon à ce qu'elle suive la conduite qu'il lui propose (en seulement une phrase ou deux). Les créatures qui ne peuvent être charmées sont immunisées contre cet effet. Il doit formuler sa suggestion de manière à ce que la conduite à tenir semble tout à fait raisonnable. S'il demande à une créature de se poignarder, de se laisser tomber sur une lance, de s'immoler ou d'accomplir n'importe quelle action à l'évidence néfaste pour lui-même, l'effet se termine automatiquement. Le Via Lupus fait un test de persuasion + rang de domination de l'Alpha contre le sang froid ou le moral de la cible.

ANIMAL TOTEM

- Lancement** : actif
- Coût** : 2
- Durée** : 1 action pouvoir de sang pour se dé-transformer ou inconscience.
- Portée** : personnelle

En utilisant une action de pouvoir de sang, vous pouvez prendre la forme de votre Animal Totem. Une fois transformé, vous prenez toutes les caractéristiques de votre animal, vous gardez votre conscience mais vous ne pouvez utiliser aucune de vos aptitudes ni aucun de vos pouvoirs. Sous forme animale, vous pouvez communiquer avec vos congénères et ces derniers vous considèrent comme l'un des leurs. Si vous êtes blessé avant, pendant ou après la transformation, vous conservez vos blessures.

LES HÉROS

HISTOIRE DU PERSONNAGE

La bande avait depuis peu diversifié ses activités et « investi » dans l'orphelin. Une bonne stratégie disait Borgeas : les mêmes rapportaient bien et ne se plaignaient pas. Surtout les filles. Et la petite dernière, la Thessa était prometteuse... elle ferait bientôt le bonheur de riches bourgeois qui avaient les moyens de payer pour réaliser leurs phantasmes pervers. Quand Aramir égorgea Borgeas pendant son sommeil, toute la bande s'étonna que le jeune homme introverti ait trouvé le courage d'un tel acte pour prendre la place du chef. Ni d'ailleurs l'intelligence suffisante pour mettre à exécution un plan si bien élaboré : le lieu, le moment, la manière, tout avait été mûrement réfléchi, et ça, ça ne lui ressemblait pas trop. Mais la bande suivit Aramir. Quand Stoden poignarda Aramir au cours du dîner, toute la bande se dit que ça ne ferait finalement que le troisième chef en une semaine et qu'après tout, le métier de voleur n'était pas sans risque. Alors la bande suivit Stoden. Et puis, Aldur étrangla Stoden, et même si toute la bande trouva étrange que des jumeaux jusque là inséparables s'entreuent soudainement, une nouvelle fois, la bande suivit Aldur. Alors, quand Aldur disparu en laissant une simple lettre sur la grande table du repère, quelle ne fut pas la surprise de la bande quand ils prirent connaissance des derniers mots de leur chef : "Suivez Thessa, elle est jeune mais j'en fais mon héritière". Et alors ? Alors la bande suivit Thessa...

TRAITS DE PERSONNALITÉ

Bien que Thessa soit une courtisane experte dans l'art de la supercherie, elle a une personnalité complexe et nuancée. C'est une jeune femme intelligente, rusée et ambitieuse. Elle a appris très tôt à se débrouiller seule dans les rues de Sumbaelith, la capitale de Fourgance, et elle sait comment lire les gens et manipuler les situations à son avantage. Elle est confiante en ses capacités et a une grande estime de soi, ce qui peut parfois la faire paraître arrogante ou hautaine. Cependant, derrière sa façade charmante et séduisante, Thessa est également une jeune femme très sensible et émotive. Elle a connu de nombreux défis et de nombreuses tragédies dans sa vie, ce qui l'a rendue vulnérable et méfiante envers les autres. En dépit de sa profession de courtisane, Thessa est une jeune femme honnête et intègre. Elle a une forte éthique personnelle et ne tolère pas la malhonnêteté ou la trahison de la part des autres. Elle peut parfois sembler froide ou distante, mais c'est parce qu'elle a appris à se protéger des blessures émotionnelles.

DÉFAUTS

Thessa se montre en permanence méfiante et suspicieuse envers les autres. En raison de son expérience de vie difficile et de sa profession, elle a appris à se protéger en étant très vigilante et en gardant toujours un œil sur les motivations des autres. Cela la rend distante et peu accessible, ce qui affecte ses relations avec les autres. Sûre de ses charmes, elle est un peu égocentrique et parfois arrogante. Son assurance à toute épreuve peut passer pour de la condescendance. Son ego l'empêche souvent de demander de l'aide et d'admettre ses erreurs. Enfin, elle est très impulsive et peut prendre des décisions hâtives sans réfléchir aux conséquences. Bien qu'elle soit capable de se sortir de situations difficiles grâce à sa ruse et son ingéniosité, son caractère peut la mettre inutilement en danger.



THESSA

COURTISANE

LIENS



VULFGAR

Thessa est sans doute intriguée par Vulfgar. Sa nature barbare et sa force physique sont probablement des qualités qui attirent son attention et son admiration. En outre, elle peut être impressionnée par son courage et sa loyauté envers son clan et sa famille, qui sont des valeurs importantes pour elle.

SHANA

Thessa peut être sceptique envers Shana, car elle est peu familière avec la culture gitane et ses traditions. Elle peut percevoir Shana comme une personne mystérieuse et étrange, ce qui peut la rendre mal à l'aise. Cependant, elle peut également être attirée par l'aura mystérieuse de Shana et sa capacité à jeter des sorts, qu'elle peut voir comme une compétence utile dans certains contextes. En tant que courtisane, Thessa est habituée à traiter avec une grande variété de personnes, et elle est donc capable de mettre de côté ses préjugés et de faire preuve de curiosité envers Shana et sa culture. Si elles travaillaient ensemble, Thessa pourrait être intéressée par la façon dont Shana peut aider à protéger leurs intérêts communs en utilisant ses compétences magiques.

NOAH

Thessa trouve Noah à la fois intrigant et amusant. Elle apprécie sa naïveté et son innocence, qui lui donnent l'impression de pouvoir facilement le manipuler et de jouer avec lui comme un chat avec une souris. Toutefois, elle ne sous-estime pas sa capacité à être un allié précieux dans la Veine, grâce à son ingéniosité et sa détermination. Elle se sent attirée par sa personnalité honnête et sincère, tout en gardant en tête la possibilité de l'utiliser à ses propres fins.

ÆOWEN:

Thessa et Aëowen ont des personnalités très différentes et cela crée une tension entre elles. Thessa voit Aëowen comme une personne rustique et peu sophistiquée, ce qui contraste avec son propre style de vie en tant que courtisane. Elle trouve qu'Aëowen est trop simple et ne comprend pas sa propre valeur en tant que femme. Cependant, Thessa est également fascinée par l'indépendance et la force d'Aëowen, et elle admire sa capacité à survivre seule dans la nature. Malgré leurs différences, Thessa respecte Aëowen pour sa force et son courage, même si elle ne l'admettra jamais ouvertement.

PYTHIA

Thessa, en tant que courtisane, voit Pythia comme un outil potentiel pour prédire l'avenir et gagner en popularité. Ignatius:

IDÉAUX



En tant que courtisane experte dans l'art de la supercherie, les idéaux de Thessa sont en grande partie liés à sa profession. Elle croit en l'importance de la beauté, de la séduction et de la ruse pour obtenir ce qu'elle veut, que ce soit pour elle-même ou pour ses clients. Cependant, Thessa a également une certaine éthique personnelle qui guide ses actions et ses choix. Elle croit en l'importance de l'honnêteté et de l'intégrité (dont elle a sa propre définition), même si elle doit parfois utiliser des moyens détournés pour arriver à ses fins. Elle croit également en l'importance de l'indépendance et de la liberté, et elle est souvent réticente à être sous la domination de quiconque. Enfin, Thessa a également un certain idéal romantique, bien qu'elle soit sceptique quant à la possibilité de trouver l'amour véritable dans la vie qu'elle mène.



APTITUDES D'ORDRE

SÉDUCTION

- Lancement** : actif
- Coût** : aucun
- Durée** : une heure
- Portée** : Zone de la courtisane

En dépensant un point d'énergie, la courtisane devient experte dans l'art de la séduction. Elle peut faire un test opposé de sa compétence de séduction + son rang de séduction (voir style de séduction) contre un jet de sang froid de sa cible.

- Si la courtisane gagne, la cible est charmée pendant une heure et considérera la courtisane et ses alliés comme des amis.
- Si la cible est hostile ou si elle a été attaquée par la courtisane ou ses alliés, elle effectue son jet avec un bonus de +2. La Séduction ne peut s'effectuer en combat.

SOURIRE RAVAGEUR

- Lancement** : passif
- Coût** : aucun
- Durée** : permanent
- Portée** : personnelle

Vous avez l'art d'inventer des histoires pour séduire vos cibles. Vous pouvez utiliser supercherie lors de vos tentatives de séduction.

RESTRICTION D'ARMURE

- Lancement** : passif
- Coût** : aucun
- Durée** : permanent
- Portée** : personnelle

Les courtisanes ne peuvent pas porter d'armure. Si elles le font, elles subissent un malus de -2 à tous leurs tests de séduction.

VALOMBREUSE **THESSA**

NOM DU PERSONNAGE

2

VIGUEUR

3

MAÎTRISE CORPORELLE

2

CONCENTRATION

2

INTELLIGENCE

2

ŒUIL

4

CHARISME

POINTS DE SANG ANCIEN

ACTUELS

4

MAXIMUM

100

CAPACITÉ MAXIMALE

COMPÉTENCES

- Acrobatie 1
- Arme à distance 0
- Art 1
- Artisanat 0
- Athlétisme 0
- Bagarre 0
- Bricolage 0
- Charme 1
- Commerce 1
- Conduite d'engins 0
- Connaissance Génèse (Reänkal) 0
- Connaissance Monde (Fourgance) 0
- Connaissance générale (Bas Fond) 0
- Discrétion 1
- Équitation 0
- Escamotage 0
- Intimidation 0
- Intuition 1
- Mêlée 1
- Persuasion 1
- Résistance 0
- Sang Froid 1
- Soins 0
- Supercherie 1
- Survie 0
- Vigilance 1

BOURSE

5

Arénéa VIA NOM DU JOUEUR

0

Courtisane ORDRE Grade

SYSTÈME DE VITALITÉ

SEUIL DE BLESSURES 2

BLESSURES MAX 4

ENERGIE MAX 4

ÉTATS

- À terre
- Aveuglé
- Corrodé
- Empoisonné
- Enflammé
- Engagé
- Entravé
- Epuisé
- Sonné
- Terrorisé

ARMES

NOM			
Couteau de chasse	3	Cac	Vigueur +1

POUVOIRS DE LIGNÉE

Grid of 20 circles representing powers of lineage.

CONFORT DES TÉNÉBRES

- Lancement** : actif
- Coût** : 1
- Durée** : (rang en domaine de l'ombre +1) tours
- Portée** : zone du Via Arénéa

Le Via Arénéa commence à utiliser les aptitudes de l'Ombre :

- Il peut voir dans le noir (permanent)
- Il peut créer à l'aide d'une action une zone de ténèbres autour de lui qui englobe sa zone. Cette zone de ténèbres absorbe toute lumière et même les personnes voyant dans le noir ne voient rien et prennent 2 états aveuglé.

Le Via Arénéa voit dans cette zone.

MORSURE DE L'ARAIGNÉE

- Lancement** : morsure réussie
- Coût** : 1
- Durée** : jusqu'à un test de résistance réussi
- Portée** : zone du Via Arénéa

Le Via Arénéa secrète le poison de l'araignée. La force du poison est (vigueur + rang en forme animale). Le poison peut être injecté lors d'une morsure, celle-ci peut être le résultat d'un test réussi de bagarre ou lors d'une empoignade plus subtile comme un baiser langoureux de courtisane. La cible prend un état empoisonné.



Aveuglé
Vous êtes aveuglé. Toutes vos actions subissent un malus de (Nombre d'États Aveuglé).



Empoisonné
Vous êtes Empoisonné. Tous les tours, vous faites un jet de Résistance contre la Force du Poison. Si vous réussissez, vous enlevez un état empoisonné par Marge de Réussite. Si vous n'avez plus, vous avez vaincu le poison. Si vous échouez, vous perdez une énergie. Si vous n'avez plus d'énergie, vous prenez une blessure.



LES HÉROS



HISTOIRE DU PERSONNAGE

Il était une fois un jeune garçon nommé Vulfgar, membre du clan de l'ours, une tribu barbare du Jonturas. Vulfgar avait été élevé dans la tradition du clan, apprenant à chasser et à combattre dès son plus jeune âge. Malgré sa jeunesse, Vulfgar était déjà un guerrier habile, connu pour sa force et sa ténacité au combat. Il était également très respectueux de ses aînés et des traditions, et était considéré comme un jeune homme prometteur par les anciens du clan. Un jour, alors que Vulfgar chassait dans les montagnes environnantes, il tomba sur un groupe de chasseurs d'une tribu ennemie. Ils étaient en train de chasser un élan, mais leur méthode était cruelle et non traditionnelle, ce qui choqua profondément Vulfgar. Il décida alors d'intervenir pour protéger l'animal. Les chasseurs ennemis n'étaient pas prêts à laisser leur proie s'échapper, et un combat éclata rapidement entre eux et Vulfgar. Malgré leur nombre, Vulfgar réussit à vaincre les chasseurs ennemis grâce à sa force et à son habileté au combat. Il retourna ensuite au village avec l'élan qu'il avait sauvé. Le chef du clan, impressionné par le courage et la bravoure de Vulfgar, lui donna la place d'honneur lors du prochain banquet du clan. A l'âge de ses 13 ans, Vulfgar partit pour Malicorne où sa lignée Ursa fut révélée. Il commença son apprentissage au sein de sa Veine.



TRAITS DE PERSONNALITÉ

Vulfgar est courageux, loyal et respectueux des traditions de son clan. Il est déterminé à devenir un guerrier accompli et à protéger sa tribu et sa famille contre les ennemis potentiels. Il est également très sensible à la souffrance des autres, comme en témoigne son intervention pour sauver l'élan de chasseurs ennemis. Vulfgar est honnête et direct, et n'a pas peur de dire ce qu'il pense, même si cela peut être impopulaire ou controversé. Il est fier de sa culture et de son héritage, mais il est aussi ouvert d'esprit et curieux de découvrir de nouvelles choses. Enfin, Vulfgar est un jeune homme passionné, que ce soit pour la chasse, la guerre ou l'amour. Il est prêt à se donner corps et âme pour ce en quoi il croit, qu'il s'agisse de protéger les siens ou de poursuivre ses rêves les plus fous.



DÉFAUTS

Vulfgar peut parfois être impulsif et agir sans réfléchir, surtout lorsqu'il est en colère ou s'il se sent menacé. Cela peut le mettre en danger ou causer des problèmes pour lui et pour les autres. En tant que jeune homme passionné, il peut se montrer têtu et obstiné dans ses convictions, même lorsque cela lui cause du tort ou qu'il est confronté à de nouveaux points de vue.

Vulfgar est aussi un peu naïf et idéaliste, surtout lorsqu'il s'agit de l'amour ou de l'amitié. Il a du mal à voir les défauts et les intentions cachées des personnes qui l'entourent, ce qui le rend plus vulnérable à la trahison ou à la déception.



VALOMBREUSE



VULFGAR

SENTINELLE



LIENS



THESSA

Vulfgar est à la fois intrigué et intimidé par la beauté et l'expertise de Thessa dans l'art de la supercherie et de la séduction. Il est attiré par la jeune femme même s'il se méfie de sa profession et de son habileté à manipuler les autres. Cependant, en observant Thessa lors de la cérémonie du solstice à Malicorne, Vulfgar a été impressionné par la capacité de Thessa à se fondre dans n'importe quel environnement et à interagir avec des personnes de différents horizons. En tant que jeune sentinelle élevée dans un environnement homogène au sein de son clan, il est fasciné par la capacité de Thessa à naviguer dans des environnements inconnus et à interagir avec des personnes de différentes classes sociales. Vulfgar est séduit par la courtisane à la personnalité complexe mais étant donné son manque d'expérience avec les femmes et son attachement fort aux traditions de son clan, il demeure méfiant et réticent à s'engager dans une relation avec Thessa.

SHANA

Vulfgar est intrigué par Shana et sa forte culture gitane. Il admire sa capacité à survivre dans les steppes glacées du Lordion malgré les conditions difficiles et la voit comme une personne forte et indépendante. Cependant, il demeure perplexe face à certaines de ses pratiques mystérieuses, comme sa capacité à jeter le mauvais œil, qui va à l'encontre de sa vision du monde. En tant que sentinelle des terres sauvages, Vulfgar valorise la force physique et l'honneur, et peut à du mal à comprendre les pratiques spirituelles et magiques de Shana. Cependant, il est disposé à en apprendre davantage sur sa culture et à l'accepter telle qu'elle est.

NOAH

Vulfgar a une grande estime pour Noah. Il voit en lui un esprit vif et créatif, qui ne recule devant rien pour mener à bien ses projets. Vulfgar admire la persévérance et la détermination de son ami, dans la poursuite de ses objectifs. Il est également impressionné par ses connaissances techniques et sa capacité à résoudre les problèmes les plus complexes. Pour Vulfgar, Noah est un allié précieux et un ami fidèle, sur qui il peut compter en toutes circonstances.

AEOWEN

Vulfgar considère Aeowen avec respect et admiration en raison de sa capacité à se déplacer en toute discrétion dans les environnements naturels et de sa force physique en tant que traqueuse des Via Aquilae. Il apprécie également son approche directe et franche lorsqu'ils discutent de leurs plans d'action, même si leurs idées peuvent parfois différer.

PYTHIA

Vulfgar respecte Pythia en tant que guide spirituel, même si sa nature directrice et arrogante le met parfois mal à l'aise.



IDÉAUX



Vulfgar a été élevé dans la tradition de son clan, qui valorise la force, le courage et la loyauté envers les siens. Ses idéaux sont donc fortement liés à ces valeurs, et il aspire à devenir un guerrier accompli capable de protéger son clan contre les ennemis. En même temps, Vulfgar est très attaché à la nature et à la vie animale, il a un profond respect pour les équilibres naturels et les cycles de la vie, et il essaie de vivre en harmonie avec la nature autant que possible. Enfin, c'est aussi un jeune homme romantique et passionné, qui croit en l'amour et en la force des relations humaines. Il est prêt à se battre pour ceux qu'il aime et pour protéger leur bonheur, qu'il s'agisse de sa famille, de sa tribu ou de sa Veine.



LES HÉROS

APTITUDES D'ORDRE

FRÉNÉSIE

- Lancement** : actif
- Coût** : aucun
- Durée** : une scène
- Portée** : personnelle

L'aptitude "Frénésie" est une qualité qui permet à une Sentinelle de canaliser sa colère, sa détermination et sa force intérieure pour augmenter considérablement sa puissance physique et son agressivité pendant une période limitée. Cette aptitude confère à son utilisateur un état de fureur incontrôlable, lui permettant de devenir un adversaire redoutable en combat. En terme de jeu, pour déclencher une frénésie, la Sentinelle doit dépenser un point d'énergie et être en situation de danger. Il obtient les avantages suivant pendant une scène :

- +1 en vigueur, -2 aux tests de concentration
- Immunité aux effets psychologiques pendant la frénésie

A la fin de la scène, la Sentinelle doit faire un jet de sang froid + rang en frénésie difficulté 3 pour y mettre fin.

RESTRICTION D'ARMURE

- Lancement** : passif
- Coût** : aucun
- Durée** : permanent
- Portée** : personnelle

Les Sentinelles des Terres Sauvages ne peuvent porter que des armures légères : Armure de peaux, Armure de cuir, etc. Ils perdent leurs aptitudes de Sentinelle si ce n'est pas le cas.

VALOMBREUSE VULGAR

NOM DU PERSONNAGE

4
VIGUEUR

3
MAITRISE CORPORELLE

3
CONCENTRATION

1
INTELLIGENCE

2
ŒUIL

2
CHARISME

POINTS DE SANG ANCIEN
ACTUELS

4
MAXIMUM

100
CAPACITÉ MAXIMALE

COMPÉTENCES

- Acrobatie 1
- Arme à distance 1
- Art 0
- Artisanat 0
- Athlétisme 1
- Bagarre 1
- Bricolage 0
- Charme 1
- Commerce 1
- Conduite d'engins 0
- Connaissance Génèse (Børl) 0
- Connaissance Monde (Jonturas) 0
- Connaissance générale () 0
- Discrétion 1
- Equitation 0
- Escamotage 0
- Intimidation 1
- Intuition 0
- Mêlée 1
- Persuasion 0
- Résistance 1
- Sang Froid 1
- Soins 0
- Supercherie 1
- Survie (Forêt) 1
- Vigilance 1

BOURSE

Argent 80
Cuir
Or
Fer

Ursa VIA NOM DU JOUEUR
Sentinelle ORDRE Grade

SYSTÈME DE VITALITÉ

SEUIL DE BLESSURES 6
BLESSURES MAX 4
ENERGIE MAX 6

ÉTATS

- À terre
- Aveuglé
- Corrodé
- Empoisonné
- Enflammé
- Engagé
- Entravé
- Epuisé
- Sonné
- Terrorisé

ARMES

NOM			
Hache à 2 mains	7	Vig	Vigueur +3

POUVOIRS DE LIGNÉE

Grid of 20 circles representing powers.

MÉTABOLISME DE L'OURS

- Lancement** : actif
- Coût** : 2
- Durée** : (rang en puissance de l'ours + 2) tours
- Portée** : personnelle

Le Via Ursa utilise le pouvoir du Sang Ancien pour augmenter la puissance de son corps :

- il augmente sa vigueur de 1 pendant son rang en puissance de l'ours +2 tours

ANIMAL TOTEM

- Lancement** : actif
- Coût** : 2
- Durée** : 1 action pouvoir de sang pour se dé-transformer ou inconscience.
- Portée** : personnelle

En utilisant une action de pouvoir de sang, vous pouvez prendre la forme de votre Animal Totem. Une fois transformé, vous prenez toutes les caractéristiques de votre animal, vous gardez votre conscience mais vous ne pouvez utiliser aucune de vos aptitudes ni aucun de vos pouvoirs. Sous forme animale, vous pouvez communiquer avec vos congénères et ces derniers vous considèrent comme l'un des leurs. Si vous êtes blessé avant, pendant ou après la transformation, vous conservez vos blessures.

VALOMBREUSE **NALLAH**

NOM DE LA CRÉATURE



SYSTÈME DE VITALITÉ

SEUIL DE BLESSURES **7**

BLESSURES MAX **3**

ENERGIE MAX **1**

HISTOIRE DU PERSONNAGE

L'histoire de Nallah commence aux côtés de Noah, son compagnon humain, dans le cadre de leurs aventures partagées et de leur amitié indéfectible.

Un jour, alors qu'ils étaient en exploration dans l'enclave de Lucania à la recherche de ressources vitales, le sol sous leurs pattes céda, les précipitant dans les profondeurs des grottes souterraines. Dans un acte de bravoure instinctif, Nallah s'enroula autour de Noah, protégeant son ami de la chute dévastatrice. Bien que Noah s'en soit sorti indemne, le courageux chien, quant à lui, n'avait pas eu la même chance. Son corps, brisé dans l'effondrement, témoignait de son sacrifice désintéressé.

Profondément affecté par cet événement, Noah se sentait coupable et désemparé devant la détresse de son fidèle compagnon. C'est alors que le père de Noah intervint avec une ingéniosité extraordinaire. Grâce à ses compétences d'ingénieur, il créa un exosquelette sur mesure pour Nallah, lui offrant une seconde chance et une transformation qui allait au-delà de toute attente. Ainsi équipée, Nallah devint le protecteur vigilant de Noah, prête à défendre son ami avec une force et une détermination hors du commun.

3

VIGUEUR

3

MAITRISE CORPORELLE

1

CONCENTRATION

1

INTELLIGENCE

0

EVEIL

0

CHARISME

COMPÉTENCES

Athlétisme 2

Bagarre 2

Discretion 2

Résistance 1

Survie 1

Vigilance (odorat et ouïe) 3

ARMES NATURELLES

NOM			
Morsure	Cac	4	Vigueur +1

VISION DANS LE NOIR

Lancement : passif

Coût : 0

Durée : permanente

Portée : zone de la créature

La créature voit dans le noir dans sa zone.

APTITUDES

Rapide

Vision dans le Noir

RAPIDE

Lancement : passif

Coût : 0

Durée : permanente

Portée : personnelle

La créature est rapide ce qui lui permet de se déplacer de 2 zones lorsqu'elle fait un déplacement.

LES CRÉATURES

VALOMBREUSE **AIGLE**

NOM DE LA CRÉATURE



SYSTÈME DE VITALITÉ

SEUIL DE BLESSURES **1**

BLESSURES MAX **3**

2

1

VIGUEUR

4

MAITRISE CORPORELLE

1

CONCENTRATION

1

INTELLIGENCE

0

EVEIL

1

CHARISME

COMPÉTENCES

Athlétisme 2

Bagarre 2

Discrétion 3

Survie 1

Vigilance (Vue) 3

ARMES NATURELLES

NOM			
Bec	Cac	2	Vigueur +1
Serres	Cac	2	Vigueur +1

VISION DANS LE NOIR

Lancement : passif

Coût : 0

Durée : permanente

Portée : zone de la créature

La créature voit dans le noir dans sa zone.

APTITUDES

Vol

Vision dans le Noir

Vol

Lancement : passif

Coût : 0

Durée : permanente

Portée : personnelle

La créature a la capacité de voler. Elle peut se déplacer à travers les zones et ne peut être engagée. Même lorsqu'elle se situe dans la même zone, elle est considérée comme "à distance". Elle doit utiliser une action de mouvement à chaque tour sinon elle est considérée comme au sol et sa MC est divisée par 2. Elle peut se déplacer de 3 zones avec un déplacement.

VALOMBREUSE **LOUP BLANC**

NOM DE LA CRÉATURE



SYSTÈME DE VITALITÉ

SEUIL DE BLESSURES **4**

BLESSURES MAX **4**

ENERGIE MAX **4**

2

VIGUEUR

4

MAITRISE CORPORELLE

2

CONCENTRATION

2

INTELLIGENCE

0

EVEIL

1

CHARISME

COMPÉTENCES

Acrobatie 2

Athlétisme 2

Bagarre 2

Discrétion 3

Survie 2

Vigilance (ouïe et odorat) 2

ARMES NATURELLES

NOM			
Morsure	Cac	3	Vigueur +1

ESPRIT DE MEUTE

Lancement : passif

Coût : 0

Durée : permanente

Portée : zone du Loup

Le loup bénéficie de +1 à ses tests si un allié est dans sa zone.

APTITUDES

Rapide

Esprit de meute

RAPIDE

Lancement : passif

Coût : 0

Durée : permanente

Portée : personnelle

La créature est rapide ce qui lui permet de se déplacer de 2 zones lorsqu'elle fait un déplacement.



LES CRÉATURES

VALOMBREUSE OURS BRUN

NOM DE LA CRÉATURE



SYSTÈME DE VITALITÉ

SEUIL DE BLESSURES **7**

BLESSURES MAX **4**

ENERGIE MAX **6**

5

VIGUEUR

2

MAITRISE CORPORELLE

1

CONCENTRATION

1

INTELLIGENCE

0

ŒUIL

1

CHARISME

COMPÉTENCES

Athlétisme 2

Bagarre 2

Discrétion 2

Intimidation 2

Résistance 1

Survie 1

Vigilance (Oùie et Odorat) 3

ARMES NATURELLES

NOM			
Griffes	Cac	6	

RENVERSEMENT

Lancement : passif

Coût : 0

Durée : permanente

Portée : zone de la créature

Lorsque l'ours frappe une cible, celle-ci doit faire un test d'athlétisme ou d'acrobatie opposé au résultat des dégâts de l'attaque. Si le test est manqué, la cible finit à terre.

RAPIDE

Lancement : passif

Coût : 0

Durée : permanente

Portée : personnelle

La créature est rapide ce qui lui permet de se déplacer de 2 zones lorsqu'elle fait un déplacement.

VALOMBREUSE TAUREAU

NOM DE LA CRÉATURE



SYSTÈME DE VITALITÉ

SEUIL DE BLESSURES **5**

BLESSURES MAX **4**

ENERGIE MAX **5**

4

VIGUEUR

2

MAITRISE CORPORELLE

1

CONCENTRATION

1

INTELLIGENCE

0

ŒUIL

1

CHARISME

COMPÉTENCES

Athlétisme 2

Bagarre 2

ARMES NATURELLES

NOM			
Corne	Cac	6	Vigueur +1

CHARGE

Lancement : passif

Coût : 0

Durée : permanente

Portée : personnelle

Si le Taureau a fait une action de déplacement avant sa charge, ses dégâts de Cornes sont majorés de +1.

RAPIDE

Lancement : passif

Coût : 0

Durée : permanente

Portée : personnelle

La créature est rapide ce qui lui permet de se déplacer de 2 zones lorsqu'elle fait un déplacement.

RENVERSEMENT (CHARGE)

Lancement : passif

Coût : 0

Durée : permanente

Portée : zone de la créature

Lorsque le taureau frappe une cible avec une charge, celle-ci doit faire un test d'athlétisme ou d'acrobatie opposé au résultat des dégâts de l'attaque. Si le test est manqué, la cible finit à terre.



SYSTÈME DE VITALITÉ

SEUIL DE BLESSURES **4**

BLESSURES MAX **4**

ENERGIE MAX **4**

Grid of state markers:

- Row 1: 7 lion paws
- Row 2: 7 lion paws
- Row 3: 7 flaming skulls
- Row 4: 7 flaming skulls
- Row 5: 7 spiders
- Row 6: 7 spiders
- Row 7: 7 fists holding swords
- Row 8: 7 fists holding swords



LION

NOM DE LA CRÉATURE

3

VIGUEUR

4

MAÎTRISE CORPORELLE

1

CONCENTRATION

1

INTELLIGENCE

0

ŒIL

1

CHARISME

COMPÉTENCES

- Acrobatie 2
- Athlétisme 2
- Bagarre 2
- Discretion 2
- Intimidation 1
- Survie 1
- Vigilance (ouïe et odorat) 3

ARMES NATURELLES

NOM			
Morsure	Cac	4	Vigueur +1
Griffes	Cac	4	Vigueur +1

RENUVERSEMENT

- Lancement** : passif
- Coût** : 0
- Durée** : permanente
- Portée** : zone de la créature

Lorsque le lion frappe une cible, celle-ci doit faire un test d'athlétisme ou d'acrobatie opposé au résultat des dégâts de l'attaque. Si le test est manqué, la cible finit à terre.

APTITUDES

- Rapide
- Renversement

RAPIDE

- Lancement** : passif
- Coût** : 0
- Durée** : permanente
- Portée** : personnelle

La créature est rapide ce qui lui permet de se déplacer de 2 zones lorsqu'elle fait un déplacement.



0 - LE FOU



I - LE MAGICIEN



II - LA GRANDE PRÊTRESSE



III - L'IMPÉRATRICE



XVI - LA TOUR



XVII - L'ÉTOILE



XVIII - LA LUNE



XIX - LE SOLEIL



IV - L'EMPEREUR



V - LE GRAND PRÊTRE



VI - LES AMOUREUX



VII - LE CHARIOT



XX - LE JUGEMENT



XXI - LE MONDE



VIII - LA FORCE



IX - L'ÉRMITE



X - LA ROUE DE LA FORTUNE



XI - LA JUSTICE



XII - LA TISSEUSE



XIII - LA MORT



XIV - LA TEMPÉRANCE



XV - LE SERPENT



COMMENT UTILISER LE TAROT DE PYTHIA ?

Pour utiliser le tarot de Pythia, il y a 2 méthodes :

- Imprimer les pages du tarot, les découper et les coller de préférence sur une carton un peu rigide pour constituer le paquet. Mélanger le paquet, en n'oubliant pas de changer le sens des cartes afin que le tirage se fasse à l'endroit ou à l'envers.
- Numéroter des petits papiers de 0 à 21 et les placer dans un petit pochon pour simuler le tirage des cartes.

La version complète de Valombreuse comporte le Taroticum.

Pythia a Taroticum au rang 1 ce qui lui permet de tirer les cartes une fois par jour (en dehors des visions sauvages qu'elle subit dans ce scénario et qu'on ne doit pas compter).

Une fois la carte tirée à l'endroit ou à l'envers, se référer au tableau ci-dessous pour avoir une suggestion de vision. Le Maître de Jeu est libre d'inventer ses propres visions s'il le souhaite. Le Taroticum est un formidable outil pour remettre sur la piste un groupe de joueurs égaré dans les méandres de l'intrigue.

CARTE	A L'ENDROIT	A L'ENVERS
0 - Le Fou	Vision de Rhys et d'Amara s'enfuyant du château vers la forêt ce qui emmènera à la Scène 7 : La Fuite.	Même chose qu'à l'endroit mais avec un sentiment de danger (étant donné qu'Amara se dirige vers un piège)
I - Le Magicien	Vision de Rhys faisant la cour à Amara lors de leur rencontre dans les bois.	Vision de lady Amara donnant un baiser à Rhys et l'entraînant dans les souterrains du château.
II - la Grande PrêtresSe	Pythia a une vision d'Aemon marchant dans un souterrain en compagnie d'un homme aux cheveux gris et richement vêtu. (Efron Tyras)	Pythia a une vision d'Aemon en train d'armer son arbalète et de viser mais elle ne voit pas la cible. La Scène se passe sur les remparts du château. En fait, Pythia voit un bout de la scène du Pont-Levis
III - L'Impératrice	Pythia a une vision de la femme d'Aemon enceinte. Elle est dans la forêt et elle semble fuir quelque chose (les soldats de Déréis)	Pythia a une vision de la femme d'Aemon, morte, gisant dans son sang avec une épée comportant le symbole du soleil sur la garde en travers du corps.
IV - L'Empereur	Pythia voit Aldric en discussion avec un homme aux cheveux gris, richement vêtu (Efron Tyras). A la fin de la scène, Aldric donne un document scellé à Efron et les deux hommes se serrent la main.	Pythia voit la scène d'Amara qui se dispute avec son père (à propos de Rhys). A la fin de la scène, Aldric fait enfermer une Amara en pleurs dans sa chambre.
V - Le Grand Prêtre	Pythia voit la scène d'Amara qui se dispute avec son père (à propos de Rhys). A la fin de la scène, Aldric fait enfermer une Amara en pleurs dans sa chambre.	Pythia revoit la scène de la pendaison et du suicide d'Amara mais vu par les yeux d'Amara. La Scène se termine avec Amara qui saute.
VI - Les Amoureux	Vision de Rhys faisant la cour à Amara lors de leur rencontre dans les bois. Si Pythia a déjà vu cette Scène, elle voit Amara entraînant Rhys dans le château via les souterrains.	Vision de Pythia voyant Rhys et Amara se disputer dans une forêt. A la fin de la vision, Rhys empoigne Amara. Cette scène se situe avant celle du Pont-levis.
VII - Le Chariot	Pythia voit Aldric en discussion avec un homme aux cheveux gris, richement vêtu (Efron Tyras). A la fin de la scène, Aldric donne un document scellé à Efron et les deux hommes se serrent la main.	Vision de Rhys quittant la chambre d'Amara et se faufilant dans les couloirs secrets pour explorer le château.
VIII - La Force	Vision de Rhys faisant la cour à Amara lors de leur rencontre dans les bois.	Pythia revoit la scène de la pendaison et du suicide d'Amara mais vu par les yeux d'Amara. La Scène se termine avec Amara qui saute.
IX - L'Ermite	Pythia a une vision d'Aemon marchant dans un souterrain en compagnie d'un homme aux cheveux gris et richement vêtu. (Efron Tyras)	Pythia a une vision d'Aemon en train d'armer son arbalète et de viser mais elle ne voit pas la cible. La scène se passe sur les remparts du château. En fait, Pythia voit un bout de la scène du Pont-Levis
X - La Roue de la Fortune	Pythia voit la femme d'Aemon lui annonçant qu'elle est enceinte. Aemon est souriant et heureux. Il passe sa main amoureusement sur le ventre de sa femme.	Pythia a une vision d'Aemon découvrant sa femme morte. Il se met à genoux et hurle au ciel en la tenant dans ses bras. Des larmes roulent sur ses joues.

CARTE	A L'ENDROIT	A L'ENVERS
XI - La Justice	Pythia voit Aldric en discussion avec un homme aux cheveux gris, richement vêtu (Efron Tyras). A la fin de la scène, Aldric donne un document scellé à Efron et les deux hommes se serrent la main.	Pythia voit la scène de la torture de Rhys par Aemon. Par rapport à la vision sauvage, elle voit que Rhys n'a pas le temps de parler et de se justifier, qu'Aemon a le visage déformé par la haine et qu'il ne laisse aucune chance à Rhys de s'expliquer.
XII - La Tisseuse	Pythia voit Aldric plusieurs jours durant monter sur les remparts surplombant le pont-levis pour scruter l'horizon. Il semble attendre quelque chose ou quelqu'un.	Pythia voit une scène en forêt avec des hommes en tenue de mercenaires saisissant Amara et lui liant les mains avec une corde. Elle semble paniquée.
XIII - La Mort	Vision du corps d'un homme aux cheveux gris, richement vêtu, gisant au fond d'un gouffre profond et obscur au milieu d'ossements. Son corps semble inanimé et brisé.	Vision de Pythia voyant Aemon sortant sa dague et marchant derrière un homme aux cheveux gris et richement vêtu. La scène se passe dans un souterrain sombre de roche noire.
XIV - La Tempérance	Pythia voit Aldric en discussion avec un homme aux cheveux gris, richement vêtu (Efron Tyras). A la fin de la scène, Aldric donne un document scellé à Efron et les deux hommes se serrent la main.	Pythia voit la scène d'Aldric et d'Efron mais depuis les yeux d'Aemon. A la fin de la scène, Aemon part dans la salle d'armurerie voisine, sort son épée et décharge sa colère sur un des mannequins d'entraînement.
XV - Le Serpent	Pythia voit la scène d'Aldric et d'Efron mais depuis les yeux d'Aemon. A la fin de la scène, Aemon part dans la salle d'armurerie voisine, sort son épée et décharge sa colère sur un des mannequins d'entraînement.	Pythia voit Aldric en discussion avec un homme aux cheveux gris, richement vêtu (Efron Tyras). A la fin de la scène, Aldric donne un document scellé à Efron et les deux hommes se serrent la main.
XVI - La Tour	Vision de Pythia représente une scène de bataille entre des soldats arborant le symbole du Lion et d'autres arborant le symbole du Soleil.	Vision d'un parchemin dont le texte semble être un traité de paix, le parchemin est signé par Aldric Wirtonage au nom du royaume de Tubéreuse sur la gauche et sur la droite, il y a la place pour une autre signature. Le parchemin est taché de sang.
XVII - L'Étoile	Pythia voit Amara avec les personnages dans le couloir des cellules et arrivant devant celle de Rhys. Elle porte un trousseau de clef à la main.	Pythia revoit la scène de la pendaison et du suicide d'Amara mais vu par les yeux d'Amara. La scène se termine avec Amara qui saute.
XVIII - La Lune	Vision de Rhys dans un château s'entraînant à la danse, à la musique ou tenant un recueil de ce qui semblerait être des poèmes. Plusieurs scènes se succèdent montrant Rhys à des âges différents. (indication que Rhys est un courtisan)	Vision d'Aemon entrant dans sa chambre, sortant un parchemin de sous sa tunique et enfermant le parchemin dans un compartiment secret de son bureau.
XIX - Le Soleil	Pythia voit Amara avec les personnages dans le couloir des cellules et arrivant devant celle de Rhys. Elle porte un trousseau de clef à la main.	Vision d'Aldric tenant sa fille morte dans les bras. La scène a lieu sur un pont-levis et Amara semble avoir été mortellement blessée à la poitrine par un carreau d'arbalète.
XX - Le Jugement	Vision de Pythia montrant Rhys chevauchant vers le château de Löwenburg. Il tient Amara devant lui sur son cheval. Le pont-levis est en vue. La scène est vue depuis le dos de Rhys qui semble être suivi par une troupe d'hommes en armes.	Vision d'Aemon entrant dans sa chambre, sortant un parchemin de sous sa tunique et enfermant le parchemin dans un compartiment secret de son bureau.
XXI - Le Monde	Vision de Rhys et d'Amara s'enfuyant du château vers la forêt ce qui déclenche la Scène 7 : la fuite.	Pythia voit Aldric plusieurs jours durant monter sur les remparts surplombant le pont-levis pour scruter l'horizon. Il semble attendre quelque chose ou quelqu'un.



UNE ÉTRANGE INCONNUE

Tandis que tu patientais avec tes compagnons dans la semi obscurité du vestibule, tu ressens soudainement un frisson glacé parcourir ton corps.

Les flammes des grandes bougies qui vous entourent, vacillent sous l'effet d'un courant d'air glacial. Au même moment, tu aperçois face à toi, une femme d'une grande beauté, à la chevelure rousse flamboyante. Elle porte une longue robe blanche qui met en valeur son ventre arrondi de femme enceinte. Elle semble traverser la pièce sans faire attention à la présence de quiconque, perdue dans ses pensées. Son visage exprime une mélancolie profonde, et ses yeux emplis de tristesse, se posent finalement sur toi.

Elle ouvre les lèvres et s'adresse à toi d'une voix à peine perceptible : "trop de souffrances. .. trop de sang... Dites-lui qu'il doit nous laisser partir... maintenant... ".

Tu te sens assaillie par une vague de chagrin incontrôlable et tu sens les larmes te monter aux yeux. Tu chancèles sous la violence de ces émotions, et quand tu retrouves difficilement ton équilibre, la jeune femme a disparu, aussi vite qu'elle était arrivée.

UN FUTUR FUNESTE

Alors, tout se trouble autour de toi, et bientôt une image se forme. Celle du futur le plus probable au moment de ton tirage. Tu distingues nettement la silhouette du Seigneur Aldric, qui se tient debout dans la Cour. A ses pieds, le corps ensanglanté de Lady Amara, sa fille. Le visage du père est figé dans un mélange de colère et de désespoir, ses yeux sont embués et soudain il tombe à genoux, serrant contre lui le corps sans vie de la frêle jeune fille. Il te semble également entendre des cris tout autour, mais déjà la vision s'estompe et tu te retrouves dans la salle. Tous te fixent en silence, dans l'attente fébrile de ta vision.

UN INDIVIDU DÉTESTABLE

Les contours de la chambre se troublent autour de toi, et tu te retrouves soudainement dans ce qui semble être une chambre du château. Un domestique vient de pénétrer dans la pièce et se dirige vers le lit où se repose une silhouette encore endormie, Aemon Gararht. En arrière-plan, tu peux voir par une fenêtre les premières lueurs du jour. L'image se brouille et tu observes maintenant, une pièce plongée dans une demi-obscurité. Tu es frappée par la forte odeur d'humidité qui règne dans la pièce, dont la porte vient de s'ouvrir pour laisser apparaître un homme : Aemon Gararht, encore. Il affiche un sourire mauvais sur son visage et s'adresse à l'homme attaché devant lui qui n'est autre que le jeune Rhys : "Nous savons tous les deux que tu vas parler, c'est un fait, mais surtout ne parle pas trop vite. Tu ne voudrais pas gâcher mon plaisir !"

Tu frémis en ressentant intensément la terreur absolue qui s'est emparée du jeune homme.

UN INTERROGATOIRE MUSCLÉ

Alors que tu sens venir une nouvelle vision, tu es frappée par une intense douleur. Tu es de retour dans la cellule humide et tu ressens dans ta chair, le calvaire que subit le jeune prisonnier tandis que son tortionnaire poursuit implacablement son œuvre. Tu comprends que Rhys ne tiendra pas longtemps à ce rythme et avouera bientôt n'importe quel crime pour mettre un terme à ses souffrances...

Alors que la vision commence à s'estomper et que tu vas revenir à toi, tu entends les derniers mots prononcés nonchalamment par Gararht :

"Parfait, rien de tel que des aveux complets juste avant le petit-déjeuner. Tout ça m'a ouvert l'appétit, mais cela ne va pas plaire du tout à Aldric".

Tu frémis en ressentant intensément la terreur absolue qui s'est emparée du jeune homme.





COEUR

PROCHE

ELOIGNE

**TRES
ELOIGNE**



OMBRUSH