

Sons of Karn (2nde Partie)

Un jeu original de Pascal Rivière

Jeu de rôle d'héroïc fantasy brutal et décadent dans les Mondes Déclinants

Vous avez eu l'occasion de découvrir la première partie de ce jeu dans Eastenwest 11 « Entre les frontières ». Voici la suite et la fin de Karn, plus précisément la section « Règles ».

LES REGLES DU JEU

◆ Création du personnage

Je répartis 44 points dans mes trois caractéristiques – Physique, Mental, Ame – qui vont de 1 à 20.

L'Ame représente tout à la fois l'accord de l'esprit de mon personnage avec les principes mystiques et cosmiques du monde, en quelque sorte son karma. Nous conseillons au MJ de multiplier les jets de 1d20 sous Ame dans les situations hasardeuses qui mettent en circonstance la chance du personnage. La cuisine dans cette auberge est-elle bonne ? Pleuvra-t-il sur la route ? Les rencontres seront-elles heureuses ?

Mes compétences sont des pourcentages. Parmi ces compétences, certaines sont principales : elles définissent la fonction de mon personnage.

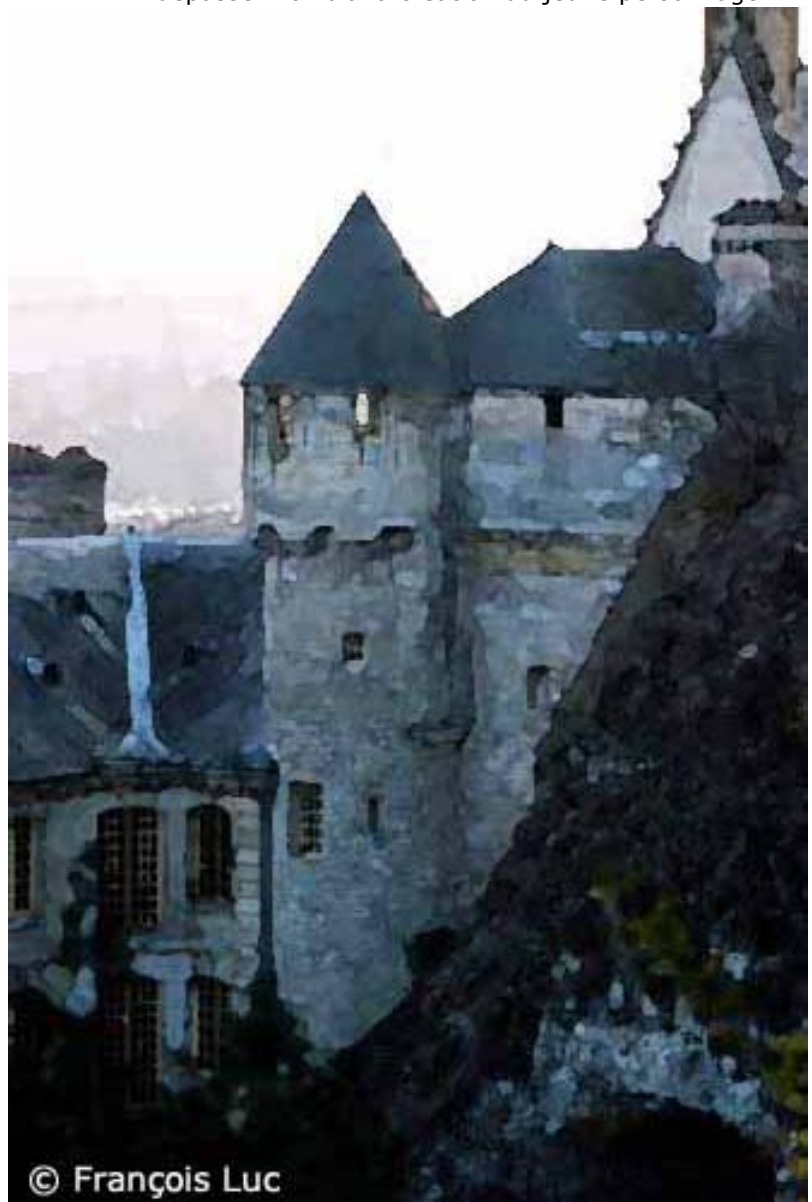
Je choisis 8 à 12 compétences principales qui définiront globalement les activités majeures du personnage. Certaines compétences s'ajoutent aux compétences générales selon la classe de personnage que j'ai éventuellement décidé d'incarner.

Je repartis Mental x 20 points dans ces compétences principales, sans oublier qu'elles ont un pourcentage de base qui s'ajoute aux points répartis.

Pour affiner mon personnage, je répartis ensuite Ame X 6 points dans d'autres compétences sélectionnées à mon goût et qui ne sont pas les compétences principales. L'inspiration et la personnalité du personnage l'ont conduit à s'intéresser à des formes d'expression, de connaissances et de pratiques techniques qui correspondent à ses aspirations personnelles.

Ce personnage a pu cultiver, parallèlement à sa formation, un don pour la peinture, un goût pour les bibliothèques ou le désir d'être bon cavalier.

Les pourcentages des compétences ne peuvent dépasser 70 % à la création du jeune personnage.



© François Luc



◆ Description des compétences

- ❑ **Escrime** : connaissance des techniques d'attaque et de parade utilisant l'épée, le sabre, la rapière...
- ❑ **Armes blanches** : art du maniement des armes à lames courtes comme la dague, le couteau, le poignard...
- ❑ **Armes contondantes** : maîtrise des armes produisant un effet de choc tels la masse de combat, le gourdin, le bâton...
- ❑ **Armes tranchantes** : connaissance du maniement des haches, faux, faucilles...
- ❑ **Tir à l'arc** : art de toucher son adversaire en le fléchant.
- ❑ **Corps à corps** : techniques de combat employant le corps humain : pieds, poings, tête, coudes, genoux...
- ❑ **Lutte** : art de saisir une cible et de l'immobiliser au sol par renversement ou debout au moyen d'une clé de bras. L'utilisation de cette compétence nécessite un jet d'opposition en physique qui permet de déterminer si l'attaquant est assez fort pour maintenir sa victime. Par extension, cette méthode permet de luxer une articulation, voir de la briser en réussissant un jet d'opposition en Physique avec une marge minimale de 5. Il est également possible si la cible est immobilisée et si l'attaquant a déclaré son intention de saisir au cou, d'étrangler ou de rompre les vertèbres - toujours au moyen d'une réussite au jet d'opposition de 5.
- ❑ **Esquiver** : capacité à éviter un coup ou un choc en se jetant hors de la trajectoire ou de la zone de ses effets.
- ❑ **Athlétisme** : capacité à produire un acte musculaire nécessitant un effort susceptible de mettre à l'épreuve une condition physique.
- ❑ **Baratin** : art de convaincre autrui en mentant et en jouant la comédie.
- ❑ **Bibliothèque** : capacité à ordonner des recherches dans une bibliothèque et à découvrir le renseignement cherché, le savoir convoité ou même à faire l'heureuse découverte d'une connaissance utile que l'on ne soupçonnait pas. Par extension, cette compétence permet également de trouver le plus rapidement possible dans un gros ouvrage l'élément recherché.
- ❑ **Compétences artistiques** : au choix, elle désigne l'une des formes de l'expression artistique : peinture, poésie, musique...
- ❑ **Commandement** : capacité à adopter une attitude convainquant d'une légitimité quelconque à donner un ordre et à obtenir le consentement.
- ❑ **Connaissances générales** : regroupent les savoirs ordinaires et la culture générale, soit des connaissances dont l'acquisition ne requiert pas une éducation spécialisée.
- ❑ **Contes et légendes** : dans un univers fantastique, cette compétence définit de manière générale la connaissance des faits passés et permet d'obtenir des éléments d'information par exemple sur une entité oubliée ou sur un haut fait.
- ❑ **Courtisan** : art de connaître les derniers potins d'une cour, de reconnaître ses protagonistes et d'apprendre qui est puissant et qui est disgracié.
- ❑ **Crochetage** : technique permettant d'ouvrir une serrure dont on n'a pas la clé.
- ❑ **Déguisement** : art de prendre l'apparence de quelqu'un que l'on n'est pas, au moyen de maquillage et de vêtements appropriés.
- ❑ **Dextérité** : capacité à faire preuve de souplesse et d'agilité.
- ❑ **Discretion** : capacité à produire un mouvement bref et discret sans être remarqué. Ce mouvement s'effectue sur un temps court et sur un espace réduit, à la différence de la furtivité.
- ❑ **Eloquence** : art de manier les mots avec subtilité de façon à convaincre au moyen d'arguments rationnels. L'éloquence permet de convaincre à l'aide d'un raisonnement, à la différence du baratin qui est l'art de manipuler et de mentir.
- ❑ **Equitation** : capacité à tenir à cheval notamment dans une situation périlleuse ou lors d'une poursuite.
- ❑ **Escalade** : capacité à grimper une surface.
- ❑ **Etiquette** : art de savoir se conduire à la cour d'un seigneur, d'un roi ou d'un dragon.
- ❑ **Forge et armurerie** : technique permettant de forger armes, armures et pièces métalliques ou de ferrer un cheval.
- ❑ **Fouiller** : habileté à découvrir dans un lieu inspecté quelque chose de remarquable ou d'intéressant.
- ❑ **Furtivité** : capacité de se déplacer sans être remarqué.
- ❑ **Héraldique** : connaissance des blasons, sceaux et symboles divers de la noblesse. Cette compétence intègre également la capacité de reconnaître une rune identifiant un dragon ou un servent d'un roi-sorcier.



- **Intimidation** : connaissance des attitudes à prendre pour impressionner quelqu'un et pour exercer sur lui une violence psychologique, fréquemment de façon à obtenir de cette personne quelque chose par la contrainte.
- **Lancer** : capacité à projeter un objet. Elle sert notamment pour les armes de jet et de lancer.
- **Nager** : cette compétence s'utilise essentiellement quand le personnage, plongé dans une étendue liquide dans laquelle il n'a pas pied, est mis à difficulté par des conditions hostiles – comme une tempête – ou de nature à mettre sa vie en danger – le personnage tombé à l'eau porte une armure lourde.
- **Navigation** : art général de conduire un bateau et de s'orienter sur une mer ou un océan.
- **Perception** : acte de voir, d'entendre, de sentir, d'identifier un goût ou de reconnaître tactilement un grain particulier, notamment quand quelqu'un cherche à se cacher.
- **Pistage et survie** : capacité à suivre des traces dans la nature et à survivre dans un environnement naturel.
- **Premiers soins** : connaissance pratique permettant de soigner superficiellement une personne et de la réanimer.
- **Psychologie** : connaissance de la personnalité d'autrui qui permet notamment de savoir si un personnage est sincère et consentant. Cette compétence permet également de déterminer l'émotion réellement éprouvée par une personne et de déterminer, également, si elle souffre d'un trouble psychique.
- **Résistance aux poisons** : un entraînement spécifique a permis au métabolisme du personnage de s'accoutumer à l'ingestion du poison et à supporter ses effets.
- **Séduction** : faculté à s'attirer les bonnes grâces...
- **Sociabilité** : connaissance des us et coutumes, des manières de se conduire correctement dans un quelconque milieu social
- **Stratégie** : science militaire du combat tactique permettant aussi bien à un homme seul, de déterminer quelle partie du terrain est favorable à sa progression pour rejoindre son ennemi dans le dos que de disposer des armées et de remporter une victoire militaire.

AUGMENTATION DES COMPETENCES ET EXPERIENCE

Au fur et à mesure de ses aventures et expériences, le personnage va progresser, s'il survit !

D'abord, une réussite et un échec critiques confèrent immédiatement 1 % supplémentaire à la compétence qui était en jeu.

En cours de jeu, les compétences qui sont employées et dont les jets de pourcentage sont réussis doivent être cochées. Les points d'expérience sont des pourcentages supplémentaires qui devront être répartis dans toutes les compétences cochées, sans exception. Nous préconisons d'en donner 15 en fin de partie, répartis à un maximum de 5 par compétences. Si moins de trois compétences ont été cochées, accordez-en une à deux choisies logiquement selon les actions dirigées par le personnage lors de la partie.

Apprentissage d'une compétence : un personnage n'ayant aucune disposition pour une compétence quelconque désire l'apprendre. S'entraînant en cours de jeu, le joueur lance un jet de compétence. Mais comme il a une base de compétence très faible, il pourrait ne jamais réussir son jet et accroître cette compétence, soit l'apprendre... Pour pallier à cette faiblesse, il sera possible d'augmenter, malgré l'échec, la compétence de 2 % prélevés sur le quota de points d'expérience.

RESULTATS EXCEPTIONNELS

Il est de coutume dans le monde du jeu de rôle de considérer que certains résultats de dés extrêmes entraînent des conséquences particulièrement favorables ou dangereuses pour le personnage.

L'échec critique est conditionné par un jet de compétence supérieur et égal à 95 %. Le personnage vient de commettre une grave maladresse. C'est au maître de jeu de décider des effets détestables de cette action qui tourne malheureusement à la catastrophe.

La réussite critique, quant à elle, et à l'inverse, signifie que le personnage réussit une action remarquable. Le jet de compétence réussi doit être inférieur ou égal à 10 % de la compétence éventuellement modifiée.

Sur 1d20 – dans le cas d'un jet de caractéristique – l'échec catastrophique se déclenche sur un résultat de 20 et la consécration sur 1.



POINTS DE VIE

Dans les récits, les héros bénéficient souvent d'une habileté à résister aux coups quand de médiocres adversaires s'écroulent dès la première attaque portée. Une distinction est ici établie entre un personnage ordinaire et un héros. A vous de déterminer quels sont les protagonistes les plus importants dans votre narration.

Au demeurant, un personnage ordinaire aura un total de points de vie équivalent à : Physique + 1d6.

Un héros bénéficiera pour sa part d'un total égal à : physique X 2 + 1d6.

Les blessures les plus graves ne sont pas sans occasionner des conséquences parfois fatales.

Le **Seuil de blessure critique** est égal à : vie / 2 (arrondi au supérieur). Si une blessure occasionne ce nombre de dégâts, le joueur devra réussir un jet sous physique, sinon le personnage tombe inconscient pour 1d10 rounds.

Le **Seuil de blessure mortelle** est équivalent à : vie / 5 (arrondi à l'inférieur). Si le personnage n'a plus pour points de vie que ce score, il perd un point de vie par tranche de une demi-heure, s'il n'a pas bénéficié d'un jet de soins réussi. De même, le joueur doit réussir un jet sous physique -5, sinon le personnage sombre dans l'inconscience jusqu'à ce qu'un soin soit réalisé ou jusqu'à son trépas qui survient quand ses points de vie sombrent dans le négatif.

SOINS

Un jet réussi en "premiers soins" permet de restaurer 1d6 points de vie si le soigneur dispose de matériel adéquat – pansements, baumes, potions –, et 1d3 en cas contraire.

Ces baumes s'achètent chez un herboriste et peuvent être assez fréquemment trouvés.

POINTS D'HEROÏSME

Un personnage débute une partie à sa création avec un point d'héroïsme. Dépenser un point d'héroïsme, lui permet de réussir une action dont l'échec aurait dû lui coûter la vie ou dont la réussite est nécessaire. Un seul jet peut être réussi par jour.

Un point d'héroïsme peut être gagné en expérience à la fin d'une intrigue si les personnages se sont conduits avec valeur – au jugement du maître de jeu.

♦ Accidents et déboires

L'affrontement n'est toutefois pas la seule source de désagréments pour l'aventurier...

ETOUFFEMENT ET NOYADE

Au-delà de deux minutes, le personnage subit un dommage de 1d8 points de dommages cumulatifs par round. Ainsi, au premier round, il perdra 1d8 points, au second 2d8 points, etc.

POISONS

Il n'y a pas de règles fixes ici. Au maître de jeu de déterminer la puissance du liquide ou de la poudre utilisés à une fin aussi malveillante. Le poison peut tuer à coup sûr ou infliger des dommages qui peuvent varier de quelques points à plusieurs dés, selon votre convenance. Il peut également simplement incapaciter, rendre malade, tétaniser les muscles, faire sombrer dans le coma, permettre de feindre par catalepsie la mort, etc.

FEU

Ici de même, déterminez subjectivement les dommages occasionnés. S'agit-il d'une flammèche (1d3 points de dommages) ou d'un bûcher (3d10) ? Les dommages s'administrent par rounds d'exposition. Considérez que les armures ne protègent pas d'un brasier intense.

CHUTE

Au-delà de trois mètres, une chute occasionne 1d8 points de dommages par mètres. Ainsi, une chute de six mètres occasionnera un dommage de 3d8. Un jet réussi en Athlétisme permettra de tomber en minimisant les effets. Il confèrera une déduction de point de dommages équivalente à 1d10. Les armures, par contre, n'accordent aucune protection. Bien au contraire, une armure pesante accroît la vitesse de la chute et la force de l'impact. Ajoutez 1 à 2 points de dommages.

SYSTEME DE COMBAT

♦ 1) Modificateurs de combat majeurs

- **Malus d'actions multiples** : il est possible de frapper jusqu'à trois fois par round avec un malus successif, dès la seconde action, au jet d'attaque ou de défense – parade et esquive – de 30 %. Les actions défensives sont traitées distinctement des attaques ; un malus d'attaque multiple n'est pas imposé à une parade ou à une esquive unique, et inversement. Il n'est pas possible d'esquiver et de parer plus de trois fois par round – à moins d'être maître dans la compétence Esquive ; le quatrième jet se voit alors imposé un malus de -90 %.



- Il est possible, en cas d'attaques multiples, de réaliser une **esquive totale**. Un seul jet d'esquive est réalisé, sans malus. Toutefois, aucune attaque n'est réalisable durant ce round de combat. Le personnage se concentre uniquement sur son esquive. Réussi, il permet d'esquiver toutes les attaques. Raté, il autorise toutefois encore des jets d'esquive simples avec le malus adapté – mais aucune autre attaque ou action n'est possible.

- Il n'est possible d'**esquiver une attaque à distance** tel le tir d'une flèche ou un sort projetant une énergie qu'en cas de maîtrise de la compétence Esquive – soit si la compétence est égale ou supérieure à 90 %.

- Les porteurs d'une cote de maille et d'une plaque partielle et ceux armurés d'une armure de plaque complète ont respectivement un **malus de mobilité** à l'esquive de 30 % et de 50 %.

- Se battre avec **une arme dans chaque main** impose des malus à l'attaque de 25 % à la main directrice et de 40 % à la main non directrice. Combattre avec les deux mains constitue une seule attaque. Les malus d'action multiples s'ajoutent naturellement aux malus du combat à deux armes (ex : une deuxième action d'attaque impose un malus au jet de -55 % pour la main directrice et de -70 % pour la main non directrice).

- Frapper avec **une arme à deux mains** ajoute au bonus de force [phy/4 arrondi à l'inférieur] la moitié de ses effets habituels arrondis au supérieur. Combattre à deux mains divise le bonus aux dommages par deux pour l'attaque de la main non directrice.

◆ 2) Modificateurs de circonstances

VISER

Il est possible en cours d'un combat rapproché de viser une partie du corps en particulier – voir Feinte supérieure, page suivante. Un malus de -50 % est appliqué. Les dommages effectués à la tête où en plein cœur sont doublés.

Dans le cas des arcs et armes de jet, le même modificateur s'applique mais n'est pas considéré comme une feinte. De plus, employer un round à viser son adversaire confère un bonus de 25 % au tir.

OBSCURITE

Un combat effectué dans l'obscurité impose – sauf exception – un malus de 50 % aux actions de combat et aux actions physiques.

MOUVEMENT

Un adversaire en mouvement confère au jet d'attaque un malus de 25 %. De même, un tireur en mouvement subit un malus semblable.

SOMMEIL ET IMMOBILITE

Un personnage endormi ou immobilisé qui est victime d'un coup subira des dommages multipliés par deux. Une réussite critique au jet d'attaque le tue net.

COMBATTRE A CHEVAL

Si le personnage combat à cheval, ses jets de combat ne peuvent excéder sa compétence en équitation. Toutefois, les dommages sont aggravés de 1d8, du fait de la hauteur d'un cavalier frappant un fantassin, et doublés en cas de charge.

◆ 3) Techniques élémentaires

□ **Parade** : -

□ **Estoc & taille** : -

□ **Parade brutale** (-15 %) : la violence de la parade déséquilibre l'adversaire et lui impose un malus équivalent à sa prochaine action.

□ **Attaque croisée** (-25 %) : par ce mouvement en fléau croisé, administrez deux fois les dommages sans le bonus de force – le mouvement du poignet absorbe la puissance musculaire du bras. La parade adverse dispose d'un bonus de +15 % du fait de la lenteur du coup.

□ **Attaque tournoyante** (-35 %) : par ce mouvement tournoyant effectué au-dessus de la tête, administrez deux fois les dommages. Le bonus de force s'applique. La parade adverse à un bonus de +15 % du fait de la lenteur du coup.

□ **Feinte simple** (-40 %) : ce mouvement visant à tromper l'adversaire permet de le surprendre et de lui infliger un malus à la parade équivalent à la marge de réussite du jet de feinte soustrait de 10 % - le minimum du malus déterminé par la marge de réussite est toujours de 10 %, quel que soit le résultat.



- **Feinte défensive** (-40 %) : elle permet de faire croire à une attaque alors que le personnage tente de s'esquiver. Ajoutez 20 % à un jet d'esquive et rompez le combat – la distance est brisée et le personnage peut fuir.
- **Feinte supérieure** (-50 %) : elle permet de viser une partie sans protection de l'adversaire.

Note : la règle de feinte entend que l'on ne peut tenter une seconde fois une feinte sur un même adversaire qui en a déjà été victime sans un jet d'opposition entre le " Physique " du feinteur et le " Mental " du défenseur : la dextérité s'oppose ici à la compréhension. Si le défenseur réussit, il dispose d'un bonus cumulatif de 15 % à la parade dès le coup où il a compris l'usage de la feinte simple ou supérieure. Dans le cas de la feinte défensive, un jet d'opposition de Physique peut lui permettre de barrer le chemin au fuyard. S'il a réussi une réussite critique dans le jet d'opposition, il est susceptible d'avoir appris la feinte si elle consistait en une technique exceptionnelle comme " l'attaque foudroyante ".

- **Désarmer** : cette technique permet d'enrouler la lame de l'adversaire et de la faire sauter de ses mains. Un jet d'attaque à -60 % et un jet d'opposition en Physique doivent être réussis. Une seule attaque peut être effectuée, cette technique complexe demandant de la concentration et un temps d'action plus long. Selon la taille et le poids de l'arme, elle vole de 1d3 à 1d6 mètres – au jugement du maître de jeu.
- **Attaque rapide** : cette technique consiste à favoriser la vitesse et le réflexe au détriment de la puissance musculaire. En terme de règle, le joueur pourra transformer sur cette technique le bonus de force de son personnage en un bonus de rapidité qui s'ajoute au jet d'initiative.
- **Attaque puissante** : le personnage ne pourra passer qu'une seule attaque – d'estoc et de taille ou une attaque tournoyante. Il doit avoir au moins 70 % dans sa compétence d'attaque. Au moyen de cette technique, le bonus de force aux dommages du coup est doublé. La parade du défenseur bénéficie d'un bonus de 15 % du fait de l'ampleur et conséquemment de la lenteur du coup. Toute riposte bénéficie d'un bonus identique. Toutefois, si l'attaque est parée, un jet d'opposition en Physique est opéré. L'adversaire doit le remporter, sinon la violence du coup arrache son arme de ses mains. Selon la taille et le poids de l'arme, elle vole de 1d3 à 1d6 mètres – au jugement du maître de jeu.

◆ 4) Techniques exceptionnelles

Le personnage doit avoir au moins 90 % dans sa compétence. Ces techniques ne peuvent être enseignées au combattant que par un maître d'arme d'exception qui trouve à cette transmission le motif d'un intérêt – parfois simplement vénal - ou d'un sens particulier.

- **Attaque précise** : l'enseignement accentue la précision de l'attaque et permet à son bénéficiaire de voir son malus de visée tomber à 25 %.
- **Attaque puissante experte** : l'attaquant produit une attaque puissante dans un mouvement de haut en bas et en chargeant l'adversaire, ce qui produit l'effet que l'arme adverse tombée à même le sol se retrouve à l'emplacement tenu par l'attaquant ou juste derrière lui, ce qui empêche son adversaire de ramasser son arme. Cette technique se règle comme l'attaque puissante à l'exception du jet de dé mesurant la distance de la chute de l'arme – puisqu'elle tombe aux pieds.
- **Attaques multiples** : quatre attaques peuvent être passées avec des malus respectifs de -10 %, -40 %, -70 % et -100 %. Ici, l'application aux dommages du bonus de force est supprimée. La vitesse est privilégiée sur la puissance. Cette technique a toutefois une faiblesse : elle ne peut être pratiquée en combat à deux mains. Elle privilégie donc les détenteurs d'une arme lourde.
- **Riposte** : un coup paré est suivi d'une riposte. La riposte est un jet d'attaque soustraite d'un malus de 90 %. Elle ne constitue toutefois pas une attaque supplémentaire : on ne lui impose pas de malus pour une action défensive précédente et elle n'impose pas à l'attaque suivante un nouveau malus ajouté.
- **Attaque étendue** : Le coup frappe dans un mouvement long jusqu'à trois adversaires présents en ligne face au combattant. Un seul coup est réalisable. Le bonus de force aux dommages est doublé.
- **Papillon de la mort** : ce coup croisé multiplie les dommages par deux. Difficile à parer, il impose de plus au défenseur un malus de parade de 40 %. Il peut être utilisé sur plusieurs attaques mais ne tolère pas le combat à deux armes.



- ❑ **Attaque foudroyante** : ce coup vise à fracasser ou trancher le crâne de l'adversaire au moyen d'une feinte complexe qui égare le défenseur. Les dommages à la tête sont doublés même si la cible porte un casque ou un heaume et la feinte impose de plus au défenseur un malus de parade de 40 %. Cette technique est associée à un maître d'arme appelé Jarnoc et est donc également appelée le Salut de Jarnoc. Appliquer la règle de feinte.

◆ 5) Initiative

L'initiative est réalisée en additionnant 1d10 au score de la caractéristique Physique.

◆ 6) Réussite critique

En combat, on estime que l'attaque critique ou l'esquive critique est brillante.

Une attaque critique peut être parée ou esquivée, mais dans ce cas, l'attaque réussit tout de même, mais n'inflige que des dommages normaux.

Si la parade ou l'esquive sont à leur tour critique, l'attaque est évitée.

Si l'attaque critique n'est ni parée, ni esquivée, les dommages sont doublés.

Un effet de dommages magiques – comme une déflagration élémentariste – est également doublé.

Dans le cas d'une parade ou d'une esquive, le personnage gagne – dans le cas d'un combat au contact – la possibilité de placer une attaque en riposte, égale à sa compétence d'attaque non majorée d'un malus s'il a déjà agi.

TABLES DES DOMMAGES

◆ Corps à corps

En corps à corps, les dommages sont à la fois assommants et blessants.

Un jet d'opposition en force réussi d'au moins 5 points permet d'assommer un adversaire touché au visage ou à la tête.

De plus, les coups occasionnent les dommages structurels suivants.

- ❑ 1d4 + [phy / 4 arrondi à l'inférieur] : mains nues et coup de tête.
- ❑ 1d6 + [phy / 4 arrondi à l'inférieur] : pieds.
- ❑ 1d6 + 3 + [phy / 4 arrondi à l'inférieur] : crocs, griffes, cornes.

◆ Duels

Les dommages des diverses armes sont les suivants.

- ❑ 1d8 + 4 + [phy / 4 arrondi à l'inférieur] : couteau et poignard, bâton court, gourdin.
- ❑ 1d8 + 6 + [phy / 4 arrondi à l'inférieur] : épée courte, glaive, sabre court, marteau de guerre, javelot de jet, épieu, gourdin de fer, bâton de combat, fauchard, faucille, fléau d'arme simple.
- ❑ 1d10 + 6 + [phy / 4 arrondi à l'inférieur] : épée longue, sabre de combat, cimenterre, lance de fantassin, masse de guerre, étoile du matin.
- ❑ 1d10 + 8 + [phy / 4 arrondi à l'inférieur] : hache de bataille, claymore, épée à deux mains.
- ❑ 1d10 + 10 + [phy / 4 arrondi à l'inférieur] : hallebarde.

Une arme forgée par un maître peut apporter de 1 à 3 points de dommages supplémentaires. Son équilibrage et sa légèreté permettent des bonus au combat de 5 % à 20 % - pour les armes des maîtres les plus légendaires.

- ❑ Flèches ordinaires : 3d6.
- ❑ Perce-armures : infligent des 1/2 dommages, mais ne tiennent pas compte de la protection de l'armure.
- ❑ Déchireuses : 4d6.
- ❑ Couteaux de lancer : 1d8 + 4 + [bonus de force / 2].
- ❑ Shurikens : 1d6.
- ❑ Dards : 1d4.

Règle spéciale : il est possible de lancer jusqu'à trois shurikens ou trois dards par action d'attaque. Trois jets distincts sous la compétence " Lancer " sont toutefois nécessaires – sans malus d'action multiple.

◆ Armures

Les armures confèrent des points de protection à retrancher aux dommages infligés. Certains modèles ne protègent que le torse. D'autres, dites complètes, assurent une protection globale.

- ❑ Armure légère en cuir bouilli et clouté (torse) : 1d4+4.
- ❑ Armure légère en cuir bouilli et clouté complète : 1d4+4.
- ❑ Cotte de maille : 1d6+4.
- ❑ Armure de plaque partielle (torse) : 1d10+4.

- ❑ Armure de plaque complète : 1d10+4.
- ❑ Casque : 2 points de protection supplémentaires.
- ❑ Heaume : 3 points de protection supplémentaires.

- ❑ 4 : bras gauche - idem
- ❑ 5 : bras droit - idem
- ❑ 6 : bas ventre - idem
- ❑ 7 : jambe gauche - idem
- ❑ 8 : jambe droite - idem

Malus de mobilité

Les compétences suivantes sont minorées de 30 % pour le porteur d'une cotte de maille et d'une plaque partielle et de 50 % pour un individu armuré d'une plaque complète :

Athlétisme, Crochetage, Dextérité, Discrétion, Escalade, Esquiver, Furtivité, Nager.

CONVENTIONS ORDINAIRES

◆ Localisation des coups

Elle permet essentiellement de savoir si le membre touché est protégé par une armure.

Lancez 1d8 et appliquez la localisation :

- ❑ 1 : tête – doublez les dommages si le personnage ne porte pas de casque.
- ❑ 2 : poitrine – lancez 1d4 : sur un résultat de 1, le cœur est touché si le personnage ne porte pas d'armure. Doublez les dommages.
- ❑ 3 : abdomen – lancez 1d4 : sur un résultat de 1, une artère est touchée si le personnage ne porte pas d'armure. Doublez les dommages.

Aktos a les exactes propriétés astronomiques et climatiques de la terre. Considérez qu'il s'agit de la terre elle-même plongée dans un passé immémorial ou dans un avenir lointain – après une période de destruction totale. Karn serait située dans les régions de l'Europe centrale et ses extrémités déborderaient vers les terres nordiques et vers les climats arides et désertiques au Sud. L'Au-delà se situe à l'Ouest et au sud de Karn.

◆ Calendrier

Quatre mois de plus ou moins 90 jours dits mois de l'hiver, du printemps, de l'été et de l'automne composent simplement une année.

Les semaines comptent un jour pour un dragon, de la façon suivante :



© François Luc



Arkhenod-ahn est le premier jour de la semaine. Il marque celui du travail et de la loi. C'est le jour des juges et des rois. Premier jour du cycle, il réintroduit l'ordre et l'entente et fait table rase des haines et des tensions. Il lie les gens de Karn dans un nouveau projet et satisfait aux attentes les plus prospères.

Tylos-ahn est le jour de la conception et de la réflexion. Il est aussi celui des bâtisseurs, celui où les dévastations ont disparu au profit des nouvelles constructions et des espoirs nés.

Osiros-ahn est le jour béni des voyageurs. Les prix des auberges traditionnellement sont réduits. C'est aussi le jour préféré des noceurs qui préfèrent la convivialité aux violences du Feyr-ahn et la nuit est appelée celle des rencontres. Il marque un bref temps de repos dans le cycle et permet de reprendre son souffle, après le travail et les actions créatrices et avant les premières déviations de la transition et les drames de la fin du cycle.

Bjorn-ahn est le jour des marins. C'est un jour neutre également, celui de l'attente et de la transition vers le désordre qui consacre la deuxième partie du cycle.

Arshan-ahn est le jour de la dissolution des répressions. Il est un temps de transition entre le sérieux travailleur de Arkhenod-ahn et les réjouissances excessives de Feyr-ahn, bien que plus tourné vers le désordre. A cet effet, il consacre la parole du barde – celle qui défait parfois l'ordre en dénonçant les travers et l'hypocrisie du prince. Il est le jour des premiers excès. Ses drames se calfeutrent dans l'ombre et dans le silence.

Feyr-ahn est le jour de l'exultation et des excès. Nombres de professions n'exercent pas et les populations s'adonnent aux divertissements et aux violences.

Brone-ahn est également appelé le " jour noir ". Il est traditionnellement celui des vengeances et des règlements de comptes. Les comploteurs officient ce jour par superstition car ils pensent leurs machinations bénies par le dragon de la domination. De grands marchés financiers s'effectuent également ce jour, pour les mêmes motifs.

Le Jour de l'Oubli correspond au dragon de la vacuité. Il est celui du silence et du deuil, consacré au repos et aux cérémonies funéraires.

◆ Système monétaire

A Karn, la *grande dragon* est une imposante pièce d'or qui équivaut à 10 *dragons*, des pièces d'or ordinaires. Un *œil de dragon* est une pièce mêlée d'argent et de fer dont 10 valent un dragon. Un œil vaut 10 *sonnantes*, qui sont des piécettes de fer et la plus petite unité monétaire de Karn.

Les démiugistes usent d'un système mixte mêlant le troc et la monnaie qui peut être utilisé dans les cités. Dahngaronn utilise le *soleil*, une pièce d'argent frappée du symbole éclatant de Rism et les *étoiles*, pièces de bronze dont 10 valent un soleil.

◆ Mesure des distances

Un **pouce** équivaut à cinq de nos centimètres, un **piéd** équivaut à cinquante de nos centimètres, le **pas** vaut pour 1,50 m et le **tarn** pour 2 kilomètres.

Pour les liquides et volumes, employez artificiellement les conventions francophones actuelles.

SORTILEGES ELEMENTAIRES

Voici la description des sorts élémentaristes accessibles aux servants des éléments et en partie aux mages draconiques et aux conjurateurs. Un récapitulatif se trouve à la fin du document. Ils sont directement issus du jeu L5R et ont été transformés pour *Sons of Karn*.

Considérez ces sorts comme des compétences. Il est possible aux personnes qui ont une prédisposition intellectuelle à l'étude de se voir enseigner la science élémentariste ; on peut en apprendre jusqu'à un nombre équivalent au score de Mental, appartenant à un élément unique à l'exception d'un sortilège qui peut être tiré d'un autre élément.

Le score ou le premier des scores indiqués entre parenthèses indique les points de compétences que les mages ou le conjurateur doivent investir pour acheter l'apprentissage du sortilège et pour investir dans un second temps les points de compétences du score. Les élémentaristes se contentent d'investir des points de compétence pour acquérir l'usage des sortilèges.

Le **temps d'incantation** caractérise l'initiative à laquelle le personnage commence à incanter (score d'initiative standard) et celle à laquelle le sort fait effet (score d'initiative original auquel se soustrait la durée du temps d'incantation). Ainsi, dans le cas du sortilège de *Courage des sept tonnerres*, un jet d'initiative de 17 signifie que l'élémentariste commence à incanter à 17 et le lance à 15 – le temps d'incantation étant de 2 segments.



◆ Sorts de la Terre

Courage des sept tonnerres : [30 % / -60 %]

Durée : 10 rounds.

Temps d'incantation : 2 segments ;

En lançant ce sort, les élémentaristes en appellent à la fois aux énergies qui les parcourent et à celles qui les entourent et peuvent ainsi accroître la résistance aux coups d'une cible de 1d6 points. L'élémentariste peut également tenter de le faire sur une deuxième cible, avec un modificateur de -60 %.

Epée de la Terre : [20 %]

Durée : 10 rounds.

Temps d'incantation : 3 segments.

Grâce à ce sort, l'élémentariste peut créer une épée de métal. Chaque fraction de 20 % au seuil de difficulté accroît les dommages de 1d6 points de dégâts. Si l'élémentariste sombre dans l'inconscience ou est tué, l'arme élémentaire disparaît.

Evocation des éléments : [20 %]

Durée : huit rounds.

Temps d'incantation : un segment.

Ce sort permet d'animer des plantes grimpantes et des ronces dans une zone de 9 m² afin de ralentir la progression d'autres personnages. Une augmentation de 10 % du seuil de difficulté accroît la surface de 3 m². Pour ne pas être pris dans le piège végétal, tout personnage pénétrant dans la zone affectée par le sort doit réussir, à chaque action, un jet de Dextérité avec un malus égal au seuil de difficulté du sort. S'il se retrouve prisonnier, il doit réussir un jet sous Physique avec un malus de 5 pour pouvoir se déplacer de 30 centimètres par action. Les bêtes et créatures dépourvues d'intelligence paniquent dès qu'elles sont prises au piège et peuvent se blesser si elles ne parviennent pas à se libérer.

Feux de la forge : [10 %]

Durée : permanente.

Temps d'incantation : un segment.

Ce sort permet de réparer, jusqu'à lui rendre sa forme première, tout objet ou élément d'équipement manufacturé. Il ne peut restaurer les éventuels pouvoirs magiques qu'abritait l'objet avant d'être brisé. Ce sort n'a aucun effet sur un objet intact.

Frappe à la racine : [30 %]

Durée : 10 rounds.

Temps d'incantation : 2 segments.

En lançant ce sort, l'élémentariste empêche sa cible de puiser dans l'énergie de la terre qui l'habite, ce qui

a pour effet de désorienter son âme et d'affaiblir son corps. Tout dommage fait sur la cible est majoré de 1d6 supplémentaire.

Frappe de bronze : [20 %]

Durée : instantanée.

Temps d'incantation : un segment.

Ce sort ne peut viser qu'un personnage ou une créature démoniaque. En le lançant, l'élémentariste déchaîne les puissances de la Terre qui l'entourent et le parcourt contre la cible. Les dommages sont de 2d6, la protection n'agit pas.

Glyphe de protection élémentaire : [10 % / -20 % / -30 %]

Durée : quatre rounds.

Temps d'incantation : 2 segments.

En lançant ce sort, l'élémentariste fait appel aux vertus de la Terre qui parcourent son esprit et son corps. Une âme protégée par la force de la Terre est plus résistante à la magie. La cible de ce sort est protégée contre la magie. Le seuil de difficulté de tout sort visant cette cible est augmenté du seuil de difficulté employé par l'élémentariste pour tenter de lancer ce sort [-10 %, -20% ou -30 %].

Lame immortelle : [60 %]

Durée : permanente.

Temps d'incantation : une heure.

En lançant ce sort, l'élémentariste fait bénéficier une arme d'une partie de l'énergie de la Terre qui le parcourt. Ce sort augmente les dommages de l'arme de 1d6 points. On ne peut lancer deux fois ce sort sur la même arme. Il n'a d'effet que sur les armes de métal.

Paralysie de la Terre : [10 %]

Durée : un round.

Temps d'incantation : un segment.

En lançant ce sort, l'élémentariste invoque les énergies de la Terre qui parcourent sa cible afin d'accroître son poids jusqu'à l'immobiliser. C'est tout le poids de la terre qui s'abat sur la cible, rendant chaque pas plus difficile à faire et même l'air plus dense. Elle fait tous ses jets impliquant le mouvement avec un malus de -20 %.

Protection de la terre : [60 %]

Durée : jusqu'au lever du soleil.

Temps d'incantation : 3 segments.

Ce sort permet de créer autour de l'élémentariste une zone de protection de 10 m de rayon. Aucune créature ne peut plus l'approcher à moins de 10 m, sauf si elle réussit un jet d'opposition en Ame.



La portée de ce sort est décuplée s'il est lancé depuis l'intérieur d'un temple élémentariste.

Répartir nos forces : [30 %]

Durée : 10 rounds.

Temps d'incantation : 3 segments.

En lançant ce sort, les élémentaristes font bénéficier leur cible d'une partie de leur propre énergie de la Terre. Le bénéficiaire luit véritablement de l'énergie qui l'envahit soudain. Il peut, tant que le sort fait effet, faire tous ses jets avec un bonus de 20 %.

Tombe de bronze : [30 %]

Durée : Ame / 4 rounds arrondis au supérieur

Temps d'incantation : 3 segments.

En lançant ce sort qui ne peut être utilisé que contre un personnage ou une créature démoniaque, l'élémentariste tente de remplacer l'énergie de Terre impure de la cible par son énergie. S'il y parvient, la peau de sa cible se transforme en bronze, qui le paralyse petit à petit. La cible doit faire chaque round un jet d'opposition en Ame. Si elle le rate, elle subit des dommages de 1d6. Le bronze qui recouvre sa peau tombera en poussière dans un délai de quatre à sept jours, sans laisser aucune marque.

Ce sort, qui impose à l'élémentariste de transférer son énergie de la Terre, est extrêmement puissant : il ne peut en maintenir les effets que durant (Ame / 4 rounds arrondis au supérieur). Au bord de l'évanouissement après l'avoir utilisé, il sera dans l'impossibilité de lancer un sortilège pendant un nombre de rounds égal à celui pendant lequel il a maintenu le sort.

Tremblement de Terre : [30 %]

Durée : cinq rounds.

Temps d'incantation : 5 segments.

En lançant ce sort, l'élémentariste fait appel aux forces destructrices de la Terre afin de provoquer des secousses sismiques dans un rayon de 50 mètres autour de la cible du sort. Les personnages présents dans cette zone font tous leurs jets avec un malus de -40 %. Ils ne sont pas à l'abri, en outre, d'éventuelles chutes d'objets, d'arbres, rochers...

Chaque augmentation par tranche de 10 % permet soit d'accroître de 10 m la zone d'effet du sort, soit de faire perdre 10 % en plus aux personnages présents dans cette zone. L'épicentre du tremblement de terre doit être à portée de vue de l'élémentariste.

Volonté absolue : [20 %]

Temps d'incantation : 2 segments.

Durée : trois rounds.

La cible de ce sort (y compris l'élémentariste lui-même) bénéficie d'une protection magique aux dommages de 1d6+2 points tant que le sort produit ses effets.

◆ Sorts de l'Eau

Il n'est pas nécessaire d'être à proximité d'une source d'eau pour lancer ces sorts, mais si c'est le cas, l'élémentariste bénéficie d'un bonus de 15 %.

Bassin réfléchissant : [20 %] :

Durée : trois minutes.

Temps d'incantation : 5 segments.

L'élémentariste doit prendre pour cible de ce sort un bassin d'eau calme. S'il parvient à la lancer, l'élémentariste peut observer (mais n'entendra pas) tout ce qui se passe dans un endroit qu'il connaît déjà, comme si le plafond de l'endroit était une paroi de verre.

Bénédictio de la pureté : [20 %]

Durée : instantanée.

Temps d'incantation : 20 minutes.

En lançant ce sort, l'élémentariste sollicite la bénédiction des forces de l'eau pour débarrasser la cible des maladies et des maux (y compris un poison actif) qui l'affectent.

Ce sort, qui impose à l'élémentariste de forcer les esprits malins à intégrer son corps avant de les expulser, est particulièrement épuisant, pour lui comme pour sa cible. Si ce sort est lancé devant un autel dédié à l'air, l'élémentariste bénéficie d'une augmentation de 15 %.

Cœur de la nature : [30 %]

Durée : un mois.

Temps d'incantation : 4 segments.

Ce sort permet à l'élémentariste d'établir un lien mental (mais pas de communiquer) avec un animal à portée de vue. S'il parvient à le lancer, l'animal restera toujours à moins de trois heures de route de l'élémentariste et le rejoindra s'il l'appelle. L'animal aura ordinairement un comportement amical envers l'élémentariste et pourra même se montrer agressif si ce dernier était menacé (mais pas au point de risquer sa vie). Si l'élémentariste ne l'appelle pas dans le mois qui suit le lancement du sort, le lien mental est rompu (chaque augmentation de 20 % permet de prolonger ce délai d'un mois).



Pour déterminer où est l'animal (direction et distance par rapport à lui), l'élémentariste fait un jet sous Ame.

Epée de l'eau : [20 %]

Durée : 10 rounds.

Temps d'incantation : 3 segments.

Ce sort permet de créer une épée étincelante. Chaque augmentation du seuil de difficulté de 20 % permet de lancer 1d6 de dommages supplémentaires. Si l'élémentariste perd conscience ou est tué, l'arme élémentaire disparaît.

Liens spirituels : [20 %]

Durée : 10 rounds.

Temps d'incantation : 3 segments.

L'eau vit au plus profond de la terre et se fraye ainsi un chemin jusqu'aux quatre coins du monde. Ce sort permet à l'élémentariste de se mettre en phase avec ces eaux souterraines et de localiser un individu ou un objet manufacturé. S'il parvient à le lancer, l'élémentariste a une vision de l'endroit où se trouve l'objet, voire, si ce dernier se trouve à moins de 2 km, est guidé jusqu'à lui. L'élémentariste doit connaître l'objet en question ou doit posséder quelque chose ayant un lien avec cet objet ou cette personne. La portée de ce sort est de 2 km, plus 2 km supplémentaires par augmentation de 20 % du seuil de difficulté.

Paix de l'esprit : [20 %]

Durée : instantanée.

Temps d'incantation : 4 segments.

Ce sort permet de faire disparaître toute peur et tout effet altérant l'esprit de la cible qui serait provoqués par une tierce personne. Chaque augmentation de 20 % permet de faire bénéficier une cible de plus de cette protection.

Pluie torrentielle : [60 %]

Durée : une heure.

Temps d'incantation : 5 segments.

Ce sort permet de provoquer une violente tempête qui frappe une zone de 2 km² dont l'élémentariste est le centre. Dans cette zone, la visibilité est réduite à 30 cm et tous les jets d'action sont faits avec un malus de 60 %. Chaque augmentation de 20 % aggrave ce malus de 20 % ou accroît la zone d'effet de 2 km².

Reflets révélateurs : [20 %]

Durée : cinq rounds.

Temps d'incantation : 5 segments.

En lançant ce sort, l'élémentariste apprend à mettre en phase son énergie de l'Eau avec les énergies supranaturelles qu'émet un objet magique. Une fois ce sort lancé, la vision de l'élémentariste se trouble, comme s'il observait de l'eau, et la nature de l'objet magique apparaît sous la forme d'un reflet d'une intensité proportionnelle à la puissance de l'objet en question.

Rempart d'eau : [20 %]

Durée : cinq minutes.

Temps d'incantation : 2 segments.

Ce sort permet à l'élémentariste de faire apparaître des douves tout autour de lui. Ces douves ne pourront apparaître à proximité de bâtiments érigés par l'homme. Elles ont une profondeur et une largeur de 3 m (plus 1,50 m par augmentation de 20 % du seuil de difficulté du sort) et un rayon de 4 m (plus 3 m si augmentation). L'eau des douves est parfaitement normale, et même potable si besoin est.

Revers de fortune : [20 %]

Durée : 10 rounds.

Temps d'incantation : 3 segments.

Ce sort, qui est une bénédiction, permet à la cible de refaire un jet raté pendant la durée du sort. Chaque augmentation de 20 % du seuil de difficulté prolonge la durée de 10 rounds.

Transfert d'énergies : [20 %]

Durée : trois rounds.

Temps d'incantation : 3 segments.

Ce sort permet de réduire de 1d6 la caractéristique d'un personnage consentant et d'augmenter de la même valeur la caractéristique correspondante d'un autre personnage. Une caractéristique ne peut être réduite en dessous de 5.

Voie vers la paix intérieure : [10 %]

Durée : permanente.

Temps d'incantation : 2 segments.

Ce sort permet à l'élémentariste d'utiliser ses énergies élémentaires pour soigner les blessures d'autrui. S'il parvient à le lancer, le sort prend la forme d'un influx d'énergie vitale qui fera récupérer 1d6 points de vie à la cible. Chaque augmentation de 10 % permet de récupérer 1d6 supplémentaire.



Ce sort ne fait qu'accélérer le processus naturel de guérison et n'a aucun effet chirurgical (réduire les fractures, stopper les hémorragies internes, régénérer les organes touchés...) : ces blessures graves engendreront des séquelles.

Il est possible de neutraliser un poison grâce à ce sort, à la condition de le lancer autant de fois que nécessaire, jusqu'à ce que ses symptômes se dissipent. L'élémentariste essaye ainsi de convaincre l'âme de la victime de demeurer dans son corps.

Le MJ devra décider de la fréquence de lancement du sort (généralement au moins une fois par heure).

◆ Sorts du Feu

Ailes du Feu : [20 %]

Durée : deux minutes.

Temps d'incantation : 3 segments.

Ce sort permet de faire apparaître des ailes de feu d'environ 2,50 m le long des bras de la cible. Si la cible est lourdement chargée, chaque augmentation de 20 % lui permet de porter 15 kilos supplémentaires. Chaque augmentation supplémentaire permet d'accroître le temps de vol de 2 minutes par augmentation de 20 %.

Bénédictio élémentaire : [10 %]

Durée : cf. dessous.

Temps d'incantation : 3 segments.

Ce sort crée une source de lumière qui éclaire comme le soleil de midi, n'importe où et dans n'importe quelles conditions, à l'exception de ténèbres magiques. Elle peut éclairer une pièce de petite ou moyenne taille. Pour les pièces plus grandes ou en extérieur, des augmentations de 10 % seront nécessaires pour dissiper toutes les zones d'ombre, dans les coins notamment. La durée d'effet dépend des augmentations utilisées :

Nbre d'augmentations	durée d'effet
Aucune.....	une minute
Une.....	cinq minutes
Deux.....	quinze minutes
Trois.....	trente minutes
Quatre.....	une heure
Cinq.....	trois heures
Six.....	une journée
Sept.....	un mois

Cœur de l'enfer : [30 %]

Temps d'incantation : 5 segments.

Durée : instantanée.

En lançant ce sort, l'élémentariste provoque une explosion de feu qui frappe (5d6) une cible à portée de vue et tout ce qui se trouve dans un rayon de trois mètres autour d'elle (personnages et objets).

Tout personnage présent dans la zone d'effet peut faire un jet en esquive avec un malus de 30 % pour tenter de diviser les dommages par deux.

Ce sort ne peut être utilisé qu'une fois par jour.

Colère solaire : [20 %]

Durée : instantanée.

Temps d'incantation : 2 segments.

Ce sort permet de déchaîner la colère du soleil sous la forme d'une explosion aveuglante de lumière, dont l'origine est l'élémentariste. Tout personnage pouvant la voir, même partiellement, doit faire un jet en dextérité avec un malus de (Ame du lanceur X 2), sous peine d'être momentanément aveuglé. Si le personnage est aveuglé, ses jets d'action physique sont affectés d'un malus de 50 %.

Combustion : [10 %]

Durée : instantanée.

Temps d'incantation : 3 segments.

Ce sort ne peut viser que des objets. En le lançant, l'élémentariste met en phase son énergie du Feu et celle qui sommeille dans l'objet afin de réveiller cette dernière. S'il réussit à le lancer, l'objet s'embrase. Ce sort n'affecte que des matériaux naturellement inflammables (papier, petit bois...), sauf emploi d'une augmentation de 10 %

Augmentation	Matériau
Une	bois mort, vêtements...
Deux	matériaux solides (mais inflammables), armure autre que métallique, cuir.

Epée de feu : [20 %]

Durée : 10 rounds.

Temps d'incantation : 3 segments.

Ce sort permet à l'élémentariste de créer une épée de feu. Chaque augmentation de 20 % permet de lancer 1d6 de dommages supplémentaires. Si l'élémentariste perd conscience ou est tué, l'arme élémentaire disparaît.

Feu intérieur : [30 %]

Durée : instantanée.

Temps d'incantation : 3 segments.

Ce sort permet à l'élémentariste de projeter par les mains une boule de feu vers une ou plusieurs cibles à portée de vue (une nouvelle cible par augmentation de 20 %). Ce sort occasionne 3d6 points de dommages.



Feu de la destruction : [20 %]

Durée : instantanée.

Temps d'incantation : 2 segments.

Ce sort permet de créer une terrifiante boule de feu (4d6) qui englobe l'élémentariste qui l'a lancée et sa cible, située à 30 m maximum. L'élémentariste subit la moitié des dommages (arrondie au supérieur) infligés à sa victime, ainsi que tout personnage se trouvant à moins de trois mètres de la cible et ratant un jet en esquive. Toute personne se trouvant entre l'élémentariste et la cible subit la totalité des dommages, comme la cible elle-même.

Feux purificateurs : [20 %]

Durée : 5 rounds

Temps d'incantation : 2 segments.

La cible brûle d'un feu magique qui lui accorde un bonus à ses jets de combat de 20 % et accroît ses dommages de 1d6.

Fureur foudroyante : [20 %]

Durée : instantanée.

Temps d'incantation : 2 segments.

Ce sort est en réalité une prière adressée au tonnerre, pour qu'il fasse apparaître un éclair (3d6 de dommages), et ce même s'il n'y a pas le moindre nuage à l'horizon. L'élémentariste qui lance ce sort pendant un orage bénéficie de 1d6 de dommages supplémentaires. Ce sort provoque bien souvent de violents orages, qui durent environ une semaine, dans la partie du ciel à la verticale de l'élémentariste.

Glyphe de protection contre le mal : [20 %]

Durée : une journée.

Temps d'incantation : 5 segments.

Ce sort prend la forme d'un symbole de protection contre le mal que l'élémentariste trace à même le sol (ou sur n'importe quelle surface immobile). Une fois lancé, toutes les créatures démoniaques s'enflamment dans un rayon de 10 m autour du symbole. Elles subissent un dommage de 3d6 toutes les minutes, tant qu'elles restent dans la zone d'effet du sort. Cette zone peut être étendue de 3 m par 20 % d'augmentation du seuil de difficulté.

Lame acérée : [10 %]

Durée : deux rounds.

Temps d'incantation : 2 segments.

La cible de ce sort ne peut être qu'une arme. En cas de réussite, le porteur de l'arme fait tous ses jets de toucher avec un bonus de 10 % et de dommages avec 1d6 supplémentaire, tant que le sort produit ses effets.

Chaque augmentation de 10 % augmente les chances de toucher de 10 % et les dommages de 1d6.

Poing du tonnerre : [50 %]

Temps d'incantation : une heure.

Durée : une heure.

La cible de ce sort doit être un bâtiment à portée de vue de l'élémentariste. Pendant l'incantation, des nuages sombres et menaçants s'accumulent au-dessus de la cible. Une fois le sort lancé, la cible subit les assauts continus de la foudre, pendant la durée du sort. Ces assauts répétés affaiblissent la structure du bâtiment, qui, sans doute, s'effondrera à l'issue de la durée du sort. En raison de sa durée d'incantation et de la concentration qu'il requiert (susceptible d'être brisée à tout moment), ce sort est rarement utilisé contre les bâtiments gardés. Il est efficace contre les bâtiments de petite taille, qu'il peut détruire rapidement et facilement. Il ne fera que des dégâts légers à des bâtiments plus solides ou de plus grande taille.

◆ Sorts de l'Air

Brumes d'illusion : [20 %]

Durée : une minute.

Temps d'incantation : 2 segments.

Ce sort permet à l'élémentariste, en se servant de jeux d'ombre et de lumière, de créer une illusion particulièrement convaincante. Cette illusion a la taille d'un homme adulte et est muette. Tout personnage à proximité de l'illusion peut faire un jet de psychologie à -30 % pour percevoir à jour le subterfuge. L'illusion ne peut entrer en contact avec quoi que ce soit sans dévoiler sa réelle nature illusoire. L'utilisation d'augmentations de 20 % permet d'obtenir une grande variété d'effets.

Effets	nbre d'augmentations
Mouvements lents, simples	une
Mouvements complexes, rapides	deux
Son ou mot unique	une
Phrase entière	deux
Taille + 50 % (un homme et demi)	une
Illusion supplémentaire	deux
Minute supplémentaire d'effet	une
Difficulté supplémentaire de 10 % au jet de psychologie	une



Commander à l'esprit : [20 %]

Durée : un ordre

Temps d'incantation : un segment.

En lançant ce sort, l'élémentariste fait appel à la subtile influence de son énergie de l'Air pour implanter des pensées dans l'esprit de la cible. Pour y parvenir, il doit pouvoir la regarder droit dans les yeux.

S'il parvient à lancer le sort, la cible doit faire un jet de Perception avec pour malus (âme du lanceur x2). Si elle le réussit, elle perce à jour l'élémentariste et le sort échoue ; si elle le rate, il produit ses effets et la cible est alors persuadée que ces pensées sont bien les siennes. La cible ne fera pas sienne des pensées qui iraient à l'encontre de ses croyances ou de ses principes. Chaque augmentation de 20 % s'ajoute également au seuil de difficulté de Perception de la cible.

Diversion aérienne : [30 %]

Durée : cinq rounds.

Temps d'incantation : un segment.

Ce sort permet à l'élémentariste d'invoquer un esprit de l'air particulièrement énervant dont les acrobaties et les sarcasmes déconcentreront la cible. Chaque augmentation de 30 % permet d'invoquer un nouvel esprit de l'air qui pourra soit être une nouvelle source de tourments pour une cible unique, soit distraire une nouvelle cible. Le facteur difficulté de la cible augmente de 30 %.

Echo messenger : [30 %]

Durée : spéciale (cf. ci-dessous)

Temps d'incantation : 6 segments.

Ce sort permet de confier aux énergies de l'Air un message d'une dizaine de mots qui va rester en sommeil jusqu'à ce que son destinataire (désigné par l'élémentariste au lancement du sort) approche du lieu. Si tel est le cas, le message lui sera délivré comme si l'élémentariste le lui murmurait directement à l'oreille et le sort se dissipera aussitôt après. Chaque augmentation de 30 % permet d'allonger le message de dix mots supplémentaires. L'élémentariste peut ne pas choisir de destinataire précis ("quiconque") et rendre le message permanent en utilisant deux augmentations : dans ce cas, le message est délivré pour l'éternité à quiconque pénètre dans la zone d'effet (10 m de rayon).

Epée de l'air : [20 %]

Durée : 10 rounds.

Temps d'incantation : trois rounds.

Ce sort permet à l'élémentariste de créer une épée d'air.

Chaque augmentation permet de lancer 1d6 supplémentaire. Si l'élémentariste perd conscience ou est tué, l'arme élémentaire disparaît.

Essence de l'Air : [30 %]

Durée : une minute.

Temps d'incantation : 3 segments.

Ce sort permet à l'élémentariste de réduire ses aspects physiques pour prendre l'apparence de l'Air. Il devient alors invisible comme l'air. S'il accomplit une action dont les résultats sont perceptibles (parler, ouvrir une porte, saisir un objet...), tout personnage présent peut faire un jet de perception avec un malus de (30 % + âme du lanceur) afin de repérer l'utilisation du sort, et donc la présence de l'élémentariste. S'il réussit son jet, il pourra par la suite voir et suivre l'élémentariste, à condition de n'être jamais distrait, même brièvement, sous peine de le perdre à nouveau. S'il rate son jet, il ne percevra qu'un courant d'air.

Influence de la nature : [20 %]

Durée : une question.

Temps d'incantation : un segment.

Ce sort permet à l'élémentariste (ou à toute autre cible) de communiquer avec les créatures vivantes. S'il parvient à le lancer, l'élémentariste pourra poser une question à une créature et comprendre sa réponse. Chaque augmentation de 20 % permet de poser une question supplémentaire.

Invocation du vent : [20 %]

Durée : 4 rounds.

Temps d'incantation : 3 segments.

En lançant ce sort, l'élémentariste fait appel aux esprits du vent pour transporter la cible par la voie des airs. C'est l'élémentariste qui contrôle le sort : sa cible ne maîtrise pas ses déplacements, qui restent assez lents. Si la cible n'est pas consentante, le seuil de difficulté est égal à (âme de la cible x3).

L'art de la tromperie : [20 %]

Durée : trente minutes.

Temps d'incantation : 3 segments.

Ce sort permet de revêtir la cible d'une illusion prenant la forme d'un costume et d'un masque. Cette illusion disparaît en cas de contact physique ; tout personnage à proximité peut également percevoir à jour le subterfuge (sans pour autant découvrir l'identité réelle de la cible) en réussissant son jet de (perception - âme du lanceur x3). Chaque augmentation de 20 % du seuil de difficulté accroît d'autant le seuil de difficulté du jet de perception.



Si l'illusion et la cible sont manifestement antagonistes, le recours à des augmentations sera nécessaire pour rendre l'ensemble crédible.

* aucune augmentation : changements mineurs d'apparence uniquement (reproduire le visage d'une autre personne dont la forme est proche) ;

* une augmentation : modification de la taille de 10 % maximum, nouveaux membres (ailes) pouvant être déplacés ou ressemblance plus frappante (tenter de tromper un personnage en prenant l'apparence de quelqu'un qu'il connaît bien).

* deux augmentations : modification totale de l'aspect physique, changement de sexe, modification de la taille de plus de 50 % ou sons inhumains, etc.

Lumière révélatrice : [10 %]

Durée : 5 rounds.

Temps d'incantation : 2 segments.

Ce sort permet de révéler l'existence de tout objet volontairement dissimulé ou camouflé (trappe, faux plancher). Tout objet ainsi caché qui se trouve à portée de vue de l'élémentariste (pas une épée posée derrière un grand vase, par exemple) s'auroolera d'une lumière bleutée. Ce sort permet uniquement de déterminer que l'objet a été dissimulé volontairement, pas sa nature exacte.

Les objets cachés magiquement (illusions, etc.) sont plus difficiles à mettre en évidence : pour y parvenir, l'élémentariste devra réussir un jet de (perception - âme du lanceur X 2).

Manteau de nuit : [20 %]

Durée : un jour.

Temps d'incantation : 2 segments.

Ce sort permet de dissimuler ce que porte le personnage ciblé (objet ou personne). L'élémentariste doit toucher à la fois l'objet et la cible pour lancer le sort. S'il parvient à lancer le sort, seule la cible peut voir l'objet tant qu'elle ne le prépare ou ne l'utilise pas. La cible ne doit pas transporter l'objet dans ses mains. Le MJ est libre d'augmenter le seuil de difficulté de ce sort s'il estime que d'éventuels spectateurs ne pourront que difficilement ignorer la présence de cet objet.

Percer l'esprit : [20 %]

Durée : trente secondes.

Temps d'incantation : 3 segments.

En lançant ce sort, l'élémentariste met son énergie de l'Air en phase avec celle de sa cible et a ainsi accès à ses pensées et émotions superficielles.

En utilisant des augmentations (âme de la cible), l'élémentariste pourra pénétrer plus profondément dans l'esprit de sa cible.

La présence d'un esprit étranger fouillant ses pensées peut s'avérer extrêmement perturbatrice pour la cible : le MJ pourra lui demander de faire un jet sous âme pour l'empêcher d'être brièvement sonnée par le choc que constitue cette intrusion.

Les pensées superficielles concernent la situation actuelle, les plus profondes concernent les souvenirs, croyances... sur lesquels le temps n'a pas de prise.

Percer les ombres : [10 %]

Durée : 10 rounds.

Temps d'incantation : 4 segments.

Ce sort permet à l'élémentariste de soumettre les ombres à sa volonté et, en les mêlant à ses énergies de l'Air, de ne plus faire qu'un avec les ténèbres.

L'élémentariste doit se trouver à proximité d'une zone d'ombre pour pouvoir lancer ce sort, qui, bien évidemment, ne produit aucun effet en pleine lumière. Chaque augmentation de 10 % accroît de même le seuil de difficulté de la compétence en perception utilisée par autrui pour voir la cible (ou la toucher avec une arme à distance).

Secrets du vent : [10 %]

Durée : dix minutes

Temps d'incantation : 6 rounds.

En lançant ce sort, l'élémentariste gagne les faveurs des esprits du vent, qui lui permettent d'écouter pendant 10 min (plus 10 min supplémentaires par seuil de difficulté supplémentaire de 10 %) toute conversation se déroulant dans un lieu (taille d'une pièce maximum) qu'il connaît. Ce lieu doit se trouver à 15 km maximum de l'élémentariste (plus 15 km supplémentaires par augmentation). Il entend la conversation comme s'il se trouvait au centre de la pièce. Il devra réussir un jet de perception pour parvenir à entendre une conversation à voix basse.

Sommeil du vent : [30 %]

Durée : une heure.

Temps d'incantation : un segment.

En lançant ce sort, l'élémentariste fait appel aux esprits apaisants de l'air et fait sombrer les énergies de l'Air de la cible dans un profond sommeil. Celle-ci fait un jet sous (Ame x2) avec pour malus le score en Ame du lanceur. Si elle le rate, elle sombre pendant une heure dans un sommeil profond. Si elle subit des dommages ou si l'on passe à moins de 30 cm d'elle pendant ce laps de temps, la cible se réveille automatiquement. Chaque augmentation de 20 % permet d'accroître le seuil de difficulté du jet de la cible d'une fois le score en Ame du lanceur.



Tornado : [30 %]

Durée : six rounds.

Temps d'incantation : Ce sort permet de projeter une puissante rafale de vent vers la cible. Cette rafale empêche tout projectile éventuel tiré par la cible d'atteindre l'élémentariste. A chaque action et jusqu'à la fin du sort, faites un jet d'opposition en Ame. S'il est réussi, la cible perd l'équilibre et est emportée de 3 m par round. Une augmentation de 30 % permet de faire subir les effets de ce sort à une cible supplémentaire.

Tranquillité de l'Air : [10 %]

Durée : 10 rounds.

Temps d'incantation : un segment.

Ce sort permet à l'élémentariste de créer tout autour de lui une zone de 1,5 m de rayon (chaque augmentation permet d'accroître ce rayon d'un mètre supplémentaire) qui absorbe tout son émis dans cette zone. Il est impossible de lancer un sort de l'intérieur de la zone d'effet.

Il est possible, en utilisant deux augmentations, de créer une bulle qui atténue tous les sons qui y pénètrent ou y sont émis, ce qui permet de continuer à parler dans la zone d'effet sans être dérangé par les bruits environnants.

Vents de murmures : [20 %]

Durée : instantanée.

Temps d'incantation : un segment.

Ce sort permet à l'élémentariste de savoir si les dernières paroles prononcées en sa présence par la cible étaient un mensonge ou non. Il indiquera juste à l'élémentariste ce que la cible croit être la vérité (et tant pis si on lui a menti à l'origine).

L'utilisation d'augmentations permet de mesurer l'importance du mensonge et parfois même de savoir si la cible a dit la vérité malgré elle en croyant préférer un mensonge.

Vitesse du vent : [30 %]

Durée : 12 rounds.

Temps d'incantation : 4 rounds.

La cible de ce sort est emportée par les vents et se déplace à une vitesse importante, à 10 mètres maximum au-dessus du sol (attention aux branches basses dans une forêt dense). Chaque augmentation permet soit de faire bénéficier à une nouvelle cible des effets de ce sort, dans la limite de (Ame/ 4) cibles, soit de faire se déplacer la cible de 3 m supplémentaires par tour.

RECAPITULATIF

Terre :

- Courage des sept tonnerres : accroît la résistance aux dommages de 1d6
- Epée de la terre : crée une épée de métal magique.
- Evocation des éléments : croissance végétale qui immobilise ou ralentit des adversaires
- Feux de la forge : répare un objet brisé, sans lui rendre ses éventuelles capacités magiques.
- Frappe à la racine : accroît les dommages faits sur un adversaire de 1d6.
- Frappe de bronze : 2d6 de dommages contre créature ou personnage marqué par la souillure.
- Glyphe de protection élémentaire : offre une résistance à la magie.
- Lame immortelle : accroît de façon permanente les dommages d'une arme métallique de 1d6.
- Paralysie de la Terre : alourdit les mouvements de la cible ; malus de -20 %.
- Protection de la terre : zone de protection de 10 m autour de l'élémentariste empêchant de l'approcher à moins de réussir un jet en opposition en Ame.
- Répartir nos forces : octroie à sa cible un bonus de 20 % à tous ses jets.
- Tombe de Bronze : crée des dommages sur une créature ou un personnage marqué par la souillure.
- Tremblement de terre : dans un rayon de 50 mètres autour de la cible, malus aux actions de -30 % ou plus suite à des secousses.
- Volonté absolue : protection magique aux dommages de 1d6+2 points.

Eau :

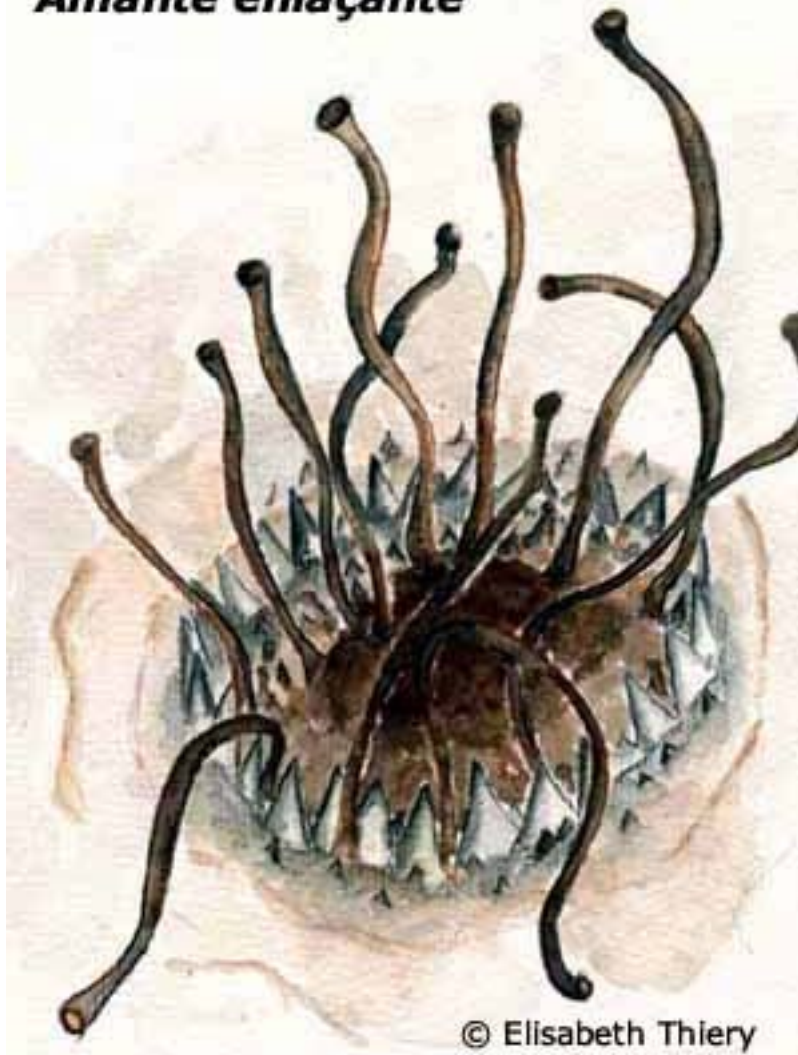
- Bassin réfléchissant : voir en un lieu connu ce qu'il s'y passe - mais n'entend pas -.
- Bénédiction de la pureté : soigne de la maladie et du poison.
- Cœur de la nature : amitié animale et lien mental.
- Epée de l'eau : crée une épée magique.
- Liens spirituels : localiser un individu ou un objet manufacturé.
- Paix de l'esprit : fait disparaître toute peur et effet altérant l'esprit produit par une tierce personne.
- Pluie torrentielle : une tempête réduit la visibilité et les actions physiques. (sort difficile à lancer)
- Reflets révélateurs : identification d'un objet magique.

- ❑ Rempart d'eau : création de douves autour de l'élémentariste.
- ❑ Revers de fortune : permet à la cible de refaire un jet raté pendant la durée d'effet du sort.
- ❑ Transfert d'énergies : abaisse 1d6 points de caractéristiques de la cible et transmet ces points à un bénéficiaire.
- ❑ Voie vers la paix intérieure : soin des blessures et du poison.

Feu :

- ❑ Ailes de feu : permet de voler pendant quelques minutes.
- ❑ Bénédiction élémentaire : lumière magique.
- ❑ Cœur de l'enfer : boule de feu.
- ❑ Colère solaire : explosion de lumière aveuglante.
- ❑ Combustion : enflammer des objets.
- ❑ Epée de feu : épée magique enflammée.
- ❑ Feu intérieur : autre boule de feu, moins

Amante enlaçante



© Elisabeth Thiery

puissante, mais divisible sur plusieurs adversaires dans différentes directions.

- ❑ Feux de la destruction : autre boule de feu qui affecte une cible, son entourage et une personne sur le chemin de la boule, entre l'élémentariste et la cible.
- ❑ Feux purificateurs : accorde bonus aux touchers et aux dommages de la cible qui en bénéficie.
- ❑ Fureur foudroyante : éclair.
- ❑ Glyphe de protection contre le mal : les créatures souillées s'enflamment dans la zone de protection.
- ❑ Lame acérée : accroît les effets de l'arme au toucher et aux dégâts.
- ❑ Poing du tonnerre : fait tomber la foudre sur un bâtiment pendant une heure.

Air :

- ❑ Brumes d'illusion : créer un personnage illusoire.
- ❑ Commander à l'esprit : tenter d'influencer les pensées de la cible.
 - ❑ Diversion aérienne : déconcentrer une cible
 - ❑ Echo messenger : laisser un message dans une zone qui sera transmis par l'air.
 - ❑ Epée de l'air : créer une lance élémentaire.
 - ❑ Essence de l'air : invisibilité relative.
 - ❑ Influence de la nature : poser une question à une créature quelconque.
 - ❑ Invocation du vent : faire voler quelqu'un, éventuellement contre son gré.
 - ❑ L'art de la tromperie : apparence illusoire.
 - ❑ Lumière révélatrice : trouver trappes et objets dissimulés.
 - ❑ Manteau de nuit : dissimuler l'objet ou la personne que porte la cible.
 - ❑ Percer l'esprit : lire les pensées superficielles et/ou profondes.
 - ❑ Percer les ombres : disparaître dans les ombres.
 - ❑ Secrets du vent : écouter une conversation dans un lieu qu'il connaît, à moins de 15 km, comme s'il y était.
 - ❑ Sommeil du vent : sommeil
 - ❑ Tornade : une violente rafale de vent
 - ❑ Tranquillité de l'air : zone autour de l'élémentariste où le bruit est amorti ; impossible de lancer un sort.
 - ❑ Vents de murmures : détection du mensonge.
 - ❑ Vitesse du vent : faire voler.



Le Livre Secret

Section du maître de jeux à préserver des regards indiscrets...

Le Livre Secret met à votre disposition les éléments qui vont permettre de faire vivre les personnages dans les *Mondes Déclinants*. Il présente des adversaires effrayants et des sites dépaysants, révèle quelques secrets du monde, dépeint ses dangers et présente les oppositions qui devraient, tous réunis et assemblés, constituer des instruments aisés à manipuler pour écrire les scénarios de votre campagne. Il délivre notamment différents exemples d'intrigues.

Débutons par quelques "joliesses" typiques de Aktos...

BESTIAIRE ET ADVERSAIRES

◆ Amante enlaçante

Plante carnivore désertique commune au désert du Flambeau de Kar-shran, elle forme un bubon dont la poche fait plusieurs mètres de diamètres. Dissimulée sous le sable, elle produit, au travers d'une bouche dentée qui déchire les chairs de ses victimes, des tentacules longues de dix mètres de long qui enlacent et attirent sa proie vers la bouche et vers l'estomac dont l'acide digestif est très corrosif. Elles réagissent aux vibrations du sol.

Physique : 24

Mental : 0

Ame : 0

Vie : chaque tentacule a 18 points de vie, et le corps dispose de 40 points de vie.

Tentacule : 50 % d'enlacer. Il faut 1d3+1 rounds d'opposition à un jet de force réussi pour attirer la victime dans la mâchoire puis dans l'estomac.

Mâchoire : 2d8. Elle s'active tant que la victime se débat.

Acide : 3d6 par rounds jusqu'à digestion accomplie.

◆ Ames damnées

Ceux qu'on appelle les demi-humains ont été maudits, prétend-on. Il en existe deux catégories. Les premiers sont en réalité les enfants d'un démon et d'une humaine, et les seconds ont réalisé des actes impies qui ont mis leur âme en résonance avec

les enfers et qui ont gagné des propriétés infernales. Les âmes damnées ne forment pas de société à part entière. Ce sont des individualistes marqués par le poids du destin et pourchassés. Leurs transformations peuvent se produire malgré eux sous le coup d'une extrême émotion. Elles peuvent se déclencher du fait de circonstances liées à la malédiction ou aux actes qui ont déterminé le châtement. Un guerrier sanguinaire peut se transformer s'il se sent provoqué, en meurtrier s'il voit du sang, etc.

Compétence : transformation [âme] :

- ❑ Œil nocturne : le personnage acquiert des yeux lumineux et une vision nocturne.
- ❑ Puissance [-25 %] : la caractéristique Physique augmente de deux.
- ❑ Griffes et crocs [-35 %] : une transformation partielle fait apparaître des armes naturelles effrayantes, en plus des effets des talents précédents.
- ❑ Métamorphose [-50 %] : La transformation en démon double la caractéristique Physique et la chance de réussite de toute compétence physique et martiale. L'apparence est bestiale et monstrueuse.

◆ Baz'amelth, sœur de l'araignée-démon

Les sœurs de l'araignée-démon composent une part des meutes monstrueuses qui constituent les Hordes Hurlantes. Sortes de parodies blasphématoires et grinçantes de Unoth-Ctha, les Baz'amelth sont des araignées géantes de 3 mètres au garrot dont le visage, humain, est celui d'une vieille femme à l'expression chagrine ou haineuse. Elles sont dotées d'intelligence et profèrent des paroles généralement sensées, mais invariablement culpabilisantes ou agressives si on les "force au combat" – soit si on tente de se défendre de leur propension à manger de la chair humaine et à vous viser pour son prochain repas.

Physique : 25

Mental : 14

Ame : 23

Griffes et mâchoires : 70 %.

Ses huit pattes d'araignée sont achevées par des griffes tranchantes. Elle attaque quatre fois et cause une perte d'1d8+10 points de vie. Une armure chitineuse noire et luisante la protège de 6 points.



Sa mâchoire, une atrocité claquante et hérissée de crocs, occasionne 1d6+8 points de dégâts.

Un poison émane de ses crocs. Un jet en Résistance aux poisons est nécessaire. S'il est raté, la vue du personnage se trouble... Sans un jet en Physique réussi, il tombe inanimé et perd 1 point de vie à chaque round s'il n'est pas soigné grâce à un jet en Premiers soins réussi. S'il réussit le jeu sous Physique, il subit un malus de 25 % à tous ses jets, et son bonus de Physique aux dommages est réduit à un.

◆ Barbares de l'Au-delà

Pris dans la démente du combat, ils ne sont pas affectés par les effets et les modificateurs des règles des blessures critiques et mortelles. Leur fureur leur permet, de même, d'infliger 1d6 points de dommages supplémentaires. La violence de leur société ne permet qu'aux plus forts et aux plus agressifs de survivre.

Physique : 18

Mental : 10

Ame : 12

Points de vie : 24

Compétences de combat premières (escrime ou armes tranchantes) : 75 %

Compétences de combat secondes (tir ou armes blanches) : 60 %

Esquive : 60 %

Athlétisme, Equitation, Pistage et survie, Dextérité, Discrétion, Furtivité et Commandement : 65 %

Les compétences sociales (sociabilité, étiquette), artistiques ou psychologiques (psychologie, séduction) sont très faibles (de 5 à 20 % maximum).

◆ Chevalier arcanique (standard)

Force : 20

Mental : 12

Ame : 15

Vie : 46

Bonus aux dommages : 5

Martialisme : 70 %

Escrime : 90 %

Esquive : 70 % (-50 %, pénalité de mobilité de l'armure)

Armure complète (avec heaume) : 1d10 + 4 (+3)

Protections magiques :

- Enchantement (troisième cercle) : +1d6
- Enchantement (cinquième cercle) : +4 (une fois par jour, pendant un combat)

Arme :

Epée longue à deux mains :

- dommages physiques : 1d10 + 6 + [8]

◆ Chevalier arcanique (expérimenté)

Ce personnage dispose des mêmes caractéristiques qui précèdent à l'exception de :

Martialisme : 180 %

Attaque : 180 %

Parade : 180 % (180/150/120/90)

Esquive : 100 % (100/70/40/10)

Son arme dispose des dommages magiques ajoutés par l'enchantement (sixième cercle : +1d6) : 1d10 + 1d6 + 14

◆ Chimère

Physique : 25

Mental : 8

Ame : 24

Points de vie : 70

Arme tranchante : 85 %

Hache à deux mains : 1d10 + 8 + [9]

Morsure : 50 %

Dommages : 1d8 + 6

Chaque tête a indépendamment 16 points de vie.

Le buste dispose d'une protection magique de 1d8+3 points.

Certaines variétés sont dotées d'une queue de scorpion.

Attaque : 60 %

Effets : L'aiguillon produit 1d8+4 points de dommages. Si un seul point de dommage passe la protection de la cible, un jet en Résistance aux poisons est nécessaire. Dans tous les cas, le personnage perd 6 points de vie. De plus, s'il est raté, la vue du personnage se trouble. Sans un jet en Physique réussi, il tombe inanimé et perd 1 point de vie à chaque round s'il n'est pas soigné grâce à un jet en Premiers soins réussi. S'il réussit le jeu sous Physique, il subit un malus de 25 % à tous ses jets, et son bonus de Physique aux dommages est réduit à un.

La chimère est un serviteur infernal particulièrement effrayant. Du corps d'une hydre à 8 têtes pourvu de larges ailes membraneuses émerge le buste d'un homme colossal nu maniant une hache à deux mains runique et démoniaque.

Le pouvoir de la hache lui fait disposer d'un pouvoir magique à votre choix ou plus simplement d'un bonus au toucher de 20 % ou d'un accroissement aux dommages de 6 points.

◆ Combattants humains

Soldat, garde, brigand :

Vie : 14
Phy : 12
Ame et Mental : 9
escrime et esquive : 50 %

Sergent de la garde et guerrier expérimenté :

Vie : 18
Phy : 15
Ame et Mental : 11
Compétences de combat : 60 %

Officier et mercenaire d'élite :

Vie : 20
Phy : 16
Ame et Mental : 12
Compétences de combat : 70 %

Duelliste légendaire et maître d'arme :

Physique : 16 – ou 13 s'il est âgé.
Mental : 18
Ame : 20
Escrime : 150 %
Esquive : 160 %
Autres compétences de combat : 90 %
Vie : 32



Il dispose des "techniques exceptionnelles" attaque étendue et papillon de la mort.

◆ Démon reptilien

Long de 8 mètres, ce serpent dont les anneaux sont larges de 2 mètres achève son corps par un torse humain géant doté d'une tête de serpent. Des vipères émergent de sa chair autour de son cou. Il est l'un des monstres combattants d'élite de l'armée des Hordes Hurlantes.

Physique : 25
Mental : 8
Ame : 18
Points de vie : 90
Armure naturelle : 6 points.



Attaques :

- ❑ **mâchoire** : 75 % (peut être esquivée mais pas parée). Dommages : 1d10. Faire un jet sous "Résistance aux poisons" ou être pris d'un malaise qui inflige 15 % de malus à tout jet de compétence, puis 25 % si le personnage est affecté une seconde fois.
- ❑ **queue** : 55 % (peut être esquivée mais pas parée). Dommages : 1d8 (la protection des armures est réduite de moitié).
- ❑ **vipères** : 65 % (peuvent être parées - et esquivées). Dommages : 1d6. Faire un jet sous "Résistance aux poisons" si un ou plusieurs points de dommages passent la protection de l'armure et/ou affectent le personnage. En cas d'échec, le venin inflige 1d6 points de dommages durant 1d4 rounds.

◆ Dragons

Physique : 40

Mental : 30

Ame : 65

Points de vie : 200

Armure : 2d10 + 10

Considérez que les compétences ordinaires culminent à 100 et assurent une réussite. Les compétences de Nécromancie et de Domination varient de 200 % à 300 % et celles du Combat sont rarement inférieures à 100 %. Il est absurde d'affronter un dragon, il suffit de considérer ses codes de dommages pour s'en convaincre : sous forme draconique, il attaque avec son souffle - 5d10 -, sa mâchoire - 3d10 -, ses deux mains - 3d6 chacune - et sa queue qui s'abat comme une masse - 4d10 -.

De plus, les dragons ont pour habitude de résider près d'un amoncellement de squelettes - scrupuleusement nettoyés pour se défaire des mauvaises odeurs - qu'il leur sera aisé de relever par nécromancie ou qui le seront peut-être déjà par mesure de sûreté.

Les dragons sont immunisés au feu, au froid, au poison, à l'acide, à la faim, à la soif et à quelques autres choses communément mortelles pour l'homme.

◆ Fléau de Yarghal

Ce guerrier sacré barbare honore Yarghal, un demi-dieu qui servant Sharde sous le nom de Sharde-Fahng, ce qui signifie " le bras de Sharde ", accepta de se laisser pervertir par Kar-shran pour un octroi de puissance qui lui permit de vaincre un démon qui terrorisait le marais de Phran-Khed.

Le culte de Yarghal est secret et presque oublié de tous - cette histoire remonte à des centaines d'années avant l'avènement des rois-sorciers. Les servants de Yarghal sont des prêtres et des guerriers sacrés de Sharde qui ont été pervertis par conviction - descendants des membres du culte qui échappèrent aux purges de Sharde - ou par l'effet maléfique d'un artefact ayant appartenu au demi-dieu. Ils ont clandestinement intégré le clergé de Sharde posté dans la cité de Faluane.

Physique : 26

Mental : 12

Ame : 14

Vie : 52

Escrime : 105 %

Double lame : 1d10 + 8 + [6]

Corps à corps - gantelet d'arme : 100 %

Esquive : 95 % - lui confère une 4^e action défensive en esquive

Protection magique : 6 points ou (1d4+4) + 6 - aux jambes.

Ce personnage emploie une double lame portée dans la main droite et un gantelet d'arme, dans la gauche, qu'il utilise dans un style de combat étonnant pour parer en déviant l'attaque adverse. Le métal du gantelet est dans un métal rendu indestructible par magie.

Du fait de la double lame - un long bâton de métal portant à ses deux extrémités deux lames semblables à celles d'une épée longue - il n'emploie que les techniques de combat présentées parce qu'il frappe en réalité deux fois pour une seule action en faisant tourner son arme dans un mouvement en moulinet. L'adversaire est donc obligé de parer deux fois pour une seule action d'attaque du Fléau de Yrghal.

Il n'a pas d'armure mais dispose d'une protection magique. Son torse nu est musculeux. Un tatouage tribal sinueux prend naissance sur son visage et couvre son crâne, ses épaules et son torse sur lesquels il s'étend. Le bas de son corps est habillé par une jupe de cuir - qui offre à ses jambes une protection supplémentaire de 1d4+4. Il porte des sandales lacées. Son crâne est rasé à l'exception d'une queue de cheval qui naît à l'arrière de sa tête.

- ❑ pouvoir de "fureur sacrée" sur une attaque particulière - les dommages sont doublés.
- ❑ "coup au but" : il touche son adversaire sans que la parade ou l'esquive du défenseur n'agissent.



COMBAT :

Attaque croisée : -25

1^{ère} attaque (-25) : 80

2^e attaque (-55) : 50

3^e attaque (-85) : 25

Note : bonus à la parade adverse : +15

Attaque tournoyante : -35

1^{ère} attaque (-35) : 70

2^e attaque (-65) : 40

3^e attaque (-95) : 10

Note : bonus à la parade adverse : +15

Attaque rapide : le joueur peut transformer sur cette technique le bonus de force de son personnage en un bonus de rapidité qui s'ajoute au jet d'initiative.

Attaque puissante : une seule attaque d'estoc, de taille ou **tournoyante**. Au moins 70 % en compétence d'attaque. Le bonus de force aux dommages du coup est doublé. Parade du défenseur ou riposte : bonus de 15 %, mais si l'attaque est parée : jet d'opposition en Physique. La violence du coup arrache l'arme de l'adversaire de ses mains.

Désarmer : -60 : une seule attaque + jet d'opposition en Physique.

* * *

Parade : -

1^{ère} parade : 100

2^e parade (-30) : 70

3^e parade (-60) : 40

Parade brutale : -15

1^{ère} parade (-15) : 85

2^e parade (-45) : 55

3^e parade (-75) : 25

Esquive : 95 %

Armure : -

Malus de mobilité : -

1^{ère} esquive (- / -) : 95

2^e esquive (-30 / -) : 65

3^e esquive (-60 / -) : 35

4^e esquive (-90 / -) : 05

♦ Guerrier sacré

L'équilibre entre les terres des rois-sorciers et les Franges Démiurgistes est parfois remis en cause par les haines personnelles ou par des machinations visant à rompre la paix au détriment des deux camps. Les agents des esprits-dieux sont ainsi parfois les adversaires des héros de Karn.

Physique : 20

Mental : 12

Ame : 14

Vie : 52

Escrime : 80 %

Epée à deux mains : 1d10 + 8 + [5]

Armure : Armure partielle en plaque : 1d8+4.

Rappel : au choix, une fois par jour :

- pouvoir de "fureur sacrée" sur une attaque particulière - les dommages sont doublés.
- "coup au but" : il touche son adversaire sans que la parade ou l'esquive du défenseur n'agissent.

COMBAT :

Estoc & taille : -

1^{ère} attaque : 80

2^e attaque (-30) : 50

3^e attaque (-60) : 20

Attaque croisée : - 25

1^{ère} attaque (-25) : 55

2^e attaque (-55) : 25

3^e attaque (-85) : 01

Attaque tournoyante : -35

1^{ère} attaque (-35) : 45

2^e attaque (-65) : 15

3^e attaque (-95) : 01



Feinte simple : -40

1^{ère} attaque (-40) : 40

2^e attaque (-70) : 10

3^e attaque (-100) : 01

Feinte défensive : -40

1^{ère} attaque (-40) : 40

2^e attaque (-70) : 10

3^e attaque (-100) : 01

Feinte supérieure : -50

1^{ère} attaque (-50) : 30

2^e attaque (-80) : 01

3^e attaque (-110) : 01

* * *

Parade : -

1^{ère} parade : 80

2^e parade (-30) : 50

3^e parade (-60) : 20

Parade brutale : -15

1^{ère} parade (-15) : 65

2^e parade (-45) : 35

3^e parade (-75) : 05

Esquive : 65 %

Armure : plaque partielle

Malus de mobilité : 30 %

1^{ère} esquive (- / -30) : 35

2^e esquive (-30 / -30) : 05

3^e esquive (-60 / -30) : 01

◆ Horreurs chaotiques

Ces êtres peuvent altérer leur forme et changer d'apparence à volonté. De même, certains possèdent les humains et usent de l'apparence innocente de leur hôte avant de faire paraître leur vrai visage. Ils affectionnent à tromper les humains, avant de "subir" devant leurs yeux horrifiés des transformations monstrueuses. Leurs désirs sont exacerbés et leur sadisme n'a pour limites que celles de leur imagination. Ils aiment violer les humaines et les abandonner à un accouchement difficile. Ils ont un pouvoir de séduction magique qui facilite leurs atroces affaires.

Les horreurs sont de puissance diverse. Celle-ci est proportionnelle à leur taille qui va de 30 centimètres à des proportions gigantesques. De nature chaotique, elles prennent les apparences les plus repoussantes. Aucune d'entre elles ne semble être originelle, et leur corps laissé à lui-même ne cesse de muter, de se convulser et de se déchirer pour laisser place à d'autres membres, d'autres appendices, d'autres visages hurlants. A la naissance, la mère meurt le plus souvent quand l'être s'expulse de l'utérus, parfois en crevant la paroi ventrale et en se nourrissant des chairs de sa génitrice ou des témoins horrifiés.

Ils disposent généralement d'une protection magique qui absorbe de 5 à 15 points de dommages.

Certains diffusent une aura de terreur magique, d'autres crachent du venin, de l'acide, des gaz empoisonnés, des essaims d'insectes, etc. D'autres magnétisent leurs victimes, les charment et les retournent contre leurs compagnons d'armes. D'autres, encore, puissants, sont susceptibles d'appeler à eux leurs frères chaotiques.

◆ Guerriers infernaux

On prétend qu'un véritable guerrier ne doit pas avoir peur de mourir. Il en est certains pourtant que cette idée terrorise. Au grand moment, expirants, hantés par les affres de l'extinction, ils sont repérés par les seigneurs des Hordes Hurlantes qui les ressuscitent, à l'extrême condition que ces guerriers se mettent à leur service.

Les guerriers infernaux sont des combattants pervers. Certains sont physiquement dénaturés. Leur peau devient rocheuse, ils crachent des serpents ou gagnent des protubérances ignobles telle une queue de scorpion. D'autres ont gardé apparence humaine. La malédiction leur fait adopter des comportements déviants et sadiques et les dote de pouvoirs surnaturels. Les plus faibles d'entre eux ont simplement vu leurs habiletés martiales accrues, parfois au-delà des limites humaines.

Voici deux exemples de guerriers infernaux :

Ce premier guerrier porte une armure lourde et a acquis le pouvoir de frapper plus souvent qu'un être normal - quatre fois par round.

Physique : 25 (bonus de force aux dommages : 6)

Mental : 8

Ame : 14

Vie : 90

Arme tranchante ou escrime : 80 %

Esquive : 70 %



Autres compétences de combat : 60 %
Nombre d'attaques : quatre [0, -15 %, -30 %, -45 %]
Hache de bataille ou épée à deux mains : 1d10+8 +6
Armure complète : 1d8+3
Protection magique : 5

Ce second guerrier infernal porte un manteau blanc et immaculé, tissé de fils d'or. Leurs motifs s'animent et dessinent des formes étranges et subtiles qui peuvent hypnotiser ceux qui les voient s'il gagne un jet d'opposition sous Ame. Son visage est fin et gracieux. Ses cheveux sombres comme la nuit sont longs, descendant jusqu'aux genoux. Il dispose des pouvoirs de voler et d'être invisible. C'est un combattant remarquable, mais sa défense, amputée d'une armure matérielle ou magique, est son point de faiblesse. Il privilégie l'attaque discrète et l'usage de son pouvoir d'invisibilité le rend presque invincible.

Physique : 24
Mental : 13
Ame : 18
Vie : 50
Compétences de combat : 120 %

◆ **Jedkars**

Physique : 9
Vie : 11
Mental : 3

Ces créatures ailées bicéphales, mi-oiseau mi-reptile, arrogantes et idiotes sont prisées par les notables pour leur grâce. Elles servent de créatures de monte. Il est difficile de les diriger du fait de leur difficulté à coordonner les décisions des deux têtes. On emploie deux paires de rênes pour les diriger – ce qui constitue un exercice demandant de l'expérience (jet d'équitation à -25 %).

Elles sont élevées par les oredhans de Dahngaronn et vendues par ces derniers dans les cités de Karn. Leur coût est très élevé : 200 grands dragons, soient 2 000 pièces d'or.

◆ **Légions nécromantiques**

Les rois-sorciers disposent naturellement d'armées conventionnelles composées de soldats. Ils gardent toutefois en réserve des légions moins orthodoxes qu'ils emploient en soutien ou en réserve pour les grandes occasions. Les serviteurs morts-vivants les plus ordinaires des rois-sorciers sont des squelettes.

Des guerriers relevés des morts composent une élite et les séides forment les capitaines et les généraux de l'armée nécromantique. Ces créatures vivent à l'état inanimé dans les gigantesques cryptes creusées dans les profondeurs des palais des dragons.

Les soldats morts ne sont pas sujets aux règles de blessure critique et mortelle. Ils bénéficient ordinairement d'une légère protection magique aux dommages.

❖ **SQUELETTES**

Physique : 12
Mental : 5
Ame : 7
Vie : 15
Armure légère de cuir : 1d6
Protection magique : 2 points
Compétence de combat sélectionnée et esquive : 55 %
Ces fantassins suivent des ordres de bataille simples. Leur avantage consiste en leur facilité de conception pour les rois-sorciers qui disposent de nombreux bataillons enfouis dans les caves de leurs palais.

❖ **MORTS-VIVANTS**

Physique : 17
Mental : 12
Ame : 8
Vie : 23
Armure complète en plaques : 1d10+4.
Casque : 2 points de protection
Protection magique : 3 points
Compétences de combat sélectionnées : 70 %.

La perte d'excellents guerriers est un préjudice pour tout souverain – un nécromant appliqué peut cependant circonvenir cet inconvénient...

❖ **SEIDES**

L'ordre des séides est doté d'un trait qui leur est communément caché à la création – de façon à éviter une attitude suicidaire et des pertes excessives. Le séide ne perd pas l'usage de la conscience, de l'intelligence et de ses sens après la mort. Par contre, il entre en putréfaction. Avec son accord – il ne sert à rien d'avoir des officiers réfractaires –, le roi-sorcier qu'il sert peut l'endormir et plonger son corps dans la glace, en attente de le réveiller pour livrer bataille.



Plongé dans le sommeil, l'esprit du séide vit en fusion avec celui de la démonsse dans une sorte de monde onirique créé selon les désirs de l'épée – un autre détail fréquemment caché au séide. Il arrive que certains séides qui eurent de mauvais rapports avec un esprit-démon rancunier, ramenés à la conscience après avoir été frigorifiés, se réveillent complètement fous et nécessitent d'être abattus sur place.

Séide standard :

Physique : 22

Mental : 13

Ame : 10

Vie : 47

Fureur démoniaque : 110 %

Escrime : 90 %

Esquive : 90 %

Autres compétences de combat : 65 %

Protection démoniaque : 1d10+3

Heaume : 3 points.

Protection magique nécromantique : 3 points.

Épée à deux mains : 1d10 + 8 + [6] + 1d8.

◆ Mages assassins

Ces agents de l'Au-delà disposent de pouvoirs acquis grâce à leur obédience avec Kardros.

Les diverses capacités magiques des mages assassins sont en quelque sorte des sortilèges. Ils se lancent au moyen d'1d20 sous Ame, avec le modificateur indiqué entre crochets. Cette formule magique peut se transmettre par écrit ou oral. Il faut réussir 1d20 sous Mental pour l'apprendre, une fois par semaine.

Ces sorts nécessitant beaucoup d'énergie, l'épuisement mental du lanceur le contraint à ne plus pouvoir lancer de sortilèges durant 1d4+2 rounds, qu'il soit parvenu ou non à le lancer.

Mots volés [-7] :

Temps d'incantation : 5 segments.

Ce sortilège permet de modifier sa voix, ainsi que de reproduire celle d'une personne dont on a déjà entendu le son. Une femme peut prendre la voix d'un homme et inversement.

Nuée métallique [-8] :

Temps d'incantation : un segment.

Un nuage de dards s'abat sur la cible sur une zone de 3 m².

Un jet d'opposition en Ame est fait contre la cible. Si la cible réussit, elle peut tenter un jet d'esquive et perd 3d6 points de dommages en cas d'échec. Si elle rate, elle est frappée de plein fouet par le sort et perd 4d6 points de dommages. Une esquive totale seule, soustrait la cible aux dommages.

Distance : Ame x3 mètres

Cercles concentriques de flammes [- 10] :

Temps d'incantation : 3 segments.

1d2+2 cercles de flammes émanent successivement du lanceur à une distance de 1 à 3 mètres de lui, formant un cercle dont il est le centre, et s'étendent concentriquement jusqu'à un rayon de [Ame / 2] mètres. Chaque cercle inflige 1d10 points de dommages. Il est possible de tenter de bondir au-dessus de la majeure partie des flammes – en réussissant un jet sous "esquive" ou sous "athlétisme" - ce qui divise les dommages par deux.

Flèche fatale [-12] :

Temps d'incantation : 5 segments.

Ce sortilège permet au mage de devenir un archer redoutable. Il nécessite un jet d'opposition en Ame. Si la cible le réussit, les dommages par flèches sont accrus de 1d6. Sinon, elle meurt sous le coup.

◆ Maraudeurs

Guerriers armurés d'un métal noir aurolé des lumières sombres, pourpres et violettes du chaos, ils sont les chevaliers de l'Ether. Ils gagnent le monde réel en quête, et leur dessein est d'étendre l'entropie sur le monde. Ils sont naturellement coutumiers de l'Au-delà et tentent des incursions sur les terres qui ont échappé à la démence de Kardros.

Ces êtres ne sont guère discrets. Les lois de la physique se dérèglent en leur présence, et c'est parfois jusqu'à la réalité qui se trouble sous l'influence des plus puissants d'entre eux. Le climat change de façon erratique, les comportements sociaux deviennent incohérents, les températures alternent... Il en va jusqu'à la gravité pour s'inverser. Les maraudeurs ne sont pas vraiment maîtres de ces changements. En réalité, ils s'en moquent et les expérimentent comme un état normal des choses - pour un être entropique.

Ces entités chaotiques sont puissantes. Elles n'ont cependant aucun intérêt à risquer une confrontation directe, préférant laisser les basses tâches à leurs agents, des humains sains d'esprit mais vendus au service du chaos, des déments issus de l'Au-delà ou des créatures chaotiques frustrées et agressives.



Physique : 22
Mental : 28
Ame : 25
Points de vie : 50

Armure ensorcelée chaotique : sa protection est celle d'une armure lourde + 10. Ses lueurs exercent un pouvoir hypnotique sur les cibles désignées par le maraudeur. Un jet d'opposition en âme permettra à la victime de ne pas rester ballante et charmée par ces luminescences sous le coup et folle jusqu'à la fin de ses jours. Un individu ayant résisté à ce pouvoir ne sera plus jamais sujet à l'attaque hypnotique de cet agent du chaos - mais pas de celle produite par un autre maraudeur.

L'épée à deux mains dite *Lame entropique* cause des dommages organiques graves en s'attaquant à la structure même des chairs qui sont frappées et tranchées - produisant un effet chaotique répugnant sur la chair qui se révolte, prise à la fois de vie et d'agonie. Seul des soins magiques peuvent entièrement soigner ces blessures. La *Lame entropique* produit les dommages habituels de l'épée à deux mains ajustés à un bonus de 2d6 - ce sont les dommages de cet ajustement qui ne guérissent pas ordinairement.

◆ Philizard

Physique : 30
Vie : 30
Morsure : 25 %.
Dommages : 1d8

Ces lézards font 2,50 m de long en moyenne pour un 1,60 m au garrot. Ils sont quadrupèdes et sont couverts sur le dos d'une laine épaisse et longue. Ces animaux placides et robustes mais lents sont les créatures de monte des barbares du désert du Flambeau de Kar-Shran. Ils vivent à l'état sauvage dans les régions désertiques et sont assez répandus sur Aktos. On en tire également un lait nourricier et son cuir est utilisé.

◆ Prêtre de Sharde :

Physique : 16
Mental : 13
Ame : 18
Vie : 19

Escrime : 60 %
Sabre de combat : 1d10 + 6 + [4]

Esquive : 65 %
Animisme [âme] : 75 %
Anathème [âme] : 70 %

Rappel : un prêtre de Sharde peut détecter le mensonge en réussissant un jet d'opposition en Ame contre sa cible.

COMBAT :

Estoc & taille : -

1^{ère} attaque : 60
2^e attaque (-30) : 30
3^e attaque (-60) : 01

Attaque croisée : - 25

1^{ère} attaque (-25) : 35
2^e attaque (-55) : 05
3^e attaque (-85) : 01

Attaque tournoyante : -35

1^{ère} attaque (-35) : 25
2^e attaque (-65) : 01
3^e attaque (-95) : 01

Feinte simple : -40

1^{ère} attaque (-40) : 20
2^e attaque (-70) : 01
3^e attaque (-100) : 01

Feinte défensive : -40

1^{ère} attaque (-40) : 20
2^e attaque (-70) : 01
3^e attaque (-100) : 01

Feinte supérieure : -50

1^{ère} attaque (-50) : 10
2^e attaque (-80) : 01
3^e attaque (-110) : 01

Parade : -

1^{ère} parade : 60
2^e parade (-30) : 30
3^e parade (-60) : 01

Parade brutale : -15

1^{ère} parade (-15) : 45

2^e parade (-45) : 15

3^e parade (-75) : 01

Esquive : 65 %

Armure : -

Malus de mobilité : -

1^{ère} esquive (- / -) : 65

2^e esquive (-30 / -) : 35

3^e esquive (-60 / -) : 05

♦ Sarfar

Physique : 15

Mental : 7

Ame : 10

Points de vie : 18

Ce peuple bête du désert du Flambeau de Karshran est constitué de nomades. Leur corps est humain et leur tête est celle d'un bouc. Ces pillards sont anthropophages. Ils traquent impitoyablement les voyageurs qui se risquent dans le Flambeau, attaquent en surnombre et dévorent leurs malheureuses victimes lors de rites sacrés conduits en l'honneur du dieu bouc – probablement une engeance de Unoth-Ctha dont ils calment ainsi la fureur en leur offrant des victimes humaines. La colère du dieu les contraint en période de "disette" humaine à se risquer à attaquer les villages oredhans.

Ils portent des armures de cuir et manient le javelot et une hache de guerre dont la lame en os est durcie au feu. Ils arborent pour décorations de guerre des crânes humains couverts d'inscriptions tribales repoussantes.

♦ Trefal

Physique : 55

Mental : 3

Vie : 58

Charge : 55 % 3d10

Mâchoires : 60 % 4d6

Perception : 85 %

Carnassier géant et massif, il mesure 2,80 m au garrot et pèse une tonne. Sa robe est bleue nuit ou noire. Ses pattes sont larges et courtaudes, dotées de griffes plates et larges qui ne lui servent pas au combat - le trefal est trop massif pour ainsi les utiliser. Des dents hérissées en forme de poignard jaillissent au-dessus de ses babines. Sa puissante mâchoire est capable d'arracher 30 kilos de chairs d'un coup. Deux yeux rouges sombres et cruels s'enfoncent sous des arcades sourcilières osseuses et ses deux petites oreilles frémissent, captant des sons beaucoup plus loin qu'un être humain. Son museau de félin lui permet de sentir l'odeur du sang à des kilomètres. Sa charge est mortelle.

Sarfar



© Elisabeth Thiery



THEMES ET INTRIGUES

◆ Les Horreurs à notre porte

Les Hordes Hurlantes disposent d'agents humains tentant d'invoquer sur Karn les puissances infernales pour renverser les rois-sorciers au profit des enfers et pour être payés en retour au jour de l'avènement de l'enfer sur terre. Ce thème est l'un des plus courants en héroïc fantasy et il a encore de beaux jours devant lui. Il est possible de multiplier les déclinaisons du complot maléfique et de réinventer les figures et les formes de cette narration palpitante qui permet aux héros de sauver le monde.

Le thème du chaos a été pour sa part popularisé par Michael Moorcock. La dispersion des formes assurant l'ordre et la stabilité et le jaillissement de l'entropie constituent un thème issu de l'histoire de la contre-culture littéraire des années 70. Il témoigne de l'influence du mouvement beatnik en littérature et présente des figures qui ont la prétention de se tenir à cent lieues des formes conçues par cet auteur "bourgeois" qu'est Tolkien – le mot est de Moorcock lui-même –, qui reconnaît toutefois ce que l'héroïc fantasy doit à l'auteur du "Seigneur des anneaux".

Le chaos jaillit et détruit. Il fragmente la réalité et emporte les êtres vers la démence et la dissolution. Il est une extase d'agonie et peut ainsi être vu comme une parabole de la consommation de drogues. A jamais associé à l'empereur Elric, il est susceptible d'emporter ceux qui cèdent à ses avances dans une extase transcendante et vers une chute angoissante et destructrice. Il lie les principes du plaisir et de la folie et condamne à une dépendance suscitée par les formes les plus extrêmes de la destruction et de la jouissance. Le héros prisonnier du chaos entre en lutte pour résister aux désirs d'étendre les principes de la destruction sur sa propre personne. L'absence de peur et de règles morales ordinaires chez les adeptes du chaos en font des adversaires terribles, implacables et tragiques. Pris dans leurs contradictions, ils sont plus intéressants que les agents infernaux, dénués de complexes et simplement attirés par la destruction.

◆ L'intérêt des conflits

Les conflits d'intérêts opposant les dragons entre eux composent le ressort fondamental de la narration de *Sons of Karn*. Chaque dragon a un domaine particulier et il convient à chacun de respecter les formes de l'accord qui distribue les attributions légitimes et garantit le monopole dont un roi-sorcier dispose sur les activités de ce domaine d'action.

Arkhenod est l'émanation du principe de la direction politique. En cela, il est le protecteur des nobles et des dirigeants. Pour que des rois-sorciers entrent en guerre, l'aval de Arkhenod est nécessaire. Il fonde sa décision sur l'apport des preuves de la déviation qui justifie et tolère le règlement du conflit par une opposition armée. En quelque sorte, il a le monopole de la violence légitime et il représente l'Etat.

Il tolère le goût de Brorne pour l'aspect perversi du pouvoir - la domination - et veille à ce que ce dernier cantonne ses activités au commerce en préservant le pouvoir, le statut et les privilèges de la noblesse.

Tylos a un droit de regard sur les nouvelles découvertes comme sur les anciens savoirs et sur leur exploitation. Nul artefact et nulle connaissance issue du passé ne doit lui échapper. Il est le promoteur des progrès technologiques qui améliorent les conditions de vie et la santé de chacun.

Arshan protège les poètes et les artistes. Osiros protège les voyageurs et contrôle l'émergence et les effets des nouvelles idées. Bjorn commande et régule à la fois le crime. Feyr dispose du contrôle des plaisirs et de l'agonie.

Le jeu des conflits met en scène l'action des espions, les stratégies du pouvoir et le déroulement des machinations.

Voici deux exemples :

Un noble est enlevé. Les agents de Arkhenod enquêtent et découvrent qu'il a été enlevé par des esclavagistes. Un voyage jusqu'au Royaume de la Lune leur permet de comprendre qu'il est devenu galérien. Des recherches fastidieuses les conduisent à apprendre qu'il a été racheté par des hommes de Feyr-Rhyn. Ils partent vers les Monts Ashgals et retrouvent l'individu dans les arènes. Des mois de galères et de vie de gladiateur en ont fait un guerrier implacable et ont détruit en lui tout maniérisme aristocratique. Le témoignage d'un séide de Feyr capturé et des documents signés de la main même du dragon de la perversité révèlent que le jeune noble fut remarqué il y a de cela des années par Feyr. Ce dernier apprécia sa plastique et orchestra tout ce processus pour former à ses désirs ce jeune homme désormais transformé par ces expériences montées de toutes pièces en un loup pour l'homme et en une machine de destruction musculaire très au goût de Feyr. Les aventuriers se présentent à Feyr comme représentants de Arkhenod ayant découvert l'affaire et accumulé les preuves d'une machination défavorable à un ressortissant de la noblesse – domaine privilégié de Arkhenod et protégé par le Puissant. Ils sont en droit de reprendre la victime de cette machination avant que Feyr l'ait totalement reconditionné mentalement pour en faire son esclave.



Ils peuvent faire valoir au dragon que sa collaboration lui vaudra d'éviter la fureur de Arkhenod.

Ici, l'opposition d'intérêts confronte Le Puissant et Feyr, avec la complicité de Bjorn. Si la culpabilité de Feyr est facile à prouver, celle de Bjorn l'est moins. Il arguera qu'il n'a pas connaissance de tous les faits et gestes de ses hommes et promet pour se disculper que des têtes tomberont parmi ses serviteurs.

Le deuxième exemple appartient à la Grande Histoire et révèle l'origine du Frère Oublié, les motifs de la schizophrénie chronique de Arkhenod et l'origine de la rupture entre Tylos et Arshan. Des souvenirs datant d'avant le Déforçement font état, alors, du fait que le désert du Flambeau de Kar-shran n'existait pas. Cette région fertile était une zone climatique tempérée. On pense sa destruction liée au Déforçement. C'est vrai, mais indirectement, car la situation est plus complexe.

Il y a des centaines d'années, les sorciers de Sardonath ouvrirent un seuil dimensionnel vers le monde de créatures puissantes et quasi-divines. Les sorciers réalisèrent qu'ils furent trompés par les promesses de ces êtres qui sous des dehors pacifiques visaient l'éradication du monde. Les "Dévoreurs de mondes" profitent de l'ouverture d'un seuil sur un plan pour y injecter un virus qui anéantit la magie et détruit ce plan avant d'être digéré par ces êtres. Les sorciers de Sardonath ont fermé ce seuil et employèrent des sortilèges puissants pour maintenir la fermeture.

Le Déforçement affaiblit les défenses et provoqua l'ouverture du seuil. Le virus magique entraîna la minéralisation de la souche magique de la réalité : la région fut transformée en désert. Pour arrêter la propagation du virus, les dragons se réunirent et posèrent la nécessité d'envoyer l'un d'eux sur les lieux pour tenter de remettre en état les défenses magiques du seuil. Cette mission était suicidaire, les dragons étant en grande partie constitués d'essence magique et donc particulièrement vulnérables au virus. Les paroles insidieuses de Arshan désignèrent le plus jeune d'entre eux en affirmant que décryptant la trame de la fatalité il découvrirait que le destin du jeune frère était de réaliser cette quête mortelle - dont aucun d'entre eux ne voulait. Ces paroles attirèrent la colère de Tylos qui fustigea ce discours délirant au nom de la rationalité et qui accusa Arshan de manipuler le conseil. Mais Arkhenod, influencé par les paroles de Arshan, désigna leur jeune frère. Ce dernier partit à la mort. L'extension désertique fut stoppée et la source de l'infection antimagique disparut. Les rois-sorciers découvrirent la mort et la curieuse renaissance du jeune frère sous les traits du dragon de la vacuité. Depuis, cette entité reste mystérieuse et solitaire. Les remords et les chagrins de Arkhenod sont le motif de ses crises de fureur cyclothymiques. Tylos et Arshan ne se parlent plus.

Leurs frères ont vite fait d'oublier cette affaire et de taire leur lâcheté.

◆ Disparus et oubliés ?

Les Hordes Hurlantes et les séides de Kardros, d'une part, et les machinations qui opposent les rois-sorciers, de l'autre, ne constituent pas les seuls motifs de l'action. Il est des choses anciennes qui attendent leur heure.

Quel est l'objectif des pures devineresses ? Certains soupçons pèsent sur les intentions charitables de l'ordre. Une puissance tiendrait en sa main les matriarches, ignorantes des desseins que cette force leur fait conduire à son avantage. De quelle nature ce pouvoir insidieux est-il ? Peut-être n'en est-il rien, mais cette suspicion pourrait mettre à mal l'ordre au bénéfice de ses adversaires. Arkhenod surveille avec acharnement l'ordre et cherche les preuves de l'influence perfide des devineresses.

Le dessein des devineresses est modestement de contrôler le monde. Elles sont impitoyables et ne toléreront aucun obstacle sur leur route. Elles privilégient la stratégie parasitaire sur l'attaque directe. Elles visent le contrôle des rois-sorciers et recherchent à dessein la formule alchimique d'une drogue magique qui permettra à la fois d'accroître les pouvoirs des dragons et de maintenir ces derniers en dépendance. Elles mettront en scène leur propre trahison sous les apparences de leur découverte de la drogue et de leur volonté évidente de la détruire pour empêcher les dragons de la prendre de façon à faire croire qu'elles s'opposent à l'emploi de cette substance. Les pures devineresses ne contrôleront pas seulement la production et la diffusion de la drogue : un rituel puissant lié aux effets de la drogue leur accordera le pouvoir de contrôler les effets même de la drogue et de soulager ou non la dépendance des dragons. Pour l'instant, ce plan machiavélique n'en est qu'à ses balbutiements. Les dragons ne sont pour elles que des animaux, des êtres infectés et visqueux, bestiaux et en tous points inférieurs aux humains.

L'alliance entre Larn, les épée-démons et les rois-sorciers est-elle sans arrière pensée de la part de celles qui ont trahi les enfers ? Les rois-sorciers seuls connaissent le prix qui fut demandé par Larn et ses sœurs. Quel est-il et pourquoi commande-t-il le silence des dragons ? Y a-t-il quelque danger pour les rois-sorciers à ce que les humains apprennent la nature de ce contrat ? Ce prix est-il réellement ce que les sœurs infernales attendent de cette alliance ? Ont-elles véritablement tourné dos aux Hordes Hurlantes ou s'insinuent-elles à l'intérieur au profit des enfers ?



Tous les Uurlongs-Tha n'ont pas été libérés des cryptes ancestrales que les démons de Karlian concurent pour les emprisonner. Ces forces élémentaires ont encore une forme intelligente et leur puissance est sans commune mesure. D'anciennes sorcelleries permettraient de les contrôler. Arkhenod a interdit de se mettre en poursuite d'une telle force qui, libérée et incontrôlable, pourrait produire des dégâts inimaginables. Ces geôles sont aisées à découvrir, les Karlians ayant construit leurs cités au-dessus. Toutefois, les décombres qui couvrent Aktos sont nombreuses et un nombre important de ruines ancestrales demeurent inexplorées.

Les cités aquatiques de Urgoth semblent laisser l'humanité en paix. Mais de nombreux séismes bouleversent encore Aktos, et la nature a vocation à faire remonter certaines choses à la surface. La sorcellerie puissante de cette antique race démoniaque, leur confèrera peut-être à leur éveil le pouvoir d'accomplir cet exploit pour une durée réduite. Peut-être Urgoth ambitionne-t-elle de quitter les profondeurs abyssales glaciales pour revoir la lumière du soleil, pour supplanter les rois-sorciers et pour se saisir de la vie afin d'en user à son désir ? Plus modestement, certains habitants de Urgoth peuvent être bannis vers les rivages de Aktos. Gageons que ce ne sont pas les meilleurs sujets de ces populations.

De nombreuses régions reculées comptent encore sur leurs terres les peuples bêtes qui ont survécu aux différents cataclysmes de Aktos. Leurs mœurs sont violentes et tribales. Les lois de la nature les guident et la civilisation leur est inconnue. Seul le peuple serpent fut évolué. Mais ces puissants sorciers considèrent les hommes comme des mammifères frustrés à dominer, et Aktos comme une terre qui leur revient de droit.

Le peuple sorcier et décadent de Achlath a été anéanti. Les extraordinaires vestiges magiques de leur civilisation réapparaissent parfois à la surface au rythme des fonds océaniques rappelés à la surface par un déchaînement magique et sismique. Les cités regorgent de trésors et de puissances gardiennes immortelles redoutables.

Sardonath, la plus brillante cité humaine de l'âge post-marnéen, fut rasée par des barbares. Ses ruines légendaires se situeraient dans le désert du Flambeau de Kar-Shran. Elles renferment nombre de trésors et de secrets anciens. La civilisation marnéenne compte également de nombreux autres vestiges, plus modestes.

La Première Cité constitue certainement pour les rois-sorciers l'objet des craintes et des fascinations les plus extrêmes. Que sont devenus leurs pères ? Les dragons de la Première Cité se replièrent au cœur de la terre et entrèrent en hibernation. Il ne reste plus de la cité que des ruines de surface, le reste ayant été englouti sous la glace de la calotte polaire, on ignore où. Cette localisation n'apporte toutefois aucune garantie. Les pères furent suffisamment puissants pour transporter magiquement les parties souterraines *ailleurs* – sur Aktos ou sur un autre plan. Les pères et les fils entrèrent en guerre. Les rancœurs ont-elles survécu au temps ? Les dragons ont la mémoire longue...

Dahngaronn compte parmi ses membres un fondateur puissant et secret. Séparé des pères, il serait menacé par la découverte de son existence. Son savoir et sa puissance feraient de lui l'objet d'une recherche acharnée. A moins qu'elle ne soit simplement dictée par la haine. Une telle crise amènerait sans doute les franges démiurgistes en guerre ouverte contre Karn. Les démiurgistes n'ont pas oublié le sort fait aux dieux qu'ils vénèrent et les horreurs du Déforçement. Ses membres les plus exaltés rêvent d'en découdre avec les cités draconiques. Des alliés inattendus et redoutables pourraient s'associer aux démiurgistes et jeter Aktos dans un conflit qui couvrirait ses terres encore brûlantes des anciennes guerres du sang des nouvelles générations.

◆ Topos chimérique et narrations

Les régions sauvages de Aktos sont extrêmement diverses. Terres et royaumes d'un monde imaginaire, elles dissimulent certainement quelques curiosités fascinantes et mortelles qui ont vocation à constituer un décor attractif ou, même, le siège des thèmes de la narration.

Voici deux exemples de régions dont les forces et l'histoire pourraient entrer en opposition avec les personnages et commander la structure du scénario.

LE FLAMBEAU DE KAR-SHRAN

Désert aride s'il en est, ses marges les plus clémentes abritent le peuple Oredh. Une chaîne de montagne appelée la Barrière d'Airain cache dans ses contreforts et canyons la cité de Dahngaronn.

Certains situent dans le Flambeau la cité des Cendres, capitale désertique et abandonnée du Frère Oublié. Des nomades semblent adorer un esprit-dieu lié au vent, à la tempête et à la fureur. Ils lui vouent un culte respectueux et craintif. Ces nomades sont des éleveurs et des chasseurs.



Le gibier de Kar-shran est dangereux. Les félins des sables ont une robe qui leur permet de se camoufler au creux des dunes. Les lézards géants – dont la chair est savoureuse – crachent un venin corrosif, mais leur laine et leur cuir sont utilisés pour les vêtements. Les scorpions-araignées mesurent deux mètres de long – leurs carapaces assurent d'excellentes armures qui réfléchissent la chaleur du soleil. Les Sarfar pullulent et goûtent la chair humaine, et les amantes enlaçantes constituent un danger dissimulé mortel. Nomades, Sarfars et rôdeuses de Lany sont susceptibles d'identifier la présence et les traces de ces différents prédateurs. Il vaut mieux avoir un bon guide pour entreprendre un séjour dans le Flambeau – et un motif véritable pour lui faire encourir un tel risque.

Intrigue :

Sardonath n'a jamais été découverte et pour les oredhans, trop d'hommes sont morts pour cette lubie de civilisés avides de trésors et de puissance. Il n'est pas exclu que Sardonath soit la légendaire Cité des Cendres, et en ce cas qui veut se confronter au courroux du dragon de la vacuité, sinon quelques mystiques visionnaires ou déments ?

Les personnages sont débutants, civilisés et ne servent aucun dragon. Ils sont mystérieusement attirés par des visions dont certains signes sont liés à la cité antique. En réalité, le Frère Oublié les appelle à eux pour en faire ses agents. Au fur et à mesure de leur progression, ils sont harassés par des questions existentielles et éprouvent une soif de paix et de compréhension mystique. Ils éprouvent de plus en plus les sentiments contradictoires de ne guère être plus importants qu'un grain de sable et d'avoir pourtant une place dans le dessein cosmique qu'il leur importe de découvrir. Des visions mystiques les assaillent. Leur parcours est interrompu dans un village de Oredh qui a été victime d'une razzia Sarfar. Des enfants ont été enlevés et sont promis à être dévorés. Ils découvriront que ces victimes sont promises au dieu bouc lui-même. Alors que tout semble être perdu, le Maître Désertique intervient et les aide. Il connaît le chemin de la Cité des Cendres mais les avertit qu'ils sont promis à la mort.

Dans la majestueuse Cité des Cendres, assaillis par des mirages déroutants, ils rencontrent en son centre le dragon de sable qui les dévore. Ils se réveillent au matin, transformés en serviteurs draconiques – mages, esprit-démons (sans le rituel), chevaliers arcaniques... – et apaisés, couchés dans le désert. Ils reviennent dans leurs rêves dans la Cité où le Frère Oublié leur dicte ses ordres en les lançant dans une grande quête à la recherche d'un artefact sacré ayant appartenu aux dragons pères et conservé dans la Première cité. Cette recherche les lancera avant tout dans des aventures libres.

Leur statut leur permet d'être exempts d'un lien de vassalité avec les rois-sorciers autoritaires et d'agir avec une grande marge de liberté.

LE MARAIS DE PHRAN-KHED

Ce vaste marais brumeux et nauséabond cache en son sein une ville intéressante : Faluane. Trois collines rocheuses furent taillées en terrasses et reliées par des ponts de planches et de cordes et par des funiculaires, pour les étages les plus élevés, occupés par la noblesse locale et par la cour de Amon-Nasht, archimage de Arkhenod et seigneur de Faluane. La cité se trouve au bord des Franges démiurgistes de l'Est. Elle dispose d'un temple de Lany et de Sharde, leur culte étant toléré par les autorités Karnîthes, au bénéfice d'une partie de la population qui est originaire de Phran-Khed. Les prêtresses de Lany servent l'oracle, une jeune vierge détentrice d'une fraction incarnée de la force de la déesse.

Il existe de nombreux villages érigés sur des îlots. Les maisons en bois sont construites sur pilotis, de façon à éviter d'être envahies par la vermine qui se répand de nuit – rats, serpents venimeux, insectes immondes. Les habitants de ces contrées qui ne sont pas suffisamment fortunés pour disposer de Jedkars utilisent pour leurs déplacements dans le marécage les veseux, cousins des Jedkars, échassiers dotés d'ailes trop petites pour s'élancer au-delà d'un vol disgracieux de 10 mètres mais compensées par des pattes démesurément longues et des pieds larges et plats qui leur permettent de marcher dans les marais.

Au-delà des zones habitées, l'étendue marécageuse se transforme en une jungle équatoriale. Appelée la Forêt venimeuse, elle couve au sein de ses brumes étouffantes des ruines de pyramides anciennes et des sauriens géants. Elle est aussi le siège de primitifs démiurgistes et cannibales adorateurs de Kar-shran. Ces chasseurs déments sont impitoyables et gardent secrètement des vestiges antiques qui furent le siège de la puissance du dieu ou de l'un de ses agents.

Intrigue :

Les personnages sont les agents d'un roi-sorcier. Dans la cité de leur dragon, ils enquêtent sur la mort violente d'un mage de Tylos. On découvre qu'il était détenteur d'un objet mystérieux qu'il obtint auprès d'un aventurier local qui le ramena d'une expédition dans le marais de Phran-Khed. Les serviteurs du mage témoignent de la disparition d'un coffre mystérieux couvert d'inscriptions particulières.

Ils partent vers Phran-Khed en quête de cet objet mystérieux et des assassins du mage de Tylos.

A Faluane, les inscriptions révèlent d'anciennes légendes locales, l'existence passée d'un dieu mineur au service de Sharde, une entité justicière et protectrice de Phran-Khed.

Ils enquêtent en ville pour trouver traces de cet aventurier qui avait arpenté les terres hostiles du marais. Les personnages apprennent qu'il est mort dans des circonstances troublantes, découvert noyé dans l'eau un beau matin. Ce type était détesté et peu d'individus pleurèrent sa mort, à l'exception d'un érudit qui fut l'un de ses anciens compagnons d'aventures. Rencontrer cet individu, considéré comme un peu fou conduira à une curieuse révélation. Il semble apeuré et ne lâchera que convaincu ou menacé que ce dieu, Sharde-Fahng - le bras de Sharde - a été perverti et transformé en Yargahl, entité maléfique servante de Kar-shran. L'objet ramené du marais était la propre hache du demi-dieu. L'usage de cet artefact est devenu problématique après la transformation de Sharde-Fahng en Yargahl, l'arme ayant également été pervertie, acquérant des particularités maléfiques. Les adorateurs de Sharde ont sans doute été transformés à leur tour et leurs desseins sont dangereux. Les assassins du temple ont ramené l'objet et assassiné l'aventurier.

Averti, Amon-Nasht estime qu'une part seule du temple de Sharde a trahi et que le culte est manipulé par un individu mal intentionné et influent dans la hiérarchie. Amon-Nasht ne peut entrer en conflit avec le culte de Sharde et encourir une révolte populaire. Il faut investir le temple en secret pour voler l'objet. La partie sacrée est fermée aux visiteurs et rigoureusement gardée. Il ordonne aux agents la plus extrême discrétion.

Mais les aventuriers découvrent qu'on les a précédés.

Le coffre a disparu : ceux qui se révéleront être les agents de Yargahl sont partis vers la Forêt venimeuse. Au temple, les personnages peuvent croiser le chemin d'un Fléau de Yarghal - voir Bestiaire et adversaires.

La Forêt venimeuse est leur dernière piste. On peut remarquer le périple de leurs adversaires et obtenir leur description au long des villages du marais, par les habitants qui les ont vus passer. Les aventuriers sont peut-être attaqués par une créature des marais.

Dans la forêt venimeuse, la piste conduit aux adeptes cannibales de Kar-shran. Les agents de Yargahl qui n'ont pas été dévorés sont emprisonnés au pied d'un temple ancien - où l'objet a été déposé et remis à son véritable propriétaire, Yargahl lui-même, éveillé d'un long sommeil et heureusement affaibli par le Déforçement du Cosme. On a placé dans ses mains une hache de combat à lame double. Le coffre, ouvert, est jeté aux côtés...

La hache palpite. Les ossements du héros divin sont de métal et les chairs se reforment autour. Des veines translucides se composent et de l'acier en fusion y pulse. La chaleur augmente. Elle va bientôt devenir étouffante et mettre à chaud les pièces métalliques. L'oxygène se raréfie...

Vous pouvez rompre la narration ici dans un combat final ou décider de relancer l'intrigue : Yargahl, invulnérable, relève les centaines de cadavres entreposés dans les cellules du temple et lance l'assaut vers Faluane.

Les personnages fuient la mort et avertissent Amon-Nasht. Le siège est terrible et long et Yargahl semble invulnérable. Une nouvelle quête lance les personnages vers une issue suggérant l'existence d'un moyen magique permettant de renvoyer Yargahl une bonne fois pour toutes là d'où il n'aurait jamais dû revenir.



© Ghislain Thiery



Joueur :

Sons of Karn

Physique

Mental

Ame

◆ Compétences générales

- ◇ Athlétisme (20) ____
- ◇ Baratin (05) ____
- ◇ Bibliothèque (25) ____
- Compétences artistiques :
- ◇ _____ (05) ____
- ◇ _____ (05) ____
- ◇ Commandement (20) ____
- ◇ Connaissances générales (30) ____
- ◇ Contes et légendes (20) ____
- ◇ Courtisan (15) ____
- ◇ Crochetage (15) ____
- ◇ Déguisement (15) ____
- ◇ Dextérité (25) ____
- ◇ Discrétion (20) ____
- ◇ Eloquence (15) ____
- ◇ Equitation (15) ____
- ◇ Escalade (20) ____
- ◇ Etiquette (15) ____
- ◇ Forge et armurerie (15) ____
- ◇ Fouiller (25) ____
- ◇ Furtivité (15) ____
- ◇ Héraldique (15) ____
- ◇ Intimidation (20) ____
- ◇ Lancer (30) ____
- ◇ Nager (25) ____
- ◇ Navigation (25) ____
- ◇ Perception (35) ____
- ◇ Pistage et survie (05) ____
- ◇ Premiers soins (10) ____
- ◇ Psychologie (20) ____
- ◇ Résistance aux poisons (15) ____
- ◇ Séduction (20) ____
- ◇ Sociabilité (25) ____
- ◇ Stratégie (15) ____

Nom :

Sexe :

Age :

Activité :

◆ Compétences spéciales :

- ◇ _____ [] ____
- ◇ _____ [] ____
- ◇ _____ [] ____
- ◇ _____ [] ____

◆ Combat

- ◇ Escrime (25) ____
- ◇ Armes blanches (30) ____
- ◇ Armes contondantes (30) ____
- ◇ Armes tranchantes (30) ____
- ◇ Tir à l'arc (20) ____
- ◇ Corps à corps (30) ____
- ◇ Lutte (20) ____
- ◇ Esquiver (30) ____

Bonus aux dommages :

- à une main : ____ /
- à deux mains : ____ /
- main non-directrice : ____

Armure et autres protections :

- _____ : ____
- _____ : ____
- (malus de mobilité : ____)

Points de vie : ____

Blessure critique : ____

Blessure mortelle : ____

Points d'héroïsme : ____



FEUILLES DE COMBAT

ATTAQUES :

Arme :

Compétence de combat appropriée :

Score : _____

Estoc & taille : -

1^{ère} attaque : _____

2^e attaque (-30) : _____

3^e attaque (-60) : _____

Combat à deux mains :

1^{ère} attaque : main directrice (-25) : _____ main non-directrice (-40) : _____

2^e attaque (-30) : main directrice (-55) : _____ main non-directrice (-70) : _____

3^e attaque (-60) : main directrice (-85) : _____ main non-directrice (-100) : _____

Attaque croisée : - 25

1^{ère} attaque (-25) : _____

2^e attaque (-55) : _____

3^e attaque (-85) : _____

Combat à deux mains :

1^{ère} attaque : main directrice (-50) : _____ main non-directrice (-65) : _____

2^e attaque : main directrice (-80) : _____ main non-directrice (-95) : _____

3^e attaque : main directrice (-110) : _____ main non-directrice (-125) : _____

Note : bonus à la parade adverse : +15

Attaque tournoyante : -35

1^{ère} attaque (-35) : _____

2^e attaque (-65) : _____

3^e attaque (-95) : _____

Combat à deux mains :

1^{ère} attaque : main directrice (-60) : _____ main non-directrice (-75) : _____

2^e attaque : main directrice (-90) : _____ main non-directrice (-105) : _____

3^e attaque : main directrice (-120) : _____ main non-directrice (-135) : _____

Note : bonus à la parade adverse : +15

Feinte simple : -40

1^{ère} attaque (-40) : _____

2^e attaque (-70) : _____

3^e attaque (-100) : _____

Combat à deux mains :

1^{ère} attaque : main directrice (-65) : _____ main non-directrice (-80) : _____

2^e attaque : main directrice (-95) : _____ main non-directrice (-110) : _____

3^e attaque : main directrice (-125) : _____ main non-directrice (-140) : _____

Note : malus à la parade équivalent à la marge de réussite du jet de feinte soustrait de 10 % - le minimum du malus déterminé par la marge de réussite est toujours de 10 %, quel que soit le résultat.

Feinte défensive : -40

1^{ère} attaque (-40) : _____

2^e attaque (-70) : _____

3^e attaque (-100) : _____

Combat à deux mains :

1^{ère} attaque : main directrice (-65) : _____ main non-directrice (-80) : _____

2^e attaque : main directrice (-95) : _____ main non-directrice (-110) : _____

3^e attaque : main directrice (-125) : _____ main non-directrice (-140) : _____

Note : ajoutez 20 % à un jet d'esquive et rompez le combat - la distance est brisée et le personnage peut fuir.



Feinte supérieure : -50

1^{ère} attaque (-50) : ____

2^e attaque (-80) : ____

3^e attaque (-110) : ____

Note : elle permet de viser une partie sans protection de l'adversaire.

Attaque rapide : le joueur peut transformer sur cette technique le bonus de force de son personnage en un bonus de rapidité qui s'ajoute au jet d'initiative.

Attaque puissante : une seule attaque d'estoc, de taille ou tournoyante. Au moins 70 % en compétence d'attaque. Le bonus de force aux dommages du coup est doublé. Parade du défenseur ou riposte : bonus de 15 %, mais si l'attaque est parée : jet d'opposition en Physique : la violence du coup arrache l'arme de l'adversaire de ses mains.

Désarmer : -60 : une seule attaque + jet d'opposition en Physique.

* * *

DEFENSES :

Arme :

Compétence de combat appropriée :

Score : ____

Parade :

1^{ère} parade : ____

2^e parade (-30) : ____

3^e parade (-60) : ____

Combat à deux mains :

1^{ère} parade : main directrice (-25) : ____ main non-directrice (-40) : ____

2^e parade (-30) : main directrice (-55) : ____ main non-directrice (-70) : ____

3^e parade (-60) : main directrice (-85) : ____ main non-directrice (-100) : ____

Parade brutale : -15

1^{ère} parade (-15) : ____

2^e parade (-45) : ____

3^e parade (-75) : ____

Combat à deux mains :

1^{ère} parade : main directrice (-40) : ____ main non-directrice (-55) : ____

2^e parade (-30) : main directrice (-70) : ____ main non-directrice (-85) : ____

3^e parade (-60) : main directrice (-100) : ____ main non-directrice (-115) : ____

Esquive :

Armure :

Malus de mobilité : ____

1^{ère} esquive (- / ____) : ____

2^e esquive (-30 / ____) : ____

3^e esquive (-60 / ____) : ____

4^e esquive (maître : -90 / ____) : ____

Rappel : « règle de feinte »

On ne peut tenter une seconde fois une feinte sur un même adversaire qui en a déjà été victime sans un jet d'opposition entre le " Physique " du feinteur et le " Mental " du défenseur. Si le défenseur réussit, il dispose d'un bonus cumulatif de 15 % à la parade dès le coup où il a compris l'usage de la feinte simple ou supérieure. Dans le cas de la feinte défensive, un jet d'opposition de Physique peut lui permettre de barrer le chemin au fuyard. S'il a réussi une réussite critique dans le jet d'opposition, il est susceptible d'avoir appris la feinte si elle consistait en une technique exceptionnelle comme " l'attaque foudroyante ".

* * *



LOCALISATION DES COUPS :

Lancez 1d8 :

1 : tête – doublez les dommages si le personnage ne porte pas de casque.

2 : poitrine – lancez 1d4 : sur un résultat de 1, le cœur est touché si le personnage ne porte pas d'armure ; doublez les dommages.

3 : abdomen – lancez 1d4 : sur un résultat de 1, une artère est touchée si le personnage ne porte pas d'armure ; doublez les dommages.

4 : bras gauche - idem

5 : bras droit - idem

6 : bas ventre – idem

7 : jambe gauche - idem

8 : jambe droite – idem

TECHNIQUES EXCEPTIONNELLES :

Attaques multiples :

Attaques multiples : estoc & taille

1^{ère} attaque (-10) : ____

2^e attaque (-40) : ____

3^e attaque (-70) : ____

4^e attaque (-100) : ____

Attaques multiples : attaque croisée : - 25

1^e attaque (-50) : ____

2^e attaque (-80) : ____

3^e attaque (-110) : ____

4^e attaque (maître : - 140) : ____

Attaques multiples : Attaque tournoyante : -35

1^{ère} attaque (-60) : ____

2^e attaque (-90) : ____

3^e attaque (-120) : ____

4^e attaque (maître : - 150) : ____

Attaques multiples : feinte simple : -40

1^{ère} attaque (-65) : ____

2^e attaque (-95) : ____

3^e attaque (-125) : ____

4^e attaque (maître : - 155) : ____

Attaques multiples : feinte défensive : -40

1^{ère} attaque (-65) : ____

2^e attaque (-95) : ____

3^e attaque (-125) : ____

4^e attaque (maître : - 155) : ____

Attaques multiples : feinte supérieure : -50

1^{ère} attaque (-75) : ____

2^e attaque (-105) : ____

3^e attaque (-135) : ____

4^e attaque (maître : -165) : ____

Riposte : -90 %

Attaque puissante experte : voir attaque puissante – arme de l'adversaire bloquée aux pieds de l'attaquant.

Attaque précise : -25 % seulement pour viser.

Attaque étendue : une seule attaque. Frappe jusqu'à trois adversaires alignés. Bonus de force aux dommages doublés.

Papillon de la mort : Multiplie les dommages par deux. Défenseur : malus de parade de 40 %. Peut être utilisé sur plusieurs attaques mais ne tolère pas le combat à deux armes.

Attaque foudroyante : crâne de l'adversaire : dommages doublés et malus de parade de 40 % au défenseur. Appliquer la règle de feinte.