

Des Règles (EDN)

-« Lorsque les règles du jeu ne te conviennent pas mon ami, sens-toi libre d'en inventer d'autres... Par contre un conseil, assures toi avant de jouer, que les autres joueurs à ta table les connaissent aussi !!! »

• Golan, ork voleur et parieur de Kratas •



Cette aide de jeu est une règle maison qui consiste à optimiser, simplifier et à compléter les règles existantes pour la version EDC tout en s'inspirant des règles ED4 et AoL. Les objectifs principaux sont :

- L'intégration du système de calcul ED4 pour les niveaux de succès ou d'échec à un test d'action,
- La simplification des règles de demi-magie,
- L'équilibrage du dé d'action karmique pour toutes les races,
- L'intégration du système de calcul ED4 de la longévité,
- La dissociation entre compétences et talents et leur diminution en nombre,
- L'équilibrage des talents entre eux avec une classification par niveau de puissance,
- Une nouvelle gestion de l'emploi du karma (compétences de discipline, talents et rituel karmique),
- Une nouvelle gestion de l'application des spécialisations de talents,
- De s'inspirer des « Path » afin de gérer les appartenances à des sociétés secrètes,
- D'accélérer les phases de tissage/incantation des magiciens en phase de combat,
- De donner une part plus séduisante à la magie brute,
- D'intégrer la mécanique d'AoL concernant les matrices de sorts,
- La simplification des combats (nombre d'attaques par round, suppression des attaques multiples),
- La simplification des options et situations de combats,
- La simplification de divers autres aspects du combat,
- De simplifier et d'homogénéiser les règles concernant les interactions sociales,
- D'intégrer des règles concernant les confrontations sociales dont la protection sociale,
- D'intégrer des règles concernant les attaques basées sur la musique (troubadour),
- D'intégrer des règles concernant la corruption et l'art,
- De présenter du nouveau matériel pour gérer les trois points précédents,
- D'intégrer un jeu plus épique en s'inspirant des règles des *Messagers de l'Aube* concernant le jeu épique,
- D'intégrer des règles simples afin de gérer les différents contacts que peuvent développer des personnages avancés,
- D'intégrer la règle de « La danse des Passions » afin de gérer la mort éventuelle de personnages avancés,
- De simplifier, clarifier et systématiser les règles d'enchantement d'objets magiques,
- D'homogénéiser, de rationaliser et de préciser les règles de combats navals et de combats de masse.

Afin de profiter de cette aide de jeu, il est obligatoire de posséder les livres de règles **Le Recueil du Joueur** (EDC) et le **Player's Guide** (ED4).

Cette aide de jeu utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de Black Book Editions et de Fasa Games, Inc comme l'y autorisent les conditions d'utilisation de Black Book Editions. Cette aide de jeu n'est pas publiée par Black Book Editions ni par Fasa Games, Inc et n'a donc reçu aucun aval ni une quelconque approbation de leur part. Pour de plus amples informations sur Black Book Editions, veuillez consultez le site suivant www.black-book-editions.fr, ou sur Fasa Games, Inc, veuillez consultez le site suivant fasagames.com.

No challenge or claim of the ownership of these trademarks is intended or implied. This is a not-for-profit fan work and is believed to reside within fair use.

Ecriture, mise en page & relecture : Notaure.



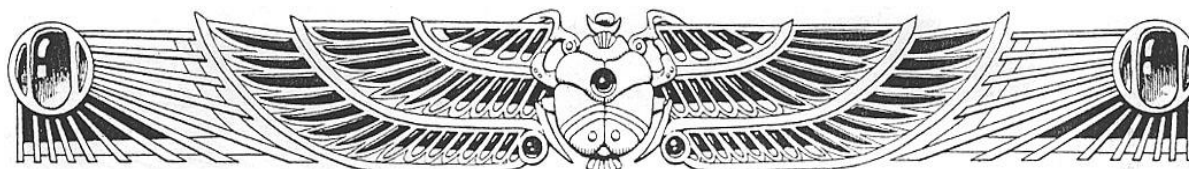
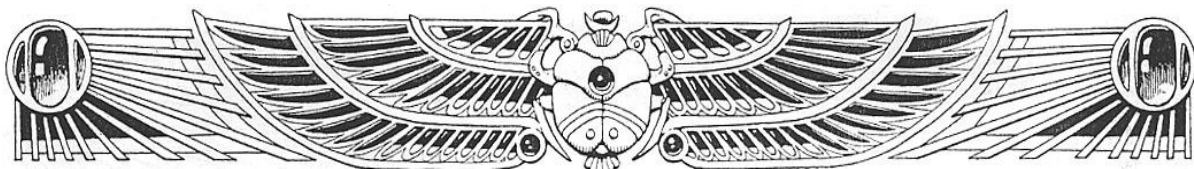


Table des matières

1-DES TERMES DE JEU	3	13-2 Des sources de corruption.....	13
2-DE LA CREATION DES PERSONNAGES	3	13-3 Des seuils de difficulté et les dommages	13
3-DES DISCIPLINES.....	3	13-4 Des crises de folie	14
4-DES TALENTS.....	4	13-5 De l'état d'être Souillé.....	14
4-1 Des généralités	4	13-6 De l'état d'être Aliéné	14
4-2 Des talents de discipline	4	13-7 De soigner la corruption	14
4-3 Des talents optionnels.....	4	13-8 Du secret de la corruption	15
4-4 Du talent de rituel karmique.....	4	14-DU MATERIEL	15
4-5 Des spécialisations de talent	4	14-1 De la table des instruments de musique.....	15
5-DES COMPETENCES.....	5	14-2 De la description des instruments de musique	16
5-1 Des généralités	5	14-3 Des instruments à filaments.....	17
5-2 Des compétences de discipline.....	5	14-4 Des instruments de musiques légendaires.....	19
6-DES « PATH » (ED4).....	5	14-5 Du tableau des armures.....	19
7-D'APPARTENIR A UNE SOCIETE SECRETE.....	5	14-6 Du tableau des boucliers.....	19
8-D'ETRE UN QUESTEUR.....	5	14-7 Des vêtements	19
9-DE BATIR SA LEGENDE.....	5	14-8 Du seuil de destruction	19
10-DE LA MAGIE.....	6	15-D'UN JEU HEROIQUE	20
10-1 Des généralités	6	15-1 Des généralités	20
10-2 Des matrices de sorts	6	15-2 Du niveau d'héroïsme.....	20
10-3 Des architrames de groupes	7	15-3 De dépenser les points d'héroïsme	20
11-DU COMBAT.....	7	15-4 De sacrifier les niveaux d'héroïsme	20
11-1 Du nombre d'action(s) par round	7	15-5 De comment regagner des niveaux d'héroïsme.....	20
11-2 Des positions de combat	8	15-6 Des hauts-faits de pouvoir	20
11-3 Des situations de combat	8	16-DES CONTACTS.....	21
11-4 D'un exemple de combat	8	17-DE LA GESTION DE LA MORT	21
11-5 Des blessures graves	9	17-1 De mourir dans l'EDN.....	21
11-6 Du type d'attaque « en chute ».....	9	17-2 D'avoir une dette envers une Passion	22
11-7 Du désengagement.....	9	18-DE L'ENCHANTEMENT ET DES OBJETS	
12-DES INTERACTIONS SOCIALES	9	MAGIQUES.....	22
12-1 Des généralités	9	18-1 Des généralités.....	22
12-2 Des catégories de test	9	18-2 De la table des difficultés d'enchantement	23
12-3 Du modificateur d'interprétation.....	10	18-3 Du tableau des minerais élémentaires.....	23
12-4 Des modificateurs de situation	10	19-DES NAVIRES AERIENS ET DU COMBAT NAVAL ...	24
12-5 De l'échec à un test.....	10	19-1 Des caractéristiques des navires.....	24
12-6 Du soutien.....	10	19-2 De la navigation aérienne & fluviale / maritime	25
12-7 De la séduction.....	10	19-3 De l'équipage et de l'apprentissage.....	26
12-8 De la confrontation sociale	11	19-4 Des manœuvres	26
12-9 D'initier une confrontation sociale	11	19-5 De l'armement d'un navire	28
12-10 Du déroulement d'une confrontation sociale.....	12	19-6 Du combat naval	28
12-11 D'être défait	12	19-7 Des modifications d'un navire	28
12-12 D'être humilié	12	19-8 Description des navires du ciel & créatures volantes	29
12-13 Du vainqueur d'une confrontation sociale	12	19-9 Du statut légendaire d'un navire	34
12-14 Des compétences	12	20-DU COMBAT DE MASSE.....	34
12-15 Des talents.....	13	20-1 Des caractéristiques des unités.....	34
13-DE LA CORRUPTION.....	13	20-2 Des manœuvres	35
13-1 Des généralités	13	20-3 Du combat.....	36
		20-4 De la magie.....	37
		20-5 Du combat de masse avec navires volants	39
		20-6 Du combat de masse avec les PJ	39
		20-7 Description des unités.....	40





1-DES TERMES DE JEU

- L'EDN intègre la nouvelle manière de calculer les degrés de réussite : pour chaque tranche de cinq points complète au-delà ou en deçà du seuil de difficulté, un succès ou un échec supplémentaire est obtenu suivant :

Succès	Longévité
Pathétique	≤SD-10
Médiocre	≤SD-5
Moyen	SD à SD+4
Bon	≥SD+5
Excellent (critique en combat)	≥SD+10
Extraordinaire	≥SD+15

- A la discrétion du MJ et par soucis de simplicité, des *Situations favorables* ou des *Situations défavorables* pourront être distribuées « à la volée » afin de récompenser tel ou tel niveau de succès ou afin de pénaliser tel ou tel niveau d'échec (voir chapitre : **9-DU COMBAT**).

2-DE LA CREATION DES PERSONNAGES

- Le mouvement disparaît. A la place, chaque race dispose d'un modificateur de mouvement. Ce dernier est à appliquer à tout résultat d'un test d'athlétisme qui est désormais la compétence permettant par exemple de gérer une course poursuite.

	Humain	Orc	Nain	Elfe	T'skrang	Obsidien	Troll	Sylphelin
Mod. mouvement	0	0	-2	+2	0	-2	+2	-6/+4

- Toutes les races bénéficient d'un dé d'action karmique d'1D6. Le nombre de points de karma disponibles (part fixe, sauf modification de l'attribut VOL) est égal à la valeur de la colonne « seuil d'inconscience » calculée à partir de l'indice de l'attribut VOL auquel il faut ajouter un nombre de points de karma (part variable) égal à niveau karmique racial multiplié par le cercle actuel de l'adepte (part évolutive). Ces deux nombres une fois additionnés donnent le nombre maximum de points de karma dont dispose l'adepte.

- Lors de la création d'un personnage, les 8 points de rang de talents peuvent être répartis librement entre compétences de discipline, talents optionnels et talents de disciplines (voir chapitre : **4-DES TALENTS**). Les talents de disciplines ne sont obligatoires que pour remplir les conditions d'avancement de cercle.

- En remplacement de la demi-magie, lors de la création d'un personnage, en plus des 8 points de rang à répartir entre les différentes compétences de départ, ce dernier bénéficie d'une compétence de connaissance automatique de discipline. Cette dernière est notée du nom de la discipline suivie, comme par exemple compétence « Archer ». Cette dernière est basée sur l'attribut PER et son rang est égal au cercle atteint par l'adepte. C'est-à-dire qu'à chaque fois que l'adepte changera de cercle, sa compétence augmentera automatiquement d'un rang sans avoir à dépenser de points de légende. D'ailleurs il n'est pas possible d'augmenter cette compétence via la dépense de points de légende (ou à l'aide d'un filament de groupe). Elle n'augmente qu'avec les passages de cercles de l'adepte. Et comme cette compétence est une compétence de discipline, l'adepte peut utiliser un point de karma lors d'un test (voir chapitre : **5-DES COMPETENCES**).

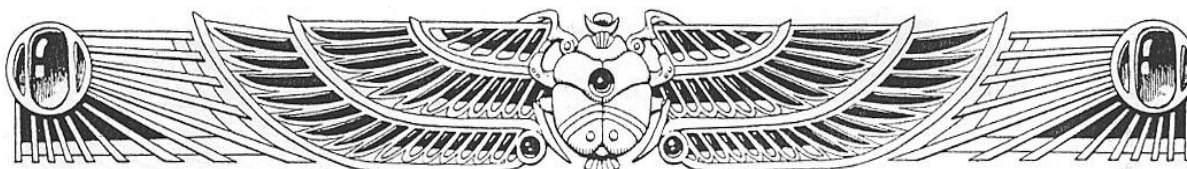
- Lors de la création d'un personnage, il est recommandé aux personnages magiciens d'assigner 3 rangs à leur compétence de Communication : un pour le langage nain, un pour leur langage maternel et un pour le langage magique associé à leur discipline.

- Tout comme la VOL détermine la protection magique de base, le CHA détermine la protection sociale de base suivant la même colonne du tableau.

3-DES DISCIPLINES

- En EDN, les règles de disciplines multiples ne sont pas appliquées.
- Les disciplines EDN aboutissent à la création de personnages plus polyvalents qu'en EDC ou ED4.
- Quelques disciplines applicables en EDN sont décrites dans l'aide de jeu : **ED_BACV_Des Disciplines (EDN)**.
- Les disciplines EDN intègrent la longévité à chaque discipline (à la manière de l'ED4) qui est non plus gérée via un talent (voir tableau ci-dessous).
- Les disciplines EDN reprennent la mécanique de la longévité afin de l'appliquer à une nouvelle caractéristique : La Présence, utile pour traiter le sujet de la corruption (voir tableau ci-dessous).





Disciplines	Longévité	Présence
Archer, Eclaireur, Forgeron, Navigateur du ciel, Troubadour & Voleur	5	5
Cavalier, Ecumeur du ciel, Guerrier, Maître d'armes & Maître des animaux	7	3
Elémentaliste, Illusionniste, Nécromancien & Sorcier	3	7

- Le seuil de **souillure** est l'équivalent du seuil d'inconscience en ce qui concerne la corruption d'un adepte.
- Le seuil de **crise de folie** est l'équivalent du seuil de blessure grave en ce qui concerne la corruption d'un adepte.
- Ces deux valeurs se calculent exactement comme leurs équivalents mais suivant l'indice de l'attribut Charisme.
- Pour plus de détails sur la corruption et les points de présence, voir chapitre : **13-DE LA CORRUPTION**.
- L'EDN utilise la fiche de personnage : **ED_BACV_Feuille_de_Personnage (EDN)**.

4-DES TALENTS

4-1 Des généralités

- L'ensemble des talents applicables est décrit via l'aide de jeu : **ED_BACV_Des Talents (EDN)**.
- Les talents ne nécessitent plus la dépense de points de fatigue. L'apport d'énergie est essentiellement apporté par l'énergie karmique (voir ci-dessous).
- L'activation d'un talent nécessite toujours l'emploi de point(s) de karma, en fonction de sa puissance, suivant tableau ci-dessous :

Statut du talent	Cout d'activation
Novice	1
Compagnon	2
Gardien	3
Maître	4

- Comme dans l'ED4, un adepte peut utiliser du karma pour n'importe quel talent, suivant certaines conditions.

4-2 Des talents de discipline

- L'activation d'un talent de discipline permet au joueur de rajouter son dé d'action karmique lors du test (compris dans le cout d'activation).

4-3 Des talents optionnels

- L'activation d'un talent qui n'est pas un talent de discipline ne permet pas au joueur de rajouter son dé d'action karmique lors du test. Pour cela il faudra dépenser un point supplémentaire. Par exemple pour pouvoir bénéficier d'un dé karmique lors de l'activation d'un talent optionnel de statut novice, le joueur devra dépenser 2 points de karma.
- **Un adepte peut développer autant de talents optionnels qu'il le souhaite, il n'est plus limité à un seul talent optionnel par cercle.**

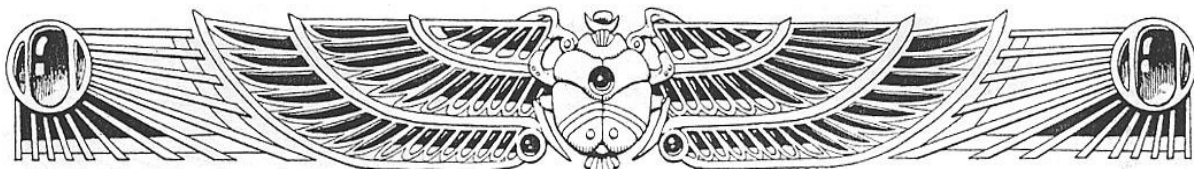
4-4 Du talent de rituel karmique

- Les personnages ne disposant pas du talent de rituel karmique (comme par exemple les adeptes de niveau novice) regagnent un nombre de points de karma, par jour, égal au résultat d'un jet de VOL.
- Les points de karma sont gratuits, ils ne coutent plus de points de légende pour pouvoir être regagnés,
- Le rituel karmique devient un talent actif qui augmente l'efficacité des adeptes à regagner du karma chaque jour. Son niveau se substitue à celui de l'attribut VOL pour le calcul des dés d'action.
- Lorsqu'un adepte ne dispose plus de points de karma, il regagne de nouveau un nombre de points de karma suivant un jet de VOL pur comme s'il ne possédait pas le talent rituel karmique.

4-5 Des spécialisations de talent

- Les spécialisations de talents ne sont pas jouées en version EDN. Cela allège les feuilles de jeu ainsi que les choix de progression des joueurs. En revanche il est laissé à l'appréciation du MJ de répondre favorablement à chaque fois que l'un de ses joueurs fait preuve d'inspiration et d'originalité dans l'emploi d'un talent. Via la dépense d'un certain nombre de points de karma supplémentaires, le MJ devrait accorder au joueur l'emploi « exotique » de son talent si cela sert à faire avancer l'histoire, naturellement... Joueurs et MJ peu-





vent bien évidemment s'inspirer des spécialisations existantes (mais pas que). Cette règle permet de gérer « à la volée » et de manière souple l'emploi non conventionnelle de talents ainsi que de permettre aux joueurs une totale liberté de créativité et d'interprétation des effets de leurs talents !

- **Exemple 1** : un maître des animaux se retrouve confronté au cours d'une exploration de kaer à une porte verrouillée. Son compagnon a tenté en vain de la crocheter. Il propose alors à l'aide de son talent Arme Corporelle de générer une griffe plus fine afin de tenter de crocheter la serrure. Après avoir activé son talent, le MJ lui demande de dépenser 2 points supplémentaires de karma dû à la concentration toute particulière qu'il doit mobiliser et lui autorise donc un test de crochetage via son talent Arme corporelle.

- **Exemple 2** : un élémentaliste souhaite s'introduire subrepticement dans un camp ennemi. N'ayant pas de don particulier en discrétion il propose d'utiliser son talent Marche des vents afin de glisser sans un bruit au-dessus du sol pour progresser le plus silencieusement possible. L'idée est validée et le MJ lui demande une dépense 2 points supplémentaires de karma et lui autorise d'utiliser son talent Marche des vents en lieu et place d'un test de discrétion.

5-DES COMPETENCES

5-1 Des généralités

- L'ensemble des compétences applicables est décrit dans l'aide de jeu : *ED_BACV_Des Compétences (EDN)*.

5-2 Des compétences de discipline

- Lorsqu'un joueur emploie une compétence de discipline, ce dernier est libre de dépenser un point de karma pour pouvoir bénéficier de son dé d'action karmique lors du test.

- De plus, les compétences de disciplines ne sont pas limitées à un rang 10 maximum, elles peuvent être augmentées jusqu'au rang 15 tout comme les talents.

- Enfin, les compétences de disciplines sont des sortes de compétences innées pour l'adepte. On considère qu'elles sont apprises sur le terrain. Elles peuvent donc être développées par le joueur à n'importe quel moment, il n'est pas nécessaire de passer un cercle ou de payer un instructeur pour les augmenter.

6-DES « PATH » (ED4)

- Les « Path » développées en ED4 ne sont pas jouées en version EDN.

7-D'APPARTENIR A UNE SOCIETE SECRETE

- La mécanique des « Path » développées en ED4 a été appliquée au fait d'appartenir à une société secrète. En effet, bien souvent plus un personnage deviendra puissant et avancera dans sa quête personnelle et plus il aura de chance de faire partie d'une des nombreuses sociétés secrètes que propose l'univers d'Earthdawn. Cet aspect est géré via l'aide de jeu : *ED_BACV_Des Sociétés Secrètes (EDN)*.

- **Les bonus aux caractéristiques telles que les défenses et les protections sont comptabilisés dans les valeurs dites « de base » de ces dernières (ils ne comptent pas dans la limite des trois bonus maximum).**

8-D'ETRE UN QUESTEUR

- Cet aspect est géré via l'aide de jeu : *ED_BACV_Des Questeurs (EDN)*.

- **Les bonus aux caractéristiques telles que les défenses et les protections sont comptabilisés dans les valeurs dites « de base » de ces dernières (ils ne comptent pas dans la limite des trois bonus maximum).**

9-DE BATIR SA LEGENDE

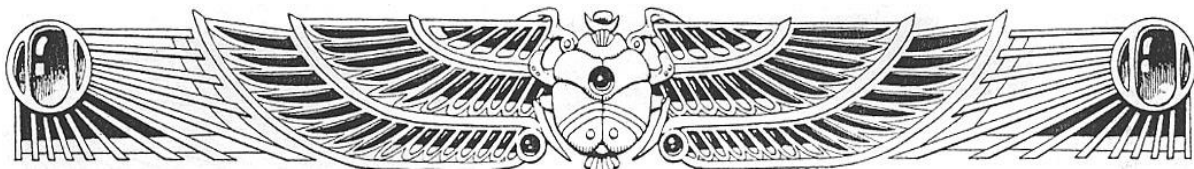
- En EDN, pour progresser au cercle supérieur de sa discipline, les conditions portent à la fois sur le nombre de talents de discipline **ET** de compétences de discipline. Par exemple pour passer au cercle 6 de sa discipline, il faudra à l'adepte, disposer de 9 talents et/ou compétences de discipline de rang 6 dont au moins un soit un talent de discipline de cercle 5.

- Le cout de progression d'une compétence de discipline est égal à celui d'un talent de cercle 1-4.

- Les couts des compétences qui ne sont pas de discipline et des talents restent inchangés par rapport aux règles de base.

- Tous les talents issus du fait d'être un questeur ou d'appartenir à une société secrète ne rentre pas en compte pour la progression de cercle.





10-DE LA MAGIE

10-1 Des généralités

- L'EDN applique la « règle des trois » aux défenses et protections d'un personnage.
- Afin d'accélérer les combats et de permettre à des personnages magiciens d'avoir un plus fort impact lors des confrontations, lors d'un test de tissage, chaque succès supplémentaire (au-delà d'un succès moyen) permet de tisser un filament supplémentaire. Il n'y a plus besoin d'annoncer avant le jet, le nombre de filaments que l'on souhaite tisser. Notez qu'il n'y plus non plus d'augmentation du seuil de difficulté de tissage.
- Exemple : un élémentaliste souhaite tisser les filaments afin de lancer un sort de Pétrification. Le seuil de difficulté de tissage est de 19 et il obtient un 29 ! Il tisse donc dans le même round 3 filaments !
- Lorsqu'un magicien obtient une réussite critique (succès excellent) à un test de tissage alors il peut incanter le sort immédiatement (ceci ne compte pas comme une action supplémentaire). Si le sort est incanté après que plusieurs filaments aient été tissés dans le même round alors il faut tenir compte du seuil final pour le calcul de tout résultat considéré comme étant critique.
- Exemple : un sorcier souhaite tisser les filaments afin de lancer un sort d'Accélération de pas. Ce sort à un seuil de difficulté de tissage de 10 et nécessite 2 filaments. En atteignant un score de 15, le sorcier pourra tisser les deux filaments du sort en un seul round mais il lui faudra atteindre un score de 25 pour pouvoir tenter de l'incanter gratuitement dans le même round !
- La magie brute comporte des risques certains en terme de dommages et de gain de points de corruption (voir chapitre : **13-DE LA CORRUPTION**) mais elle permet d'un autre côté des avantages indéniables :
- Tout d'abord l'incantation grâce à la magie brute demande une dépense de points de karma lors de l'activation du talent d'incantation réduite d'un point,
- L'incantation grâce à la magie brute permet de bénéficier d'un bonus au niveau d'effet du sort lancé en fonction du type de région dans laquelle on se situe : plus la région sera corrompue et plus puissant seront les flux magiques, suivant :

Type de région	Bonus au niv. d'effet
Saine	-
Dégagée	+2
Souillée	+5
Corrompue	+10

10-2 Des matrices de sorts

- En EDN, les matrices de sort ne sont plus des talents, ceci afin de ne pas pénaliser les magiciens avec des talents qui sont en fait obligatoires et les empêchent de développer d'autres capacités. Le concept de matrice de sort développé en AoL est repris ici.
- Un magicien ne peut créer qu'un nombre de matrices de sort et améliorer ces dernières en un autre type de matrice (autre que « matrice de sort ») dépendant de son statut, suivant :

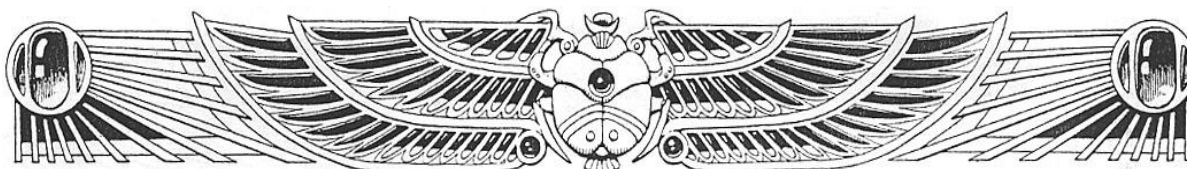
Statut	Nbre matrices	Type de matrice
Novice	4	De sort
Compagnon	6	Améliorée
Gardien	7	Renforcée
Maître	8	Partagée

- Par exemple, un magicien de statut gardien ne pourra avoir créer au total que sept matrices dont des matrices améliorées et renforcées mais pas partagées.
- Un magicien peut créer/améliorer un nombre de matrices de même type suivant :

Type de matrice	Nbre matrices
De sort	8
Améliorée	4
Renforcée	4
Partagée	2

- Pour créer une matrice, le magicien réalise un rituel d'une heure et dépense un nombre de points de légende qui dépendra du type de matrice créée et du nombre de matrices du même type déjà créées suivant :





Type / Nbre de matrice(s)	Cout							
	1	2	3	4	5	6	7	8
De sort	Gratuit*	200	300	500	1300	2100	5500	14400
Améliorée	1300	2100	3400	5500	NA	NA	NA	NA
Renforcée	14400	23300	37700	61000	NA	NA	NA	NA
Partagée**	159700	258400	NA	NA	NA	NA	NA	NA

- * A la création d'un personnage, un adepte magicien bénéficiera d'une première matrice de sort gratuite.
- ** Une matrice de sort partagée peut contenir un nombre de sorts dont les cercles, auxquels ils sont disponibles, cumulés ne peuvent dépasser celui de l'adepte.
- Une matrice de sort ne peut contenir qu'un sort de même cercle ou de cercle inférieur à celui de l'adepte.
- Un magicien ne peut créer que des matrices de type matrice de sort. Par la suite il pourra réaliser un rituel d'une heure afin de faire évoluer l'une de ses matrices de sort en un autre type de matrice, toujours en dépensant le nombre de points de légende adéquat.
- Les effets de différents types de matrice se cumulent entre eux. Ainsi par exemple, une matrice de sort pourra être améliorée une première fois en matrice améliorée puis par la suite le magicien pourra aussi décider de la renforcer. Cette matrice bénéficiera des avantages à la fois d'une matrice améliorée et d'une matrice renforcée !
- Il n'y a pas d'ordre d'amélioration d'une matrice. Une matrice peut très bien être renforcée avant d'être améliorée !
- Exemple : un sorcier, statut compagnon de cercle 6, possède cinq matrices de sorts : la première gratuite, la seconde pour 200 points de légende, la troisième pour 300 points de légende, la quatrième pour 500 points de légende et la cinquième pour 1300 points de légende... Ces cinq matrices ne peuvent contenir que des sorts qui sont disponibles du cercle 1 au cercle 6. Etant de statut Compagnon, le sorcier souhaite créer sa sixième et dernière matrice disponible pour laquelle après son rituel d'une heure, il dépense 2100 points de légende. Mais il aimerait améliorer cette matrice afin de l'améliorer. En passant une heure de rituel supplémentaire et en dépensant 1300 points de légende il dispose désormais de sa première matrice améliorée! Pour pouvoir créer une seconde matrice améliorée (à partir de n'importe laquelle de ses matrices de sort), il devra dépenser 2100 points de légende. Il ne pourra ainsi améliorer que quatre matrices au total. Pour pouvoir créer une septième matrice ou pour pouvoir renforcer ses matrices il devra attendre d'atteindre le statut de gardien... Bien évidemment même si les magiciens sont limités dans le nombre de matrices qu'ils pourront créer, ils pourront bénéficier de matrices supplémentaires en ayant recours à des objets magiques par exemple.

Une matrice qui a été détruite se régénère d'elle-même en un nombre de jours suivant :

Type de matrice	Nbre jour(s)
De sort	1
Améliorée	2
Renforcée	3
Partagée	4

- Après qu'une matrice se soit régénérée, le magicien devra de nouveau consacrer du temps à son harmonisation afin d'y remettre le sort souhaité.

10-3 Des architraves de groupes

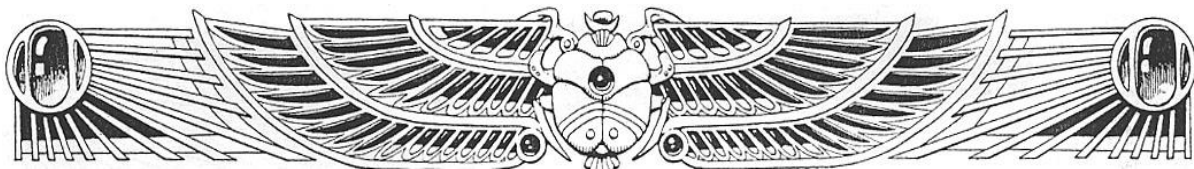
- Les filaments tissés à une architrave de groupe permettent désormais d'augmenter les caractéristiques suivantes :
 - le rang de n'importe quel talent,
 - le rang de n'importe quelle compétence de discipline,
 - la valeur de n'importe quelle défense,
 - le seuil de blessure grave,
 - le seuil de crise de folie,
 - la valeur de protection magique ou sociale,
 - la valeur de longévité ou de présence.

11-DU COMBAT

11-1 Du nombre d'action(s) par round

- Tous les talents octroyant des attaques supplémentaires « sèches » ont été supprimés au bénéfice de l'obtention d'une attaque offensive supplémentaire (cumulable) par statut de discipline atteint, et ce pour tous les adeptes, indépendamment de la discipline suivie, suivant tableau ci-dessous :





Statut	Nbre d'action(s) Offensive(s)
Novice	1
Compagnon	2
Gardien	3
Maître	4

- On entend par action offensive les actions suivantes : Armes de mêlée, Armes de trait, Armes de jet, Combat à mains nues, Incantation ou tout talent se substituant à ces dernières pour porter une attaque.
- Les talents octroyant des attaques multiples ont été supprimés. Seuls des talents comme Attaque tornade ou Projectile explosif (X) permettent des touches multiples.

11-2 Des positions de combat

- L'ensemble des options de combat au contact, à distance et de sorts sont supprimées.
- Avant la détermination de son initiative chaque joueur (y compris ceux qui se battent à distance ou à l'aide de sorts) peut choisir entre les deux options suivantes :
 - **Position offensive** : confère +2 aux tests d'action offensive (y compris les dommages) et -2 aux défenses,
 - **Position défensive** : confère -2 aux tests d'action (sauf défensive) y compris les dommages et +2 aux défenses.
- Généralement une position de combat dure un round entier.
- Les positions de combat ne demandent plus de sacrifice de point de fatigue.

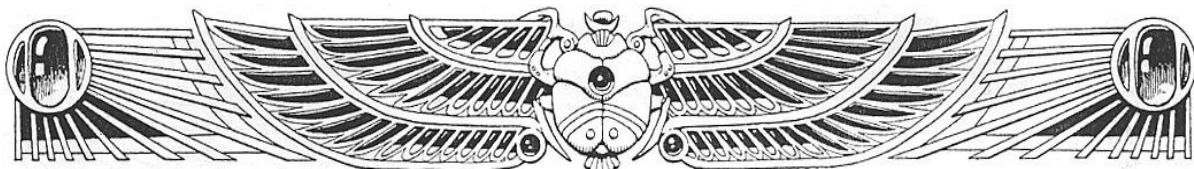
11-3 Des situations de combat

- L'ensemble des situations de combat sont supprimées.
- En fonction des choix et décisions des joueurs relatifs à toutes les situations supprimées, le MJ est libre d'attribuer « à la volée » les situations de combat suivantes :
 - **Situation favorable** : confère +2 aux tests d'action (y compris les dommages) et aux défenses,
 - **Situation défavorable** : confère -2 aux tests d'action (y compris les dommages) et aux défenses.
- Ces situations peuvent être cumulables, néanmoins une situation favorable annule une situation défavorable et vice versa. Il est donc impossible à un joueur de bénéficier à la fois d'une situation favorable et d'une situation défavorable.
- En fonction de l'origine de sa source et à la discrétion du MJ, une situation de combat peut être attribuée pour un round de combat entier ou seulement pour la prochaine action entreprise.
- A la place de donner une situation défavorable, le MJ peut décider que l'arme ou l'armure du personnage se dégrade et encaisse un point de destruction (voir chapitre : **14-DU MATERIEL**).
- Les positions et situations de combat permettent d'obtenir des avantages intéressants et leur gestion allégée permet de fluidifier les phases de combat, en revanche en abuser pourrait se révéler contre-productif !

11-4 D'un exemple de combat

- Le joueur 1 décide de mettre toutes ses chances dans l'attaque et choisi la position de combat offensive, qui dure pour le round.
- Ayant une initiative élevée, il choisit d'attendre et de voir venir.
- Plus tard dans le round un compagnon se retrouve en difficulté, il choisit donc d'aller l'aider. Le MJ estime qu'il s'agit d'un changement d'intention et lui attribue une situation de combat défavorable. A ce stade là les bonus et malus aux actions s'annulent en revanche le joueur 1 subi -4 à ses défenses !
- Il attaque son adversaire et obtient un bon succès. Le MJ souhaite le récompenser pour son résultat honorable en lui octroyant une situation favorable. Cette dernière annule la situation défavorable. Le joueur 1 chanceux, peut de nouveau bénéficier de ses bonus au dommage dû à sa position offensive !
- Le joueur 1 étant de statut compagnon il peut porter dans la foulée une seconde attaque à son adversaire. Il obtient un résultat excellent, il peut donc ignorer l'armure de son adversaire (règle des coups critiques) et toujours bénéficier de ses bonus offensifs, ça va faire mal !
- A la fin du round, il ne faudra pas oublier que sa position offensive prendra fin.
- Ces nouvelles situations de combats peuvent permettre de gérer tous les aspects d'un combat y compris le fait de se retrouver surpris, jeté au sol, harcelé, débordé, d'être dans l'obscurité, aveuglé, ébloui ou à couvert...
- La flexibilité d'utilisation laissée à l'appréciation du MJ permet d'adapter le concept à chaque style de jeu, plutôt narratif ou simulationniste.





11-5 Des blessures graves

- Les blessures graves occasionnent un malus de -1 cumulatif aux résultats des tests (y compris les dommages) dès la première blessure encaissée.

11-6 Du type d'attaque « en chute »

- Les personnages qui attaquent en se laissant tomber d'une position en hauteur (anciennement Attaque en balancier et Attaque plongeante) ou après avoir effectué un bond prodigieux (anciennement Bon de lézard) bénéficient d'un bonus égal à leur niveau d'END, à leur niveau de dommage final.

11-7 Du désengagement

- Se désengager d'un combat au contact doit s'annoncer en début de round avant la détermination des initiatives. Pour se désengager un personnage doit avoir une initiative supérieure à celle de son adversaire. S'il est engagé contre plusieurs adversaires alors on prend en compte l'initiative la plus élevée (+1 par adversaire supplémentaire). En cas de réussite, le joueur ne pourra pour le round que se déplacer de son mouvement de course. En cas d'échec, le joueur hérite d'une situation défavorable pour le round et chaque adversaire bénéficie d'une attaque d'opportunité immédiate en plus de son/ses attaque(s) normale(s).

12-DES INTERACTIONS SOCIALES

12-1 Des généralités

- On considère qu'une interaction sociale débute lorsqu'un PJ interagit avec un PNJ ou inversement. Dès qu'un des deux protagonistes change, une nouvelle interaction débute. Il n'y a pas de limite au nombre d'interactions que peut enchaîner un personnage.
- Avec l'objectif d'une simplification radicale du système existant, le tableau des succès des interactions est ramené à une seule et unique ligne. On part des postulats suivants :
 - la difficulté de toute interaction sociale est directement liée à l'attitude de la cible,
 - plus une cible est hostile, plus l'interaction quelle qu'elle soit sera difficile (et inversement).

Attitude de la cible	Emerveillé	Loyal	Amical	Neutre	Inamical	Hostile	Antagoniste
Degré de résultat	Auto	Pathétique*	Médiocre	Moyen	Bon	Excellent	Extraordinaire

*Tout résultat, sauf « que des uns », est considéré comme une réussite.

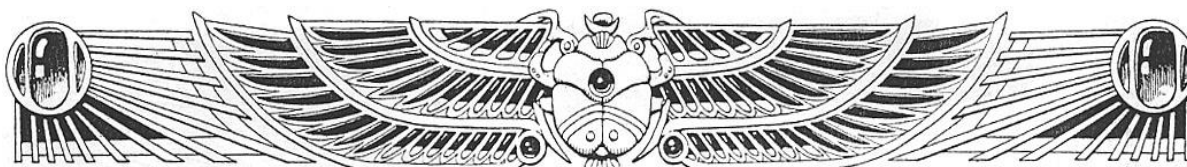
- Attention, rappel de la règle officielle : « L'attitude affecte toutes les interactions entre personnages, autre que les combats. » Ce qui veut dire que ce tableau ne s'applique pas, pour l'utilisation d'un talent ou d'une compétence, lors d'une confrontation sociale ni lors d'un combat.

12-2 Des catégories de test

- Les catégories d'interactions sociales ont été redéfinies suivant le but que souhaite atteindre le personnage au travers d'un test d'interaction. Nous dénombrons six catégories :
- **L'Intuition** : permet de déceler le vrai du faux, de distinguer les émotions et les intentions, de déceler les mensonges.
- **Faire impression** : permet d'impressionner favorablement, d'intimider, de savoir se comporter en société, de connaître les us et coutumes, de commander et de donner un ordre.
- **le Mensonge** : permet d'enjoliver une vérité, d'exagérer ou d'inventer un mensonge.
- **la Conversation** : permet de distraire, de marchander, d'être diplomate, de convaincre, de se renseigner.
- **les Faveurs** : permettent d'obtenir des aides extérieures.
- **la Confrontation** : permet de distraire, de marchander, d'être diplomate, de convaincre, de se renseigner.
- **la Confrontation** : permet d'obtenir des aides extérieures.
- **la Confrontation** : permet de distraire, de marchander, d'être diplomate, de convaincre, de se renseigner.
- Plusieurs catégories peuvent bien évidemment s'enchaîner au cours d'une même interaction sociale, suivant l'orientation que souhaitera donner le personnage à l'échange et à la discrétion du MJ.
- Pour chaque catégorie, plusieurs types de tests sont possibles. Certains modificateurs sont alors à appliquer (voir tableau ci-dessous).

Type de test	Modificateur
Intuition	
Détecter une émotion basique/ une intention	-
Détecter un mensonge	+1 degré de résultat
Faire impression	
Améliorer l'attitude, Se comporter en société familière	-
Commander, Donner un ordre, Se comporter en société étrangère	+1 degré de résultat





Mensonge		
Faire croire un petit mensonge (exagération, demi-vérité)		-
Faire croire un mensonge (invention)		+1 degré de résultat
Conversation		
Distraire, Convaincre, Commercer, Marchander, Evaluer, Se renseigner (info standard)		-
Se renseigner (info sensible)		+1 degré de résultat
Faveur		
Petite faveur		+2 degrés de résultat
Grosse faveur		+3 degrés de résultat
Confrontation (spécial : voir règles)		

- Il suffit d'appliquer le modificateur lorsque vous lisez le tableau des succès, en décalant du nombre de case donné par le modificateur. Lorsque l'on « sort » du tableau, cela veut simplement dire que l'action est impossible ou plutôt vouée à l'échec.
- Exemple 1 : un PJ tente de mentir (une petite exagération) à un PNJ ayant une attitude neutre. Il lui faudra obtenir un succès moyen au minimum.
- Exemple 2 : un PJ tente de faire croire un gros mensonge à un PNJ ayant une attitude Antagoniste. Il lui faudrait obtenir un succès au-delà d'un résultat extraordinaire ce qui est impossible. Sa tentative est donc vouée à l'échec, le PNJ ne voudra rien entendre...

12-3 Du modificateur d'interprétation

- L'interprétation doit rester un élément important de vos parties et continuer à être un moteur lors des interactions sociales. C'est pourquoi un bonus et/ou malus (à la discrétion du MJ) devrait être octroyé afin de motiver vos joueurs à interpréter leur personnage. Afin de garder un certain équilibre de jeu, il est conseillé d'éviter d'aller au-delà d'un modificateurs de +/-4 (sauf cas exceptionnels).

12-4 Des modificateurs de situation

- Pour les MJ qui souhaitent intégrer d'avantage de subtilités dans leurs interactions sociales des modificateurs supplémentaires peuvent être attribués suivant la situation. **Attention** : intégrer ou cumuler trop de modificateurs de situation diminuera d'autant l'impact du modificateur d'interprétation !

12-5 De l'échec à un test

- En cas d'échec à un test d'interaction quel qu'il soit, c'est au MJ seul de déterminer si une nouvelle tentative pour ce même test est possible et si oui dans quel délai. Retenter un test identique auprès d'un même PNJ est souvent plus ardu et demande plus de temps et d'investissement de la part du joueur. Le MJ est alors libre d'ajuster la difficulté de ce nouveau test : augmenter le seuil de réussite d'un degré, attribuer un malus cumulatif de -1 ou -2 par échec, etc...

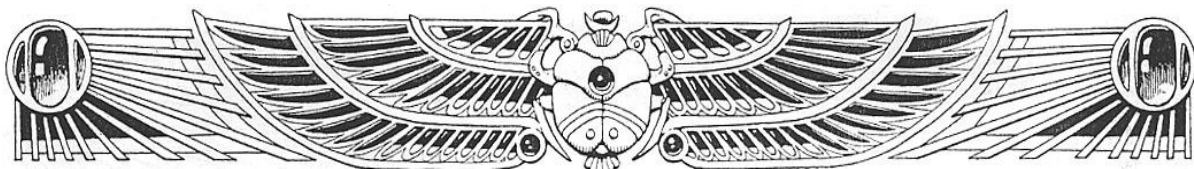
12-6 Du soutien

- Dans certain cas, plusieurs PJ peuvent tenter conjointement une même interaction c'est-à-dire intéragir avec le même PNJ ou groupe de PNJ pour un même test. Le MJ est alors libre d'appliquer un bonus de +1 au résultat du test par PJ en soutien. En revanche en cas d'échec, c'est l'ensemble du groupe à l'initiative de l'interaction qui sera pénalisé.
- Exemple : un groupe de trois PJ tentent de faire une bonne impression sur un PNJ afin de lui demander par la suite une faveur. Le PJ à l'initiative du test obtient un bonus de +2 (les deux PJ qui le soutiennent). Le résultat du test est pathétique après application du bonus de +2. Le MJ considère que cet échec cuisant va nuire aux trois PJ, ainsi les deux PJ en soutien ne pourront pas tenter eux aussi de faire une bonne impression !

12-7 De la séduction

- La séduction est une forme d'interaction avec les membres du sexe préféré du personnage. Une combinaison de flatterie, d'attention soutenue et de bons mots qui peuvent affecter intensément l'interlocuteur. Les conversations lors d'une séduction ont un fort accent de romance. Les personnages peuvent utiliser la séduction pour atteindre différents buts : soit pour convaincre des membres de leur sexe préféré d'avoir avec eux une aventure romantique sincère, soit par intérêt afin de glaner des informations ou d'obtenir des faveurs aisément. En plus de devoir réussir différents tests, une réelle scène de séduction implique une interprétation convaincante de la part du joueur.
- La séduction est intentionnellement mis à part car cette action ne dépend plus d'un talent spécifique mais plutôt d'un enchaînement de plusieurs catégories d'interactions. Pour arriver à ses fins, un personnage devra donc déployer de nombreuses qualités... La séquence de séduction comporte quatre étapes : faire une **bonne impression** (Faire impression), la **conversation captivante** (Conversation ou Mensonge suivant la situation), le **glissement vers l'intimité** (Conversation) et enfin la **suggestion** (Faveur). Généralement chaque test au cours d'une séduction demandera 1/2heure d'investissement environ au personnage, en termes de temps de jeu.
- Une **bonne impression** peut se résumer à un regard de braise, un costume exceptionnel, une entrée remarquée, une accroche de conversation habile, bref, tout un ensemble d'éléments nécessaires pour faire une bonne première impression. Pour réussir la première étape, la





première impression, le personnage peut utiliser n'importe quel talent possédé lui permettant de faire un test de catégorie *faire impression*.

- Ensuite, la **conversation captivante** nécessite de l'esprit, de la flatterie, une certaine envie de se dévoiler et la capacité à donner la réplique à son interlocuteur. L'intérêt de cette conversation est de susciter chez l'interlocuteur le sentiment d'être quelqu'un d'exceptionnel, la personne la plus importante et séduisante de la pièce. Dans le même temps, votre personnage doit se présenter également comme un partenaire captivant. Pour réussir cette étape, le personnage peut utiliser n'importe quel talent possédé lui permettant de faire un test de catégorie *conversation* (dans le cas d'une séduction sincère) ou *mensonge* (dans le cas d'une séduction par intérêt). A ce stade-là, une séduction par intérêt permet au personnage d'obtenir des informations sensibles.

- Vient ensuite le **glissement vers l'intimité**, votre personnage commence à devenir plus personnel avec le personnage ciblé. Il modifie le ton de sa voix, son langage corporel, et oriente la conversation vers des sujets plus personnels, plus intimes, de façon à développer un rapport plus profond. Pour réussir le glissement vers l'intimité, le résultat du test qu'il faut obtenir est augmenté d'un degré. Pour réussir cette étape, le personnage peut utiliser n'importe quel talent possédé lui permettant de faire un test de catégorie *conversation*. En cas de réussite, l'attitude du personnage séduit s'améliore d'un degré pour les prochaines 24 heures, tant que votre personnage ne se conduira pas mal ou ne trahira pas le personnage cible. A ce stade-là, une séduction par intérêt permet au personnage d'obtenir une petite faveur.

- Enfin, on parle de **suggestion** lorsque votre personnage fait savoir à son interlocuteur la façon dont il aimerait que la rencontre se termine. Une suggestion réussie nécessite un degré de résultat augmenté de deux degrés et votre personnage ne dispose généralement (à la discrétion du MJ) que d'une seule chance pour réussir cette dernière et cruciale étape. Pour réussir cette étape, le personnage peut utiliser n'importe quel talent possédé lui permettant de faire un test de catégorie *faveur*. Une séduction réussie engendre d'autres effets que la satisfaction immédiate de la suggestion. L'Attitude du personnage séduit s'améliore encore d'un degré supplémentaire pour les prochaines 24 heures, et s'améliore d'un degré de façon permanente, aussi longtemps que votre personnage ne se conduira pas mal ou ne trahira pas le personnage séduit. En outre, à ce stade-là, une séduction par intérêt permet au personnage d'obtenir une grosse faveur.

- Il est possible à un personnage de mettre fin à une séduction à n'importe quelle étape, ce qui pourra entraîner une vive émotion de la part du personnage cible. Mettre fin à une séduction après les phases de **bonne impression** et de **conversation captivante** revient à simplement flirter avec le personnage cible. Mettre fin au processus de séduction n'entraînera généralement aucune conséquence notable (à la discrétion du MJ).

- En revanche, mettre fin à une séduction après les phases de **glissement vers l'intime** ou de **suggestion** pourra très certainement susciter une vive émotion auprès du personnage cible. Il en va souvent ainsi lors d'une séduction par intérêt (une fois que le personnage a obtenu sa faveur). Le MJ peut alors demander au personnage de réaliser un nouveau test de séduction (test de rupture) contre l'attitude modifiée du personnage cible. Le degré de résultat nécessaire pour une réussite est augmenté de deux degrés. En cas de succès, le personnage cible ne tiendra pas rigueur outre mesure au personnage. En cas d'échec, le personnage cible se sentira profondément trahi. Ce dernier pourra vouloir se venger du personnage, entreprenant un coup bas contre lui, une délation, ou en venir tout simplement aux mains, suivant la personnalité du personnage cible. Dans tous les cas, ce cas de figure devrait motiver le MJ à pimenter le jeu et à créer des situations délicates pour les personnages aux moments les plus inattendus...

- On remarquera que la séduction peut être une très bonne alternative à la demande simple de faveur au cours d'une discussion standard, afin d'obtenir plus aisément des informations ou des faveurs.

12-8 De la confrontation sociale

- Une confrontation sociale est considérée comme étant un combat, l'attitude de l'adversaire n'est pas prise en compte, seule la défense sociale compte.

- Les confrontations sociales sont régies par des lois tacites. Ainsi une confrontation sociale sera toujours une opposition entre deux protagonistes mais jamais entre un individu et un groupe. Lorsque deux groupes s'opposent, un leader doit être désigné de part et d'autre. Ce sont ces deux protagonistes qui s'affronteront lors de la confrontation sociale. Bien évidemment, il est bien plus facile de manipuler la foule après une confrontation publique réussie !

- Tenter de s'interposer verbalement, de prendre parti pour l'un des deux camps ou interférer d'une quelconque manière (sortir les armes, menacer physiquement son adversaire) entraînera automatiquement une défaite et risque en plus de faire déclencher des hostilités (cette fois-ci physiques) par le camp adverse ! Ceci est laissé à l'appréciation du MJ. **Tout personnage qui interfère dans une confrontation sociale est automatiquement considéré comme étant humilié.**

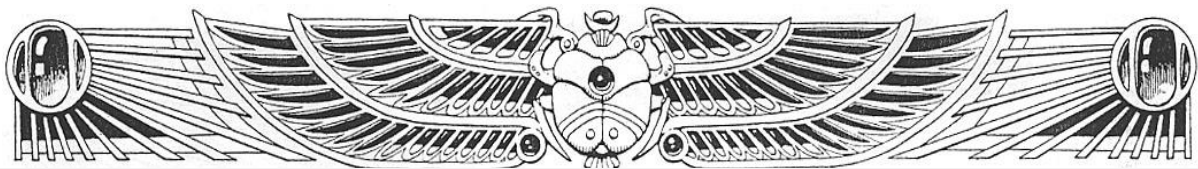
- Les règles régissant les confrontations sociales pourront être adaptées par le MJ afin d'amener de l'originalité en fonction du milieu social et géographique : écorcheurs orks, groupes tribaux des jungles de Servos, etc...

12-9 D'initier une confrontation sociale

- La confrontation sociale peut être à l'initiative d'un PJ ou d'un PNJ. Seul un PNJ ayant une attitude **Hostile** ou **Antagoniste** pourra déclencher une confrontation sociale. Cela ne veut pas dire que systématiquement tous les PNJ **Hostiles** ou **Antagonistes** entameront une confrontation. Cette dernière est laissée à l'appréciation du MJ. Il est conseillé de ne pas trop en abuser sous peine de très vite lasser ses joueurs. Il faut qu'une confrontation sociale reste un challenge ponctuel pour un joueur ou groupe de joueurs.

- Un PJ peut déclencher une confrontation sociale contre un PNJ (qu'elle que soit l'attitude de ce dernier vis-à-vis du joueur). Souvent cette dernière est déclenchée lorsque les sarcasmes (suivant interprétation du MJ). Un personnage qui entame une confrontation sociale abusive, c'est à dire contre un PNJ ayant une attitude autre que celles mentionnées ci-dessus et quel que soit le résultat final (victoire ou défaite), lui portera préjudice. Le personnage sera considéré comme étant dans une *Situation défavorable* pour tous ses futurs tests sociaux avec les spectateurs de la scène et ce pendant 24 heures.





12-10 Du déroulement d'une confrontation sociale

- Lorsqu'une confrontation éclate, l'échange est géré exactement de la même manière qu'un combat physique. Chaque orateur détermine normalement son initiative à chaque round d'échange verbal. Puis chaque personnage utilise ses talents et/ou compétences sociaux contre la défense sociale de son adversaire. Il n'existe pas de talent spécifique pour gérer une confrontation sociale, tout talent (ou compétence) social peut potentiellement être utilisé, seul le MJ décide de l'utilisation ou pas d'un talent selon la situation. Des talents & compétences tels que : Baratin, Conversation, Impression, Intimidation, Première Impression, Répartie, Regard froid, Sarcasmes, Social, Sourire ravauteur, Sang-froid, etc... peuvent être utilisés lors d'une confrontation sociale.
- On ne peut pas utiliser deux rounds d'affilé le même talent. Les meilleurs joueurs verbaux sont ceux qui savent déstabiliser leur adversaire en variant leurs effets... Dans le cas où un personnage ne possède qu'un seul talent/compétence social alors le round suivant son utilisation il ne pourra compter que sur son charisme.
- Il est tout à fait possible d'utiliser le talent Sang-froid qui est à la confrontation sociale ce qu'est le talent Esquive au combat physique.
- Dans le cas d'une attaque réussite, la **Présence** de l'adversaire est réduite d'un nombre de points égal au résultat du test moins son armure sociale. Dans le cas d'un coup critique on ne prend pas en compte l'armure sociale. Lorsque la Présence de l'un des deux opposants tombe à zéro ce dernier perd la confrontation sociale, on dit qu'il est **humilié**.
- Les protagonistes d'une confrontation sociale peuvent à tout moment abandonner la confrontation. Celui qui abandonne est automatiquement considéré comme étant **défait** mais pas humilié.
- Rappel : un personnage qui interfère dans une confrontation sociale est automatiquement considéré comme étant **humilié**.
- Rappel : il ne faut pas oublier de tenir compte d'éventuels points de corruption dans le calcul de la Présence (voir chapitre : **13-DE LA CORRUPTION**).

12-11 D'être défait

- Abandonner une confrontation sociale, c'est déjà reconnaître la supériorité des arguments de son adversaire. En conséquence de quoi, un personnage **défait** au cours d'une confrontation perdra toute crédibilité (ainsi que l'ensemble de la cause qu'il peut représenter) auprès du groupe adverse ainsi qu'auprès de tout spectateur présent lors de la confrontation. Il sera considéré comme étant dans une *Situation défavorable* pour tous ses futurs tests sociaux avec ses détracteurs ainsi qu'envers les spectateurs de la scène et ce pendant un nombre d'heures égal au niveau de charisme du vainqueur.
- Les points de Présence perdus au cours d'une confrontation sociale seront intégralement regagnés après un nombre d'heures égal au niveau de charisme du vainqueur.

12-12 D'être humilié

- Perdre une confrontation sociale à la loyale, laisse des traces. Ces dernières ne sont pas physiques mais plutôt psychologiques. En conséquence de quoi, un personnage **humilié** au cours d'une confrontation perdra toute crédibilité (ainsi que l'ensemble de la cause qu'il peut représenter) auprès du groupe adverse ainsi qu'auprès de tout spectateur présent lors de la confrontation. Il sera considéré comme étant dans une *Situation défavorable* (x2) pour tous ses futurs tests sociaux avec ses détracteurs ainsi qu'envers les spectateurs de la scène et ce pendant un nombre de jours égal au niveau de charisme du vainqueur.
- Les points de Présence perdus au cours d'une confrontation sociale seront intégralement regagnés après un nombre d'heures égal au niveau de charisme du vainqueur.

12-13 Du vainqueur d'une confrontation sociale

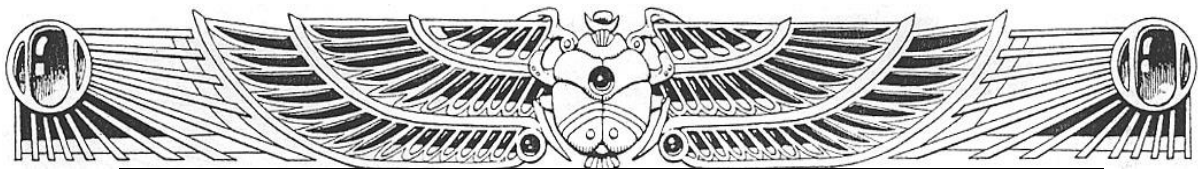
- Le vainqueur quant à lui, verra la difficulté de tous ses tests d'interaction sociale diminuer d'un degré pendant les prochaines 24 heures.
- En plus de ces effets, c'est la cause défendue par le vainqueur qui primera aux yeux de la foule. A la discrétion du MJ un tel événement est susceptible d'orienter différemment une partie ou de tourner de futurs événements en faveur du personnage et de son groupe. Le MJ est libre d'appliquer tout autre effet qu'il jugera adapté en fonction de l'enjeu de la confrontation sociale. Il ne faut pas perdre de vue que l'intérêt d'une confrontation sociale est « d'amener du jeu » autour de la table !

12-14 Des compétences

- Afin de simplifier et d'homogénéiser les règles voici ci-dessous le listing des compétences revisitées, utiles dans une interaction sociale. On notera que ces dernières sont toutes des *compétences par défaut*, suivant : Baratin, Commandement, Commerce, Connaissance de la Rue, Conversation, Corruption, Diversion, Impression, Intimidation, Intuition, Sang-froid, Séduction & Social.

Catégorie de test	Compétences
Intuition	Intuition
Faire impression	Commandement, Impression, Intimidation, Social
Mensonge	Baratin
Conversation	Commerce, Connaissance de la rue, Conversation, Diversion
Faveur	Corruption, Séduction
Confrontation	-





Divers	Sang-froid
--------	------------

12-15 Des talents

- Afin de simplifier et d'homogénéiser les règles voici ci-dessous un listing des talents revisités, utiles dans une interaction sociale, suivant :

Catégorie de test	Talents
Intuition	Détection des mensonges, Sens empathique,
Faire impression	Impression durable, Première impression, Regard froid, Sourire ravageur, Voix de barde
Mensonge	
Conversation	
Faveur	
Confrontation	-
Divers	Apitoiement, Lien télépathique, Pensée secrète, Rejet de responsabilité, Répartie, Sarcasmes,

13-DE LA CORRUPTION

13-1 Des généralités

- L'un des éléments caractéristique de l'univers d'Earthdawn est la corruption. Cette dernière est présente un petit peu partout (lieux, objets, créatures et PNJ, et autres suivant inspiration...) et tôt ou tard, les personnages pourront être amenés à lutter contre celle-ci mais voilà, aucune règle précise n'existe à ce sujet. Cet aspect est laissé à l'entière discrétion du MJ. Vous trouverez donc dans ce chapitre un ensemble de propositions de règles (potentiellement compatibles avec l'EDC) afin de fixer un certains nombres d'aspects.
- Les aventuriers côtoient régulièrement la corruption (sous ses différentes formes) au travers de leurs aventures et pourraient en garder des séquelles. Ils devront alors effectuer des tests de résistance à la corruption. En effet, En fonction de la source, le seuil de difficulté variera (ou le MJ est libre de fixer le seuil de difficulté qui lui convient) pour le test. Le personnage en contact avec la source corrompue devra réaliser un test de CHA (ou du talent résistance à la corruption) contre ce seuil de difficulté :
 - en cas de réussite, le personnage résiste naturellement à l'influence pernicieuse de la corruption,
 - en cas d'échec le personnage encaissera un nombre de points de corruption égal au résultat du test d'effet, moins sa protection sociale.

13-2 Des sources de corruption

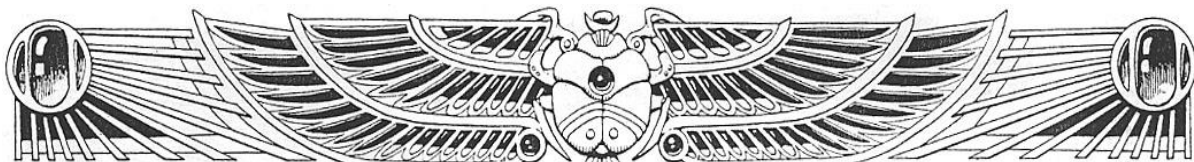
- Ci-dessous quelques exemples non exhaustifs de sources de corruption possibles :
 - Etudier des grimoires traitant des horreurs ou d'autres sujets dérangeants,
 - Rester à proximité / interagir avec une source de corruption (personne, lieu, objet),
 - Subir une malédiction quelconque,
 - Etre corrompu après avoir eu recours à la magie brute,
 - Combattre des horreurs et être confronté à leurs pouvoirs,
 - Agir (même involontairement) suivant des idéaux de Passions Folles,
 - Réaliser (même involontairement) des actes de dévotions envers des Passions Folles.

13-3 Des seuils de difficulté et les dommages

- Seul le MJ détermine le seuil de difficulté d'un test de résistance à la corruption. A titre d'exemple, le tableau ci-dessous liste un certain nombre de cas potentiels :

Source de la corruption	Seuil Diff
Lire un livre traitant de constructions d'horreurs	<7
Lire un livre traitant d'horreurs majeures	7-12
Utiliser un objet maudit légendaire	13-18
Agir suivant les idéaux d'une Passion Folle	7-12
Recours à la magie brute (zone saine)	NA





Recours à la magie brute (zone dégagée)	<7
Recours à la magie brute (zone souillée)	7-12
Recours à la magie brute (zone corrompue)	13-18
Réaliser un acte de dévotion d'une Passion Folle	19+
Subir les pouvoirs d'une horreur	7-12
Subir les pouvoirs d'une horreur majeure	13-18
Subir les pouvoirs d'une horreur nommée	19+

- En cas d'échec à un test de résistance à la corruption, un personnage encaisse un nombre de points de corruption égal à un jet d'effet dont le niveau peut aussi être attribué en fonction de la colonne déterminant le seuil de difficulté auquel il faudra retrancher la protection sociale.
- Exemple : Un personnage consulte un ouvrage traitant des horreurs. Après sa lecture, le MJ lui demande de tester sa résistance à la corruption. Il estime un seuil de difficulté égal à 9. Le personnage a un Charisme indice 11 et ne possède pas le talent Résistance à la corruption. Il lance les dés et obtient un 6, c'est un échec. Le MJ réalise alors un test d'effet pour lequel il fixe un niveau de 7. Il obtient un 8. Le personnage dispose d'une protection sociale de 2, il encaisse donc 6 points de corruption. Heureusement pour ce dernier son seuil de crise de folie est de 8, il n'aura donc pas de séquelle résiduelle.

13-4 Des crises de folie

- Ci-dessous vous trouverez deux suggestions afin d'appliquer les effets des crises de folie à vos joueurs. Vous pouvez appliquer l'une ou l'autre ou encore les deux, tout cela dépend de votre style de jeu.
- En fonction de la gravité de la crise (ou de la source) la durée d'une crise est laissée à l'appréciation du MJ.
 - **Choix 1 (jeu narratif) :** Le personnage doit sélectionner un nouveau trait de personnalité pénalisant (ou tout autre symptôme physique ou mental, à la discrétion du MJ) qu'il devra interpréter pour une durée déterminée par le MJ. En cas de non-respect de ce nouveau trait dans son interprétation, la récompense de légende liée à l'interprétation attribuée en fin de partie pourra être amoindrie.
 - **Choix 2 (jeu normal) :** Durant cette crise, la situation du personnage se complique d'un cran. Ce dernier subit une *Situation défavorable* (voir chapitre : **11-DU COMBAT**) permanente.

13-5 De l'état d'être Souillé

- Lorsque les points de corruption encaissés par un adepte dépassent son seuil de souillure, ce dernier est considéré comme étant souillé par la corruption. Cela a pour effet deux conséquences fâcheuses :
 - **Première conséquence :** l'architrave du personnage est sérieusement touchée par la corruption. Toute étude de cette dernière montrera cet état de fait. Un personnage durablement dans cet état pourrait être fortement handicapé : rejet des autres, emprisonnement, lynchage en place publique, attirer l'attention de la légion du crépuscule, etc...
 - **Deuxième conséquence :** le personnage subit une *Situation défavorable* (voir chapitre : **11-DU COMBAT**) permanente.

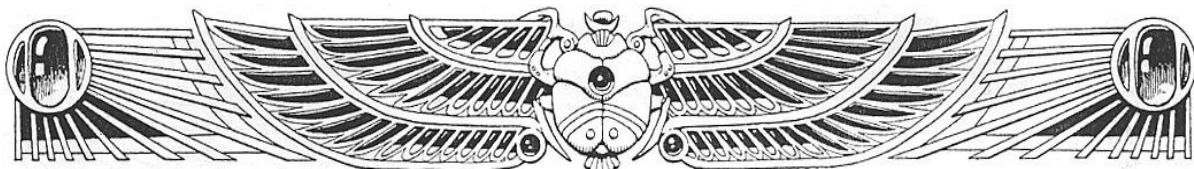
13-6 De l'état d'être Aliéné

- Lorsque les points de corruption encaissés par un adepte dépassent son nombre maximum de points de présence, ce dernier est considéré comme étant totalement corrompu et devient aliéné. Le personnage subit une crise aiguë continue. Il peut devenir un PNJ ou un ennemi récurrent, en tout cas, le personnage est « mis de côté » jusqu'à ce qu'il soit soigné (à la discrétion du MJ). Cette situation peut entraîner le reste du groupe dans une quête pour trouver un moyen de sauver leur ami...

13-7 De soigner la corruption

- La corruption va devenir un élément très important au cours de vos parties, il ne faut donc pas que cela soit une fatalité mais plutôt une sensation qu'une « épée de Damoclès » pèse en permanence au-dessus de la tête de vos joueurs. Cela devrait très rapidement instaurer une toute nouvelle atmosphère à vos parties. Il devient donc nécessaire pour un adepte de trouver un moyen de pouvoir faire baisser « son niveau » de corruption sans toutefois rendre toute cette mécanique (points de présence/corruption) inconsistante.
- En fait la solution est très simple, pour pouvoir perdre des points de corruption un adepte doit créer/interpréter une œuvre d'art à l'aide de ses compétences artistiques. Pour cela il doit y consacrer une semaine complète (qui peut être scindée en plusieurs périodes) à l'issue de laquelle le résultat de son test d'Art donnera le nombre de points de corruption soignés.
- Un adepte peut tenter de se soigner autant de fois qu'il le souhaite mais toute nouvelle tentative artistique demandera à ce dernier de s'y consacrer une semaine supplémentaire. Ces semaines supplémentaires sont cumulatives ainsi par exemple un adepte tentant de créer une œuvre d'art pour la troisième fois devra passer trois semaines complètes à la réalisation de son œuvre !
- On voit bien que même si dans un premier temps les joueurs se sentiront assez peu vulnérables à la corruption ; les périodes à consacrer à la réalisation d'œuvre d'art devenant de plus en plus conséquentes, un sentiment de vulnérabilité justement devrait très vite les étreindre...





- Toutefois, guérir de la corruption autrement devrait être rare et réservé à des situations exceptionnelles.
- Le MJ est libre de permettre à ses joueurs de pouvoir guérir d'un certain nombre de points de corruption suivant des événements particuliers tels que : découvrir d'anciennes potions perdues, d'anciens sorts ou rituels de magie datant de la période pré-châtiment, réaliser des actes de dévotion majeurs ou fervents auprès de sa *Passion* tutélaire, d'achever une quête personnelle, de réaliser un haut-fait ou arriver au bout d'une campagne de jeu, d'être en contact avec des zones géographiques contenant des corps élémentaires ou réaliser des rituels de purification à l'aide de corps élémentaires (comme guérison par le feu par exemple), de négocier une guérison avec un esprit élémentaire, un esprit allié ou un esprit nommé, de nettoyer une région de sa corruption, retirer la malédiction d'un objet ou détruire un objet corrompu, etc..., d'obtenir l'aide d'un Grand-Dragon ou d'une créature extrêmement puissante, de trouver un objet magique qui absorbe la corruption, généralement contenant de l'orichalque et donc rarissime.
- Toutes ces sources de guérison peuvent soigner un certain nombre de points de corruption. Le MJ est libre de définir les dés d'action à jeter pour ce test de récupération.

13-8 Du secret de la corruption

- Parfois, il est possible que les personnages soient exposés à une source de corruption sans qu'ils en aient conscience (PNJ, lieu, objet, etc...). Dans un tel cas, il est conseillé au MJ de faire les jets de résistance à la corruption en fin de partie), afin de ne pas « vendre la mèche » à ses joueurs. Trouver la source de la corruption pourra être sujet à diverses enquêtes ou pourrait être l'un des éléments central d'une campagne de jeu.

14-DU MATERIEL

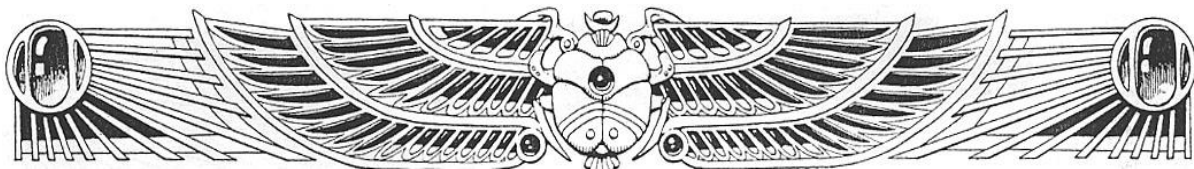
- Pour appliquer les nouvelles règles relatives à l'emploi des talents Dissonance & Amplification ainsi que la nouvelle protection sociale, du nouveau matériel va être nécessaire. Vous en trouverez la description ci-dessous :

14-1 De la table des instruments de musique

Instruments	Niv. dom	CHA mini*	Prix	Poids	Seuil de disponibilité
Famille des vents					
Accordéon, bandonéon, mélodéon	2	12	150	2	Moyen
Cromorne	2	9	75	1	Peu fréquent
Cornemuse	3	12	220	2	Peu fréquent
Famille des claviers					
Clavecin	2	12	1000	50	Moyen
Orgue	3	15	2000+	NA	Moyen
Harmonium	2	12	5000	30	Peu fréquent
Famille des cordes					
Berimbau	1	9	40	2	Rare
Cithare, Cithole, guiterne, luth	3	12	80	3	Moyen
Rebec ,vielle à archer, vielle à roue, violon		12	120	2	
Harpe, lyre	2	15	350	3	Peu fréquent
Famille des cuivres					
Cor	2	9	70	3	Moyen
Didjeridu	1	12	150	5	Rare
Cornet à bouquin	1	9	80	2	Moyen
Famille des percussions					
Bodhran	3	9	40-75	1-3	Moyen
Güiro	2	9	30	1	Peu fréquent
Djembé	3	9	80	5	Moyen
Autres					
Conque t'skrang	2	9	50	1	Très rare
Ocarina sylphelin	2	12	35	150g	Très rare
Lame à tonnerre trolle	4	15	80	4	Très rare
Lithophone obsidien	3	9	120	6	Très rare

- *A l'instar des armes et de la dextérité, les instruments de musique requièrent une valeur de charisme minimal, afin d'équilibrer le jeu entre les différents attributs (DEX, PERC & CHA). Il faut interpréter le charisme comme étant aussi la capacité à comprendre, à s'approprier et à « interpréter » un instrument de musique. Cela est au-delà de la dextérité, on parle ici de capacité artistique à employer/accorder un instrument à ses propres émotions.





• De nombreuses autres variantes d'instruments existent à travers les terres de Barsaive ainsi que des exemplaires adaptés aux particularités de certaines races comme les obsidiens, les trolls, les sylphelins ou encore les t'skrangs. Libres aux PJ et en accord avec leur MJ d'en inventer à loisir...

14-2 De la description des instruments de musique

• Famille des vents :

• Les **Accordéons** sont des instruments de musique à vent qui peuvent être de factures très différentes. Le nom d'accordéon regroupe une famille d'instruments à clavier (**bandonéon**, **mélodéon**). Ils comportent un soufflet actionné par le musicien et généralement une rangée de boutons pour la mélodie à la main droite et plusieurs soupapes pour l'accompagnement à la main gauche.

• Le **Cromorne** est un instrument à vent et à anche construit en plusieurs sections emboîtables. Il existe quatre types de cromorne, du plus petit au plus grand : le dessus de cromorne, la quinte de cromorne, la taille de cromorne et la basse de cromorne.

• La **Corнемuse** est un instrument de musique à vent et plus particulièrement à anches. Elles sont toutes constituées sur la base d'un hautbois à doigté plus ou moins complexe, équipé d'une anche double, et d'un ou plusieurs bourdons, produisant une note tenue, à l'aide d'une anche simple – traditionnellement en roseau – emboutie dans un tuyau à coulisse réglable.

• Famille des claviers :

• Le **clavecin** est un instrument de musique à cordes muni d'un ou plusieurs claviers dont chacune des cordes est « pincée » par un dispositif nommé sautereau.

• L'**orgue** est un instrument multiforme dont la caractéristique est de produire les sons à l'aide d'ensembles de tuyaux sonores accordés suivant une gamme définie et alimentés par une soufflerie. L'orgue est joué majoritairement à l'aide d'au moins un clavier et le plus souvent d'un pédalier. Il existe une autre catégorie d'instruments populaires appelés orgues mécaniques car l'émission sonore est assurée par des tuyaux ou flûtes, mais l'activation se fait par un système automatique de reproduction (cylindres, cartons). Certains de ces orgues disposent aussi d'un clavier plus ou moins étendu.

• L'**harmonium** est un instrument de musique à clavier et à soufflerie. Le musicien qui en joue est un harmoniumiste. Les harmoniums se constituent de tuyaux d'orgue à anches libres montés sur une soufflerie régulée à pression variable. En effet, contrairement aux anches battantes de l'orgue à tuyaux, les anches libres, vibrant de part et d'autre de leur cadre, peuvent supporter une amplitude vibratoire variable et être particulièrement expressives.

• Famille des cordes :

• Le **berimbau** est un instrument de musique de la famille des cordes frappées. Il consiste en un « arc musical » tendu par une corde de métal, dont le son est produit par une baguette frappant la corde de manière rythmique et une pièce venant limiter de manière variable la longueur de la corde, permettant de changer de notes, le tout amplifié par un résonateur proche du ventre. Il est souvent utilisé par les musiciens itinérants.

• La **Cithare** est un instrument de musique à cordes pincées. La caisse de résonance a une forme trapézoïdale, relativement plate. La table d'harmonie a une grosse ouïe centrale et des décorations y sont souvent appliquées. La cithare possède autant de cordes que de notes jouables (par la main droite) pour la mélodie, et quelques chœurs, ensemble de quatre cordes assurant les accords de l'accompagnement (qui sont joués de la main gauche). Les cordes mélodiques sont fines et décroissent en longueur de la gauche vers la droite, c'est-à-dire des sons graves vers les sons aigus. Les chœurs consistent en groupes de quatre cordes approximativement de même longueur mais de grosseurs très différentes pour produire des accords montants lorsqu'elles sont grattées de la droite vers la gauche. Des chevilles en métal assurent la fixation des cordes et l'accordage.

• Le **Rebec** est un instrument à cordes frottées, donc creusé dans une seule masse de bois. Doté d'une caisse de résonance piriforme et au dos bombé, sa taille peut varier. En plus d'une table d'harmonie percée de deux ouïes, il est monté de deux, trois ou quatre cordes en boyau.

• Famille des cuivres :

• Le nom « **Cor** » vient des cornes avec lesquelles furent conçues les premières formes « archaïques » des cors. Le cor est un instrument qui a beaucoup évolué au cours des âges. Il existe de nombreuses dénominations de cor comme : le cor de chasse, le cor à pistons, le cor d'harmonie ou le cor naturel. La corne (qui est l'ancêtre du cor) ou l'olifant étaient aussi utilisés par les chefs, à la guerre ou à la chasse, pour donner des signaux, rallier les troupes ou annoncer l'approche d'un ennemi.

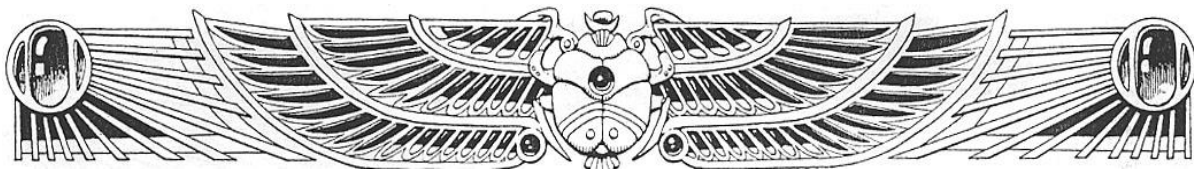
• Le **Didgeridoo** est une trompe en bois, lointaine cousine des cors. Il est réalisé en bois de diverses espèces et sa longueur varie de 100 à 180 cm en moyenne, et son diamètre de 5 à 30 cm. L'embouchure est généralement fabriquée en cire d'abeille pour la ramener à un diamètre facilement jouable proche de 30 mm, la rendre plus lisse (les bords bruts font souvent très mal à cause des vibrations), mieux l'adapter à la forme de la bouche et la protéger de l'humidité. Traditionnellement, Les didgeridoos sont décorés de peintures représentant des scènes et des motifs claniques / tribaux.

• Le **Cornet à bouquin** est un instrument généralement en bois qui se joue grâce à une embouchure. Le *cornet à bouquin* est fabriqué à partir de deux planches creusées à la gouge puis collées, suivant une forme conique et courbe, le tout recouvert de parchemin ou de cuir, et percé de sept trous, six devant, un derrière. Cet instrument possède un répertoire très riche et est souvent réservé aux virtuoses. La basse des cornets est appelée **Serpent**, du fait de son aspect sinueux.

• Famille des percussions :

• Le **Bodhrán** est un instrument de percussion qui se compose d'un cadre de bois rose circulaire, rigidifié par une charpente, sur lequel est tendue une membrane. On trouve des instruments variés, dont les principales caractéristiques sont : un diamètre du cadre de 20 à 60 cm, une largeur du fût de quelques centimètres à 20 cm et une membrane en peau de chèvre ou parfois de daim. Il existe trois formes principales de charpente : en "X", en "T" ou avec une simple barre transversale. On frappe la peau avec un bâton tenu par le milieu, dont les deux bouts arrondis rebondissent sur la peau. La main qui porte l'instrument permet de jouer avec la tension de la peau afin d'en modi-





fier le son.

- Le **Güiro** est fabriqué à partir d'une calebasse ou de fruits naturels évidés ou d'un morceau de bois de 20 à 30 cm de long, de forme oblongue et irrégulière. Des rainures transversales sont pratiquées sur la surface extérieure. On tient l'instrument avec la main gauche, et on gratte avec la main droite les rainures du racloir à l'aide d'une petite baguette de bois avec un mouvement d'aller et retour de la main pour produire le son par raclement. Des mouvements lents émettent des sons plutôt graves, tandis que des mouvements rapides émettent des sons plus aigus. Ainsi, l'alternance de mouvements lents et rapides permet l'accentuation de certaines notes, les notes aigües étant les accents.

- Le **Djembe** est un instrument de percussion composé d'un fût de bois en forme de calice sur lequel est montée une peau de chèvre ou d'antilope tendue à l'aide d'un système de tension en chevilles de bois ou des cordes en peaux, que l'on joue à mains nues et dont le spectre sonore très large génère une grande richesse de timbre.

• Autres :

- La **Conque t'skrang** est un mollusque fluvial très recherché des rives du fleuve Serpent. Le coquillage est utilisé comme instrument de musique à vent par de nombreuses tribus de pêcheurs t'skrangs. L'instrumentiste souffle pour produire le son selon le même principe que la corne. C'est l'un des plus anciens instruments de musique qui nous soient parvenus. Il est possible d'obtenir plusieurs tons en bouchant plus ou moins le pavillon avec la main, ainsi que, sur certains modèles rares, des octaves et harmoniques grâce à des perforations dans la spire du coquillage, obturées ou libérées par les doigts du sonneur, ce qui permet un jeu plus rapide et une plus grande variété de tons.

- L'**Ocarina sylphelin** est un instrument de musique à vent ovoïde, ressemblant à une tête d'oie. C'est un instrument traditionnel, parmi les tribus sylpheline du bois de Val Profond et il est conçu dans l'écorce de certains fruits ou d'arbres et même parfois en terre cuite. L'ocarina est un résonateur et le jeu se fait en soufflant dans une embouchure de flûte et non dans un trou ouvert. Son corps est muni de trous de jeu permettant de produire différents sons. L'instrument est tenu entre les mains. Il existe des ocarinas possédant plusieurs embouchures où le joueur sera obligé de déplacer l'ocarina pour pouvoir changer d'embouchure. Les ocarinas sylphelins sont généralement construits pour avoir un timbre joyeux et gai ce qui convient tout particulièrement à retranscrire l'humeur bucolique propre à la nature sylpheline !

- La **Lame à tonnerre** ou **Plaque-tonnerre trolle** est une grosse plaque (lame) métallique que l'on fait résonner en la secouant ou en la frappant à l'aide d'une baguette de tambour feutrée. La Lame à tonnerre produit lorsqu'on la secoue des vibrations rappelant le grondeur du tonnerre, son particulièrement apprécié des mottes trolles d'écumeurs du ciel des Pics du Crépuscule.

- Le **Lithophone obsidien** est l'un des instruments de musique les plus anciens qu'il soit. Il s'agit d'un instrument de percussion de type idiophone formé d'un ensemble de pierres sonores, soit posé à terre soit suspendu par divers moyens et qui est frappé au moyen de baguettes en bois ou d'autres pierres. Certaines roches frappées d'un coup sec par percussion directe ont la propriété d'émettre une sonorité qui continue à résonner pendant un temps plus ou moins long. Les plus connues sont les phonolithes des monts de Scythia et les laves à murmures de la Mer Ecarlate qui doivent leur nom à cette propriété. Percutées, les roches propagent différents types d'ondes élastiques : les ondes de volume, les ondes compressionnelles et les ondes de cisaillement, d'une part, et les ondes d'interface, telles que l'onde de *R'lyeh* et l'onde de *Love*, d'autre part. Ces deux dernières ondes, très appréciées des obsidiens ont la particularité de leur rappeler l'état de rêverie dans lequel ils se plongent lorsqu'ils communient avec leur roche-de-vie et lors duquel des songes leurs apparaissent...

14-3 Des instruments à filaments

- Il existe des instruments à filaments spécifiquement créés afin d'aider les héros dans leurs quêtes. Généralement ces instruments sont rares et coûtent cher.

• Des Instruments de la famille des Vents à filaments

Nombre maximum de filament : 2

Défense magique : 12

Filament de rang 1

Coût : 200

Connaissance clef : le personnage doit découvrir le nom de l'instrument.

Effet : +1 au niveau de dommage de l'instrument

Filament de rang 2

Coût : 300

Effet : +2 au niveau de dommage de l'instrument

Filament de rang 3

Coût : 500

Connaissance clef : le personnage doit découvrir le nom du fabricant de l'instrument.

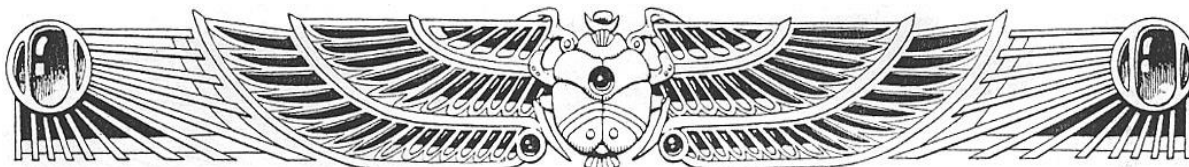
Effet : +3 au niveau de dommage de l'instrument

Filament de rang 4

Coût : 800

Effet : Après une attaque réussie et à la place d'infliger des dommages à une cible, contre 1 point de dommage d'effort, la dissonance de l'instrument sème le trouble dans l'esprit de la cible. Cette dernière est considérée comme étant *harcelée* pendant rang de filament/rounds. La cible peut tenter de résister à cet effet en utilisant le talent de Sang-froid ou en réalisant un test de charisme contre le résultat du test de dommage de dissonance du personnage. Cet effet et le point de dommage d'effort sont à annoncer avant le test de Dissonance.





• Instruments de la famille des Claviers à filaments

Nombre maximum de filament :4

Défense magique :14

Filament de rang 1

Coût :200

Connaissance clef : le personnage doit découvrir le nom de l'instrument.

Effet : +1 au niveau de toute capacité liée à un effet de groupe tel les talents de Manipulation de foules ou de Voix de barde.

Filament de rang 2

Coût :300

Effet : +2 au niveau de toute capacité liée à un effet de groupe tel les talents de Manipulation de foules ou de Voix de barde.

Filament de rang 3

Coût :500

Connaissance clef : le personnage doit découvrir le nom du fabricant de l'instrument.

Effet : +3 au niveau de toute capacité liée à un effet de groupe tel les talents de Manipulation de foules ou de Voix de barde.

Filament de rang 4

Coût :800

Effet : +4 au niveau de toute capacité liée à un effet de groupe tel les talents de Manipulation de foules ou de Voix de barde.

• Des Instruments de la famille des Cordes à filaments

Nombre maximum de filament :1

Défense magique :11

Filament de rang 1

Coût :200

Connaissance clef : le personnage doit découvrir le nom de l'instrument.

Effet : +1 au niveau de dommage de l'instrument

Filament de rang 2

Coût :300

Effet : +2 au niveau de dommage de l'instrument

Filament de rang 3

Coût :500

Connaissance clef : le personnage doit découvrir le nom du fabricant de l'instrument.

Effet : +3 au niveau de dommage de l'instrument

Filament de rang 4

Coût :800

Effet : +4 au niveau de dommage de l'instrument

• Des Instruments de la famille des Cuivres à filaments

Nombre maximum de filament :2

Défense magique :12

Filament de rang 1

Coût :200

Connaissance clef : le personnage doit découvrir le nom de l'instrument.

Effet : +1 au niveau de dommage de l'instrument

Filament de rang 2

Coût :300

Effet : +2 au niveau de dommage de l'instrument

Filament de rang 3

Coût :500

Connaissance clef : le personnage doit découvrir le nom du fabricant de l'instrument.

Effet : +3 au niveau de dommage de l'instrument

Filament de rang 4

Coût :800

Effet : Après une attaque réussit et à la place d'infliger des dommages à une cible, contre 1 point de dommage d'effort, la dissonance de l'instrument sème le trouble dans l'esprit de la cible. Cette dernière est considérée comme étant *étourdie* pendant rang de filament/rounds. La cible peut tenter de résister à cet effet en utilisant le talent de Sang-froid ou en réalisant un test de charisme contre le résultat du test de dissonance du personnage. Cet effet et le point de dommage d'effort sont à annoncer avant le test de Dissonance.

• Des Instruments de la famille des Percussions à filaments

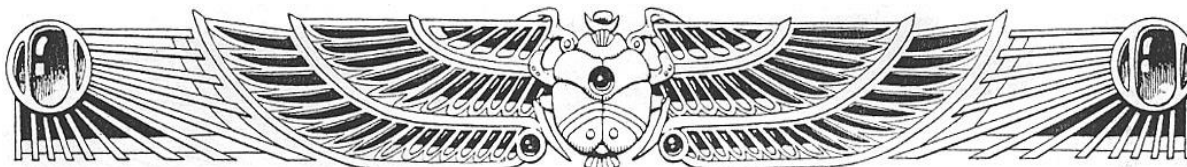
Nombre maximum de filament :2

Défense magique :11

Filament de rang 1

Coût :200





Connaissance clef : le personnage doit découvrir le nom de l'instrument.

Effet : +1 au niveau de dommage de l'instrument

Filament de rang 2

Coût :300

Effet : +2 au niveau de dommage de l'instrument

Filament de rang 3

Coût :500

Connaissance clef : le personnage doit découvrir le nom du fabricant de l'instrument.

Effet : +3 au niveau de dommage de l'instrument

Filament de rang 4

Coût :800

Effet : Après une attaque réussit et à la place d'infliger des dommages à une cible, contre 1 point de dommage d'effort, l'onde de choc déstabilise la cible. L'attaque est considérée comme étant une *attaque pour renverser*. Le résultat du test de dommage du personnage (modifié par l'armure de l'adversaire) devient le seuil de difficulté du test d'équilibre de l'adversaire. Cet effet et le point de dommage d'effort sont à annoncer avant le test de Dissonance.

14-4 Des instruments de musiques légendaires

• Certaines légendes raconteraient l'existence d'instruments de musique datant d'avant le châtimeux aux pouvoirs exceptionnels. Libres aux MJ et aux PJ de développer les légendes et les instruments de musique à filaments uniques suivant leur imagination et leurs campagnes de jeu.

14-5 Du tableau des armures

Armures	Protec sociale*	Armures	Protec sociale*
Armure de cristal vivant	3	Cotte de mailles	1
Armure de cuir	1	Ecorse	1
Armure de cuir bouilli	1	Galets de sang	2
Armure de cuir rembourré	1	Haubert d'anneau	2
Armure de peau	0	Jaseran de cristal	2
Armure de peau vivante	0	Peau de wyvern	3
Armure de plaques	2	Peau d'obsidien	0
Armure de plaques en cristal	4	Tressellerie	0
Cape en écailles d'espagra	1	Vêtement rembourré	0

• *Le score de protection sociale est doublé pour une armure de bonne qualité et est triplé pour une armure d'excellente qualité.

• Les armures à « 0 » gagnent successivement +1 et +2.

14-6 Du tableau des boucliers

Boucliers	Protection physique	Protection magique	Protection sociale*	Bonus à la parade**
Bouclier de cavalerie	3	0	0	+1
Bouclier de tressellerie	1	2	0	+1
Bouclier d'infanterie	3	0	0	+1
Bouclier en cristal	3	3	2	+3
Ecorse	2	1	0	+1
Ecu	5	0	0	+3
Targe	1	0	0	+1
Targe en cristal	1	1	1	+1

• *Le score de protection sociale est doublé pour un bouclier de bonne qualité et est triplé pour un bouclier d'excellente qualité. Les boucliers à 0 gagnent successivement +1 et +2.

• **Le bonus à la parade s'applique au résultat des tests.

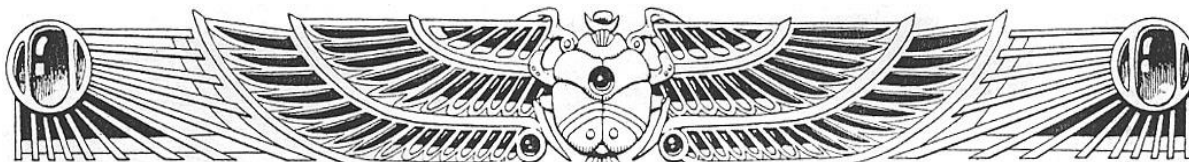
14-7 Des vêtements

• Cela est laissé à l'appréciation du MJ, mais des vêtements de qualité supérieure ou excellente (et notamment dans le cas où les personnages auraient embellis et/ou personnalisés ces derniers à l'aide de compétences d'Art) devraient aussi offrir une certaine protection sociale.

14-8 Du seuil de destruction

• Afin de faciliter la gestion de l'usure des armes et armure chacun de ces types d'objets possède un seuil de destruction de 3. Au bout de trois points de destruction encaissée, l'objet est détruit. Il est tout à fait possible de réparer un objet abîmé afin de récupérer des points de





destruction (les objets magiques récupèrent selon les règles normales).

- Des objets magiques communs ou à filament ainsi que des objets de bonne qualité auront un seuil de destruction de 4.
- Des objets magiques majeurs ainsi que des objets d'excellente qualité auront un seuil de destruction de 5.

15-D'UN JEU HEROIQUE

15-1 Des généralités

- Ces règles s'inspirent directement de l'aide de jeu **ED_SF_ADJ_points-de-passion**, réalisée par Mahar et Kyin et diffusée sur le site www.shadowforums.com. Elles ont pour but de faciliter un jeu héroïque sans toutefois avoir à gérer des mécaniques de jeu trop complexes.
- Les points de passion sont remplacés par les points d'héroïsme ceci afin d'éviter au maximum les amalgames avec les règles du désormais supplément **Questors** ED4.

15-2 Du niveau d'héroïsme

- Tous les adeptes commencent le jeu avec un niveau d'héroïsme, attribué en fonction de la race et suivant tableau ci-dessous :

Races	Niveau d'Héroïsme
Elfe, Nain, Obsidien & Troll	1
Humain, Sylphelin & T'skrang	2
Ork	3

- Le niveau d'héroïsme détermine le nombre de point journalier dont dispose l'adepte. Ces points se régénèrent en totalité chaque jour comme les points de karma mais pas besoin de rituel, c'est automatique.

15-3 De dépenser les points d'héroïsme

- Un adepte peut dépenser un point d'héroïsme pour :
 - « Réveiller le héro » : permet de relancer tout ou partie des dés d'un lancé. Peut être réalisé qu'une seule fois par test.
 - « Enflammer son karma » : permet, en s'infligeant une blessure grave, de dépenser trois points de karma (et donc de bénéficier de trois dés d'action karmique) pour un test d'action.
 - « Agir en premier » : permet de prendre l'initiative lors d'un round de combat et ainsi d'agir en premier.

15-4 De sacrifier les niveaux d'héroïsme

- Un adepte peut décider de sacrifier définitivement un niveau d'héroïsme (même s'il ne dispose plus de point d'héroïsme disponible à ce moment-là). Pour cela il baisse son niveau d'héroïsme d'un point de manière définitive. Un adepte qui sacrifie de la sorte son dernier niveau ne peut plus disposer de point d'héroïsme à moins de regagner un niveau.
- Un adepte peut sacrifier un niveau d'héroïsme pour :
 - « Réveiller la légende » : permet d'obtenir automatiquement un succès « excellent » (ou d'obtenir un critique en situation de combat) lors d'un test,
 - « Provoquer la légende » : permet d'obtenir automatiquement une aide extérieure conséquente de la part de l'un de ses contact de type « Allié » (voir chapitre : **16-DES CONTACTS**) qui permettra un changement de situation imprévu et héroïque,
 - « Danser avec les passions » : permet de tenter d'éviter une mort certaine, mais cela aura très certainement un prix (voir chapitre : **17-DE LA GESTION DE LA MORT**).

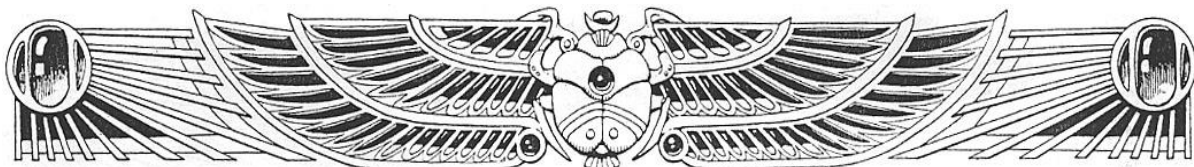
15-5 De comment regagner des niveaux d'héroïsme

- Un adepte peut gagner un niveau d'héroïsme lorsque (à la discrétion du MJ) :
 - Il obtient une réussite légendaire (obtention de 7 succès supplémentaires) lors d'une action cruciale/majeure pour un scénario/campagne, et que cela donne lieu à une interprétation particulièrement héroïque ou un changement de situation chamboulant le cours de l'histoire,
 - arrive à bout d'une quête personnelle ou d'une campagne de jeu de manière glorieuse.

15-6 Des hauts-faits de pouvoir

- Lorsqu'un adepte obtient une réussite légendaire au cours d'un combat on dit qu'il réalise un **haut-fait de pouvoir**. Au lieu de gagner un niveau d'héroïsme, il peut choisir à la place de créer un rang de filament supplémentaire à l'objet qui l'a aidé à réaliser ce haut-fait.





L'adepte de par son haut-fait permet à l'objet d'accueillir un nouveau minéral élémentaire, voir chapitre **18-DE L'ENCHANTEMENT ET DES OBJETS MAGIQUES** Ainsi un adepte peut continuer d'écrire la légende de son objet même si celui-ci était au bout de ses rangs de filament. Par cette mécanique de jeu, un objet peut changer de catégorie ou un objet non magique peut le devenir.

- MJ et joueur doivent s'accorder sur le nouveau pouvoir qui sera débloqué (ainsi que le minéral élémentaire qui y sera associé en fonction de l'effet recherché) ainsi que sur la connaissance clef qui y sera associée mais ces deux éléments devraient être intimement liés au haut-fait accompli...
- Une réussite au-delà de 7 succès supplémentaires devrait permettre de créer plusieurs bonus pour un même rang de filament créé.

16-DES CONTACTS

• Bien souvent plus un personnage vivra d'aventures et plus il aura de chance de nouer des contacts, qu'ils soient alliés ou Ennemis. Ces derniers peuvent être listés dans la fiche de personnage **Feuille de PJ (EDN)**. Il existe trois catégories de contacts possibles :

- « A » comme **Allié**. Ces contacts peuvent fournir à l'adepte une aide (financière, informations, hommes de mains, etc...) de moyenne importance (permet d'obtenir une amélioration de la situation pour le groupe de PJ entier) sans contrepartie immédiate. En revanche, une fois l'aide utilisée, ces derniers demanderont très certainement une contrepartie. Tant que la contrepartie n'aura pas été honorée, ils ne fourniront plus aucune aide à l'adepte,

- « N » comme **Neutre**. Ces contacts peuvent fournir à l'adepte une aide (financière, informations, hommes de mains, etc...) faible (permet d'obtenir une amélioration de la situation pour le PJ uniquement) mais demanderont au préalable à l'adepte, une contrepartie immédiate. Tant que la contrepartie n'aura pas été honorée, ils ne fourniront aucune aide à l'adepte,

- « E » comme **Ennemi**. Bien évidemment ces contacts ne fourniront aucune aide à l'adepte, bien au contraire ! Lorsqu'un adepte appelle à l'aide l'un de ses contacts (de catégorie Allié uniquement), le MJ peut en lieu et place d'une contrepartie faire surgir au moment qui lui semblera le plus opportun un ennemi afin de créer la surprise et d'amener du jeu !

17-DE LA GESTION DE LA MORT

17-1 De mourir dans l'EDN

• A Earthdawn, les joueurs n'interprètent pas de simples personnages mais de véritables héros, voir des légendes en devenir. A ce titre-là, faire mourir des personnages peut se révéler frustrant voir démoralisant pour le joueur (surtout si le personnage a vécu de nombreuses aventures) et potentiellement handicapant pour le MJ en impactant la trame scénaristique de la campagne en cours. Ci-dessous, vous trouverez une proposition alternative aux règles de base afin de donner de l'intérêt et de rajouter du piment à un potentiel décès de personnage.

• Une légende populaire voudrait que lorsqu'un donneur-de-nom meurt, les Passions viennent danser pour son âme. Il est même dit parfois, que lorsqu'un héros a atteint une importance suffisante ou doivent accomplir une certaine destinée, les passions dansent avec tellement d'entrain que l'âme du défunt pourrait revenir dans le monde des vivants...

• A la mort d'un personnage, le joueur peut sacrifier un niveau d'héroïsme (voir chapitre : **15-D'UN JEU HEROIQUE**), le MJ demandera alors à ce dernier de jeter les dés de *La Danse des Passions*. Si vous n'avez pas ces dés, vous pouvez jeter 2D6 en attribuant chaque Passion à un numéro pour chacun des dés (vous pouvez différencier les dés en employant un dé noir et un dé blanc) suivant le tableau ci-dessous :

	Dis (1)	Mynbruje (2)	Upandal (3)	Garlen (4)	Floranius (5)	Chorrolis (6)
Vestrial (1)	-2	-3	-1	-1	-1	-1
Lochostr (2)	-3	-1	0	0	0	3
Raggok (3)	-2	-1	-1	-3	-1	-1
Astendar (4)	-1	1	1	1	2	2
Jaspree (5)	-1	1	1	1	1	1
Thystonius (6)	-1	0	0	0	2	1

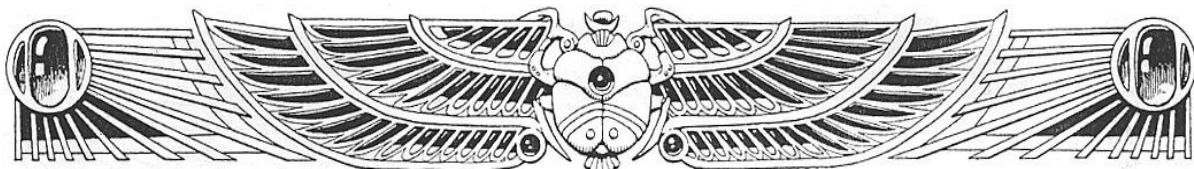
• Si la Passion tutélaire (dans le cas d'un questeur) sort ou si la paire de valeur 3 sort, alors le personnage retourne automatiquement à la vie. Les Passions bienveillantes ont dansé pour le salut de son âme. Le personnage est béni des Passions, il peut supprimer tous ses points de corruption.

• Si une paire de valeurs 2, 1 ou 0 sort, alors le personnage retourne à la vie mais ce dernier **aura une dette** envers l'une des deux Passions au choix.

• Si une paire de valeur -1 sort, alors le personnage retourne à la vie mais ce dernier **aura une dette** envers la Passion représentée par le chiffre le plus élevé (ou la passion folle en cas d'égalité). Dans ce dernier cas, en plus de la dette, le personnage encaisse des points de corruption égaux au résultat d'un jet de dés d'action d'un niveau 19.

• Si une paire de valeur -2 sort, alors le personnage retourne à la vie mais ce dernier **aura une dette** envers la Passions représentée par le chiffre le plus élevé (ou la Passion Dis en cas d'égalité). En plus de la dette, le personnage encaisse des points de corruption égaux au résultat d'un jet de dés d'action d'un niveau 19 et il deviendra automatiquement un questeur de cette dernière.





- Si une paire de valeur -3 sort, alors les Passions se sont opposées l'une à l'autre et n'ont pas dansé pour le personnage, ce dernier est alors accueilli par la *Mort* elle-même...

17-2 D'avoir une dette envers une Passion

- Avoir une dette envers une Passion doit être un moteur pour la narration et créer du jeu. Le MJ devrait fixer au personnage une nouvelle quête personnelle à moyen terme. Cette dernière doit être réalisable par le personnage en fonction de son statut (éviter d'entraîner automatiquement une mort inévitable) et en relation avec les intérêts de la Passion à l'origine de cette quête, ce qui peut aller bien évidemment à l'encontre des principes du personnage. En termes de mécaniques de jeu, cette nouvelle quête à moyen terme devra tout d'abord être menée à bien avant que le joueur ne puisse de nouveau avoir le loisir de continuer ses propres quêtes à moyen ou long terme.
- Le fait de devoir réaliser une quête pour une Passion Folle ou de devenir un questeur de l'une de ces Passions, est en soi un véritable challenge pour le joueur mais cela peut le devenir tout autant pour son groupe de compagnons... Pour plus d'impact et d'effet de surprise, cet élément narratif devrait rester secret entre joueur et MJ.

18-DE L'ENCHANTEMENT ET DES OBJETS MAGIQUES

18-1 Des généralités

- Les règles ED4 concernant la création d'objets magiques sont appliquées en EDN.

Statut de l'objet magique	Rang max.	Déf. Magique
Novice	4	8-12
Compagnon	6	10-14
Gardien	8	12-16
Maître	9+	17+

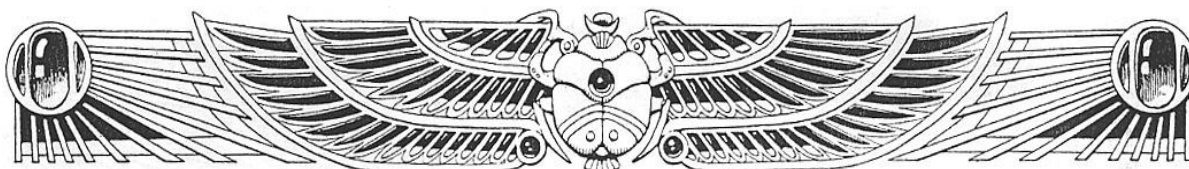
- Les pouvoirs potentiels des objets magiques sont résumés dans le tableau ci-dessous :

Rang du filament	Pouvoirs
1-4	• Octroyer un bonus de +1 à : niv de dommage / armure physique / armure magique / défense physique / défense magique / défense sociale / rang d'un talent / résultat d'un test spécifique (tissage, escalade, charisme, initiative, etc...) • Augmenter les portées de +25% • Renfermer une matrice de sort de rang égal au rang du filament tissé • Conférer une capacité inconsistante : apparence visuelle, poids allégé, adaptabilité à la morphologie, etc... • Conférer une capacité similaire à un sort de second cercle maximum, pour un cout d'activation d'un point de dommage d'effort
5+	• Octroyer un bonus de +1 test de récupération / jour • Octroyer un bonus de +2 à : une valeur d'attribut / défense physique / défense magique / défense sociale / seuil de blessure grave pour un cout d'activation d'un point de dommage d'effort • Octroyer un bonus de +2 à un test pour une action ou un type de cible spécifique • Octroyer un bonus de +3 à un test spécifique (tissage, escalade, charisme, initiative, etc...) pour un cout d'activation d'un point de dommage d'effort • Renfermer une matrice de sort améliorée avec la limitation (rappel : une seule matrice de sort / objet) • Conférer une capacité similaire à un sort de quatrième cercle maximum, pour un cout d'activation de deux points de dommage d'effort
7+	• Octroyer deux bonus listés précédemment pour un même rang • Octroyer un seul bonus listé précédemment avec un effet doublé • Renfermer une matrice de sort améliorée sans limitation (rappel : une seule matrice de sort / objet) • Conférer une capacité similaire à un sort de sixième cercle maximum, pour un cout d'activation de trois points de dommage d'effort

Les règles sur les objets magiques abordées ci-dessous ont pour but de fixer la relation entre minerais élémentaire et effets magiques.

- Chaque pouvoir octroyé par un objet magique, quelle que soit sa catégorie, est dû au tissage d'un minerai élémentaire dans sa trame.
- Pour chaque rang de filament, l'effet magique obtenu est issu d'un minerai élémentaire unique.
- On ne peut tisser qu'un seul minerai élémentaire par rang à l'exception de l'orichalque.
- On peut tisser un à deux minerais d'orichalque en plus du minerai de base à partir du rang 7 d'un objet magique. Chaque minerai supplémentaire d'orichalque tissé, confère une capacité supplémentaire pour un même rang.
- Enchanter un objet nécessite une semaine de préparation. En cas d'échec à un test d'enchancement, tout comme pour les tentatives de tissage de filament, un nouvel essai pourra être tenté mais en passant à chaque fois une semaine supplémentaire (cumulative) de préparation.
- En cas d'échec pathétique à un test d'enchancement, le minerai élémentaire est détruit. Il faudra en retrouver un autre !





- Enchanter un objet ne nécessite plus d'encaisser une blessure.
- Les tests d'enchantement sont réalisés à l'aide de la connaissance automatique de discipline (une fois le rang 5 minimum atteint) ou à l'aide de la compétence Alchimie, suivant :

Discipline	Objet commun	Armes à filament	Armures à filament	Objet à filament	Objet à matrice	Charmes de sang	Potions
Forgeron	Non	Oui	Oui	Non	Non	Non	Non
Élémentaliste	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Non	Non
Illusionniste	Non	Non	Non	Non	Oui	Non	Non
Nécromancien	Non	Non	Non	Non	Oui	Oui	Non
Sorcier	Non	Non	Non	Non	Oui	Non	Non
Compétence							
Alchimie	Non	Non	Non	Non	Non	Oui	Oui

18-2 De la table des difficultés d'enchantement

- La difficulté de tissage d'un minerai élémentaire dans un objet dépend du rang de filament créé, suivant :

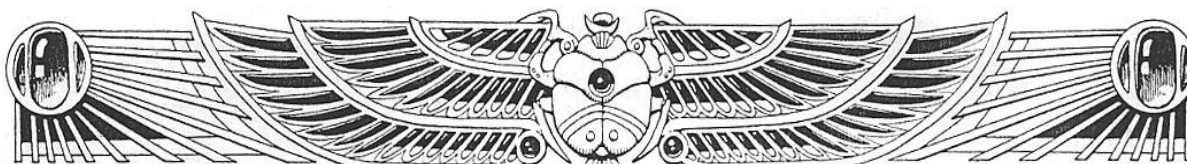
Rang du filament créé	Seuil de difficulté	Rang du filament créé	Seuil de difficulté
1	8	8	15
2	9	9	16
3	10	10	17
4	11	11	18
5	12	12	19
6	13	13	20
7	14	14	21
		15	22

- Cette difficulté augmente de +2 par minerais d'orichalque supplémentaires (possibilité à partir du rang 7 uniquement).
- Le MJ est libre d'intégrer d'autres éléments afin d'appliquer tout modificateur bonus/malus qu'il jugera nécessaire.

18-3 Du tableau des minerais élémentaires

Éléments	Effets
Air	• +1 résultat test de type attribut restreint (DEX) • Capacité de vol, lévitation, mouvement ou d'allègement de charge • +1 résultat test de type, escalade, initiative • +1 rang à un talent de type (DEX) • +1 défense physique • réduction de pénalité d'initiative -1 • Augmentation de la portée d'une arme de jet/trait • Capacité réfrigérante • Résistance au froid • Capacité de respirer dans un environnement extrême dont être sous l'eau
Terre	• +1 résultat test de type attribut restreint (END) • +1 résultat test de type armes de mêlée • +1 armure physique • +1 rang à un talent de type (END) • Capacité de Renforcement, résistance, solidité accrue, etc... • Capacité de stabilité / Capacité de déséquilibre de l'adversaire
Cristal vivant	• +1 résultat test de type attribut restreint (VOL) • +1 résultat test de type combat à mains nues • +1 armure magique • +1 rang à un talent de type (VOL) • Capacité d'enchantement de charme de sang
Feu	• +1 résultat test de type attribut restreint (FOR) • +1 niveau de dommage d'une arme • +1 résultat test de type dommages • +1 rang à un talent de type (FOR) • Capacité d'éclairage/ luminosité • Capacité de d'inflammation/ réchauffement • Résistance à la chaleur/feu





Eau	• +1 résultat test de type attribut restreint (PER) • +1 rang à un talent de type (PER) • +1 défense magique • Capacité d'augmenter la souplesse / flexibilité • Capacité d'humidification / résistance au feu/chaleur • Capacité d'étanchéité / résistance à l'humidité • Capacité apaisante / soins
Bois	• +1 résultat test de type attribut restreint (CHA) • +1 armure sociale / +1 défense sociale • +1 rang à un talent de type (CHA) • Capacité esthétique / Capacité de résonnance • Capacité de résistance peur/terreur
Orichalque	• +1 résultat test de type attribut restreint (Tout attribut) • +1 défense physique/magique/sociale • +1 armure physique/magique/sociale • +1 résultat test de type effet de sort • +1 rang à un talent de tout type • Toute capacité • Amélioration des capacités • Contenir une matrice de sort / un pool de points de karma • Capacité anti-magie / Capacité d'immunité (feu, brisement, etc...) • Capacité de gagner un pouvoir (créature, dragons, horreur, etc...)

19-DES NAVIRES AERIENS ET DU COMBAT NAVAL

19-1 Des caractéristiques des navires

• Un navire possède 6 attributs principaux : l'Apparence, la Vitesse, la Maniabilité, la Coque, l'Equipage et la Puissance.

L'Apparence:

• L'apparence d'un navire (et de son équipage) fixe sa défense sociale et détermine l'impact que ce dernier peut avoir sur le moral de l'équipage d'un navire adverse. En effet qu'il s'agisse d'un navire fantôme, d'un navire militaire amiral ou d'un navire protocolaire royal, il se pourrait qu'un équipage y réfléchisse à deux fois avant de passer à l'offensive! L'apparence est associée à un adjectif. Lorsqu'un tel navire aborde ou est abordé, le capitaine peut gratuitement réaliser une action de Faire impression (voir chapitre 17-4 Des manœuvres).

La Vitesse :

• La vitesse détermine l'allure à laquelle se déplace le navire. Cet attribut sert à se rapprocher ou à s'éloigner d'un navire, à éperonner un navire ennemi et à fuir un combat naval. Dans le cadre de navires à voile, la vitesse peut être augmentée en faisant s'engouffrer le souffle du vent dans cette dernière, au risque d'endommager la structure. Dans le cadre d'un navire à rames (avec suffisamment de rameurs), la vitesse peut être augmentée de manière efficace sur de courtes distances en demandant un effort supplémentaire à son équipage.

La Maniabilité :

• Détermine la rapidité avec laquelle un navire peut changer de direction ou réagir à son environnement proche. Cet attribut détermine l'initiative ainsi que la défense physique du navire et permet lors d'un combat naval d'aborder un navire ennemi ou de réaliser un assaut terrestre depuis les airs. A noter que les navires et bateaux en bois disposent d'une défense magique de 12 et ceux en pierre d'une défense magique de 18.

La Coque :

• La Coque est la protection physique du navire. De plus elle sert à déterminer les seuils de destruction, d'épave et de critique d'un navire ainsi que sa protection magique (voir tableau ci-après).

L'Equipage:

• L'Equipage sert à déterminer les seuils de mort, de moral et de blessure grave de l'ensemble des membres d'équipage d'un navire (voir tableau ci-après) ainsi que son aptitude à combattre et à infliger des dommages en combat de mêlée après un abordage réussi par exemple. A noter qu'un équipage standard possède une protection physique de 6.

La Puissance:

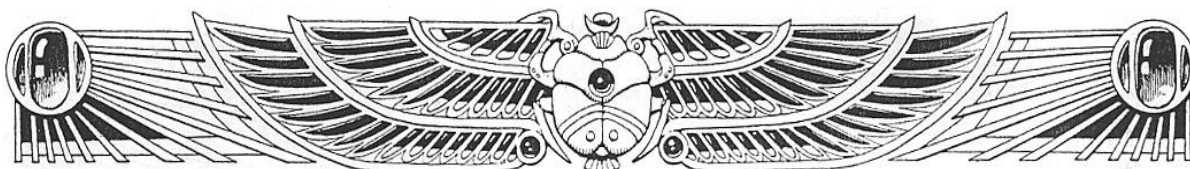
• La puissance détermine l'efficacité d'un navire à toucher et à endommager un navire ennemi lorsqu'il réalise une manœuvre « faire feu ». Le premier chiffre indique le niveau d'attaque et le second le niveau de dommage (voir chapitre : 17-5 De l'armement d'un navire).

• De plus chaque navire dispose de 5 attributs secondaires : la cargaison, le rang minimum du capitaine, la taille de l'équipage, les points de structure et le nombre d'action.

La cargaison:

• Exprimée en duaris, permet de déterminer la quantité totale de fret que peut charger un navire à vide. Chaque donneur-de-





nom transporté (y compris l'équipage) réduit d'un point la contenance d'un navire et chaque point de puissance de feu la réduit de deux points. Cet attribut reste identique aux règles de base.

Rang minimum du capitaine:

• Détermine le rang minimum que doit posséder le capitaine en **Navigation / Navigation aérienne / Pilotage de navire / Pilotage de navire aérien** pour pouvoir prétendre à diriger un tel navire. Cet attribut reste identique aux règles de base.

Taille de l'équipage:

• Exprimée en nombre de membres d'équipage minimum nécessaire pour faire naviguer correctement le navire. Cet attribut reste identique aux règles de base.

Point de structure:

• Les points de structure d'un navire sont égaux à son niveau de puissance de feu tel que défini dans le livre de règle. Le nombre d'emplacements d'armement est égal à la moitié de ce dernier. Par exemple, un petit drakkar disposera de 8 points de structure dont 4 emplacements d'armement. Le premier chiffre indique le nombre de modifications que peut supporter le navire et le second le nombre d'emplacements d'armement qui peut être embarqué. Attention chaque point d'emplacement d'armement équipé réduit d'autant les points de structure.

Exemple : un petit drakkar ayant « 8/4 » en points de structure pourra au choix disposer de 8 modifications et aucune arme d'équipée, ou 4 modifications et 4 points d'emplacement équipés ou 6 modifications et 2 points d'emplacement équipés, etc...

Note : un point d'emplacement ne correspond pas forcément à une arme, certaines peuvent occuper à elles seules plusieurs points d'emplacement !

Nombre d'action:

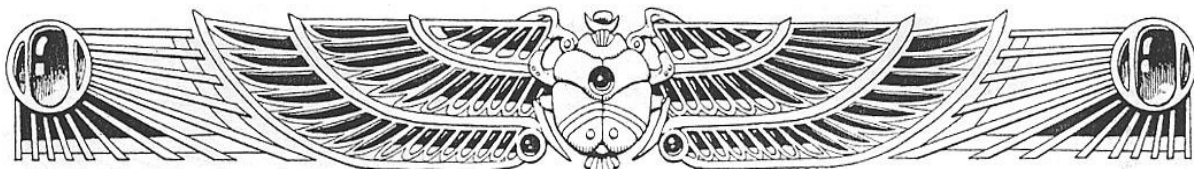
• Détermine le nombre d'action que peut entreprendre un navire du ciel en un round de combat.

TABLEAU DES ATTRIBUTS				
Niveau d'attribut	Seuil de destruction / Seuil de mort	Seuil d'épave / Seuil de moral	Seuil critique / Seuil de BG	Protection magique
1	19	10	3	0
2	20	11	4	0
3	24	15	5	0
4	28	19	7	0
5	32	24	8	1
6	36	28	10	2
7	40	32	11	3
8	44	36	13	4
9	48	41	14	5
10	52	45	15	6
11	56	49	16	7
12	60	53	17	8
13	64	57	19	9
14	68	61	20	10
15	71	64	21	11
16	76	68	22	12
17	80	73	23	13
18	84	77	24	14
19	88	82	24	15
20	92	86	25	16
21	96	90	26	17
22	100	94	27	17
23	103	97	27	18
24	108	102	28	20
25	112	106	29	21
26	116	110	29	22
27	120	114	30	23
28	124	118	31	24
29	128	122	31	25
30	132	126	32	26
31	136	130	33	27
32	140	134	33	28

19-2 De la navigation aérienne & fluviale / maritime

• Lors d'un voyage en navire ou en bateau, des dangers peuvent survenir. Lorsqu'un tel événement est sur le point de se produire alors le capitaine doit effectuer un test de compétence **Orientation**, en cas de succès ce dernier anticipe ou évite le danger et le voyage se pour-





suit normalement. En cas d'échec le danger survient. Seul le MJ fixe le nombre et les seuils de difficulté des tests d'orientation.

- Lorsque le danger est déclaré, la capitaine devra utiliser les manœuvres dont il dispose avec son équipage afin de se sortir de ce mauvais pas.

19-3 De l'équipage et de l'apprentissage

- Afin de disposer de manœuvres, le capitaine devra s'entraîner avec son équipage. Ce dernier doit avoir une attitude loyale envers son capitaine.
- Pour modifier l'attitude de son équipage, le capitaine doit passer une semaine avec ce dernier et réaliser un test de compétence **Commandement** contre le niveau de son équipage. En cas de réussite, l'attitude s'améliore d'un degré. En cas d'échec pathétique l'attitude se dégrade d'un degré. A noter qu'un capitaine peut tout à fait naviguer avec un équipage ayant une attitude à minima neutre envers lui. Plus un équipage sera expérimenté et plus cela requerra un capitaine compétent !
- Pour développer une nouvelle manœuvre avec son équipage, le capitaine d'un navire doit passer une semaine à s'entraîner avec ce dernier et réaliser un test de compétence adaptée à la situation (**Navigation / Navigation aérienne / Pilotage de navire / Pilotage de navire aérien**) contre le niveau de son équipage. En cas de succès la nouvelle manœuvre est acquise.
- Un équipage peut apprendre un nombre de manœuvres maximum égal au rang du capitaine dans sa compétence de **Navigation / Pilotage**.
- Pour des équipages PNJ, vous pouvez considérer qu'ils maîtrisent un nombre de manœuvres égal à la valeur du rang minimum du capitaine.
- Un équipage qui subit des dommages au cours d'un combat ou dû à des échecs de la part de son capitaine peut voir son attitude envers ce dernier se dégrader. En général lorsqu'un capitaine obtient un échec pathétique à un test ou lorsque l'équipage encaisse un coup critique, l'attitude de ce dernier se dégrade d'un degré.

19-4 Des manœuvres

- Les quelques manœuvres décrites ci-dessous sont issues du livre de règles. Sentez-vous libre d'en inventer de nouvelles ou de laisser vos joueurs vous en proposer de nouvelles.

* Le rang correspond au rang du capitaine en Navigation / Navigation aérienne / Pilotage de navire / Pilotage de navire aérien.

Aborder

Niveau : rang* + MAN

Action : oui

Effet : permet à un capitaine, à portée courte, d'aborder un navire ennemi. En cas de réussite, le capitaine peut immédiatement réaliser une action de combat de mêlée à l'aide de son niveau d'Equipage.

Test : défense physique de la cible

Assaut terrestre

Niveau : rang* + MAN

Action : oui

Effet : permet à un capitaine de diriger les armes à distance de son navire vers une cible au sol. En cas de réussite, le capitaine peut immédiatement faire feu sur la cible.

Test : défense physique de la cible

Désengagement

Niveau : VIT

Action : oui

Effet : Se désengager d'un combat naval doit s'annoncer en début de round avant la détermination des initiatives. Pour se désengager un navire doit avoir une initiative supérieure à celle de son adversaire. S'il est engagé contre plusieurs adversaires alors on prend en compte l'initiative la plus élevée (+1 par adversaire supplémentaire). Le capitaine réalise un test de désengagement qui remplacera son test d'initiative pour le round. En cas de réussite, le capitaine ne pourra que déplacer son navire du maximum de son mouvement. En cas d'échec,

le navire hérite d'une situation défavorable pour le round. Généralement une course-poursuite s'engage à la suite d'un désengagement réussi.

Test : résultat du test d'initiative de l'adversaire (+1 par adversaire supplémentaire)

Eperonner

Niveau : rang* + VIT

Action : oui

Effet : permet à un capitaine, à portée courte, d'éperonner un navire ennemi. En cas de succès,

le capitaine peut immédiatement faire un test de dommage d'éperonnement contre l'armure physique de la cible.

Test : défense physique de la cible

Faire feu

Niveau : PUI

Action : oui

Effet : permet à un capitaine de diriger les armes à distance de son navire vers un navire ennemi. Idem règles du livre de base sauf qu'aucune pénalité n'est appliquée en cas de tir multiple (répartition de la puissance de feu) ni pour les distances.

Test : défense physique de la cible

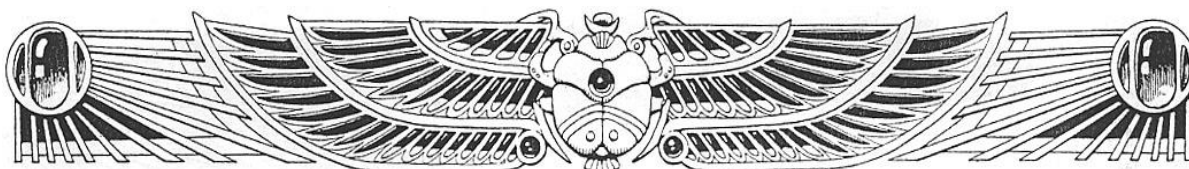
Fuite/Poursuite

Niveau : rang* + VIT

Action : oui

Effet : permet de fuir ou de rattraper un navire adverse. Il est possible de faire un test de Rame





forcée ou de Tirer un bord pour améliorer sa vitesse. Chaque capitaine réalise un test de Fuite/Poursuite en opposition contre son adversaire. Le premier qui obtient 3 succès remporte la course-poursuite. Si c'est le fuyant il parvient à semer son poursuivant. Si c'est le poursuivant, il peut immédiatement tenter une manœuvre. Le navire adverse est considéré comme étant à une portée à la convenance du poursuivant.

Test : résultat de 3 tests de vitesse en opposition

- Exemple de nouvelles manœuvres :

Faire impression

Niveau : rang* + APP

Action : non

Effet : [cette manœuvre est automatiquement acquise dès lors qu'un capitaine « gagne » un adjectif à l'apparence de son navire (voir chapitre 17-7 Des modifications d'un navire). Cette manœuvre n'est pas comptabilisée dans le nombre maximum de manœuvres qu'un équipage peut apprendre] permet à un capitaine disposant d'une apparence particulière d'impressionner un équipage adverse. En cas de réussite, le seuil de moral de l'équipage adverse est réduit 5 points par degré de réussite pour toute la durée du combat naval.

Test : défense sociale de la cible

Looping

Niveau : rang + MAN

Action : non

Effet : à l'issue d'une action de Fuite/Poursuite perdue, le capitaine poursuivi peut tenter de réaliser un looping (avant toute action de son adversaire) afin de venir se placer juste derrière son adversaire. En cas de réussite, le capitaine bénéficie immédiatement d'une manœuvre gratuite. Il est considéré comme étant à portée courte de son adversaire. Tenter une telle manœuvre n'est l'œuvre que de capitaines chevronnés ou fous alliés ! Le navire est considéré comme navigant en plein ouragan (SD+4). En cas d'échec le navire subit automatiquement un critique.

Test : défense physique de la cible + 4.

Rame forcée

Niveau : rang* + APP

Action : non

Effet : [Cette manœuvre n'est pas comptabilisée dans le nombre maximum de manœuvres qu'un équipage peut apprendre] permet à un capitaine de pousser son équipage à fond afin d'augmenter la vitesse de son navire. Chaque degré de succès augmente de +1 le résultat de tout déplacement pour le round (ou durant une

séquence complète de Fuite/Poursuite). En revanche son équipage encaisse 2 points de fatigue +1 par degrés de réussite supplémentaire. En cas d'échec, l'équipage encaisse tout de même 2 points de fatigue.

Test : difficulté fixe de 6.

Tirer un bord

Niveau : rang* + VIT

Action : non

Effet : [Cette manœuvre n'est pas comptabilisée dans le nombre maximum de manœuvres qu'un équipage peut apprendre] permet à un capitaine de bien placer son navire pour que le vent gonfle sa voile au maximum afin d'augmenter sa vitesse. En cas de succès, la vitesse augmente (voir tableau ci-dessous) pour le round (ou durant une séquence complète de Fuite/Poursuite). En cas de réussite critique, le navire encaisse un nombre de points de dommage égal au résultat du test suivant niveau de dommage précisé dans le tableau ci-dessous. L'armure ne protège pas contre ces dégâts.

Test : voir tableau ci-dessous :

Conditions atmosphérique			
Condition	Seuil de difficulté	Bonus à la VIT	Niv. dommage
Vent faible	13	+1	5
Vent clément	11	+2	8
Vents forts	8	+3	11
Tempête	5	+4	13

Vol en rase-motte

Niveau : rang + MAN

Action : non

Effet : lors d'une Fuite, le capitaine peut tenter de réaliser un vol en rase-motte afin de semer ses adversaires. En cas de réussite, le capitaine adverse doit obtenir un succès supplémentaire par succès obtenu à ce test afin de remporter la course-poursuite. En cas d'échec le navire subit automatiquement un critique.

Test : seuil de difficulté à l'appréciation du MJ

Vol en Piqué

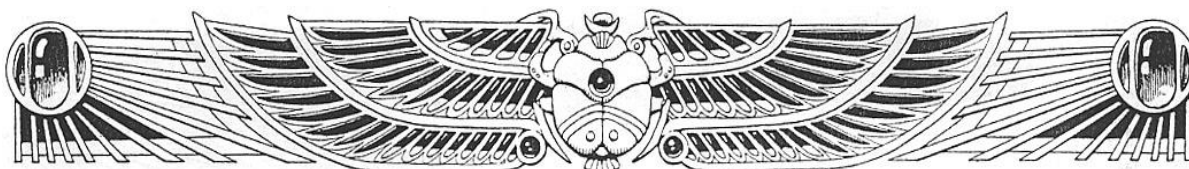
Niveau : rang + VIT

Action : non

Effet : lors d'une Fuite, le capitaine peut tenter de réaliser un plongeon en piquet et redresser son navire au dernier moment afin de semer ses adversaires. En cas de réussite, le capitaine adverse doit obtenir un succès supplémentaire par succès obtenu à ce test afin de remporter la course-poursuite. En cas d'échec le navire subit automatiquement un critique.

Test : seuil de difficulté à l'appréciation du MJ.





19-5 De l'armement d'un navire

- Chaque type d'arme dispose de plusieurs caractéristiques comme son encombrement en terme d'emplacements d'armement occupés, son niveau de puissance, son niveau de dommage, sa portée ainsi que les règles spéciales qui s'appliquent, s'il y a lieu. Chaque point de puissance de feu coute 1000 pa.
- Les niveaux de puissance et de dommage doivent être multipliés par le nombre d'armes de même type embarquées à bord.
- Le niveau de rareté de chaque type d'arme est laissé à l'appréciation du MJ.
- Lorsqu'un capitaine décide de faire feu avec l'intégralité de ses armes il cumule tous les niveaux de puissance afin de porter une attaque dévastatrice. En revanche, il doit tenir compte des plus fortes restrictions comme la portée la plus courte de l'armement utilisé.
- Exemple : un capitaine troll équipe son drakkar (10/5) avec 3 lances-javelots et 2 balistes soit $3 \times 1 + 2 \times 1 = 5$ points d'emplacements d'armement. Il lui restera donc 5 points de structure pour améliorer son drakkar. Le navire dispose donc d'une attaque à distance au javelot de 6/9 et d'une attaque à la baliste de 4/8. Le capitaine peut décider de ne porter qu'une seule attaque à distance cumulée avec un niveau de puissance 10/17 ($6+4/9+8$). Cette attaque aura une portée courte et ne pourra être tentée qu'un round sur deux, dû à la durée de rechargement des balistes. En revanche il pourra continuer d'attaquer avec ses lances-javelots tous les rounds.

TABLEAU DES ARMES DE NAVIRE

Nom	En-comb.	Niv. de Puissance	Niv.de dommage	Portée	Règles spéciales
Lance filet	1	2	-	C	• -3 niveaux EQU adverse lors de tests de combat après abordage et de dommage pendant 1D4 round(s). • Si att. précise / SD12 : empêche l'utilisation des armes adverses pour 1D4 round(s).
Lance javelot	1	2	3	C	• Niv. de dom. max. avec ce type d'arme = 16. • Pas de limite au niveau de puissance.
Baliste	1	3	4	M	• Rechargement lent : attaque 1 round sur 2.
Catapulte	2	3	5	L	• Permet de tirer par-dessus un obstacle (navire ami, etc...)
Canon à feu	2	4	5	L	-
Souffle du dragon	2	-	-	C	• +6 niveaux au premier test de combat de mêlée après un abordage réussit. • Rechargement lent : attaque 1 round sur 4
Lance-éclair	2	-	-	M	• +6 niveaux à un test de faire feu. • Rechargement lent : attaque 1 round sur 4
Bouclier de feu	0*	-	-	-	• Bonus de +3 défense & protection physique du navire, au niveau et protection physique de l'équipage contre les attaques de feu (canons à feu, souffle de dragon, etc...) pendant 3 rounds. • Rechargement lent : activation 1 round sur 4
Bouclier astral	0*	-	-	-	• Bonus de +3 défense et protection magique du navire contre les attaques magiques pendant 3 rounds. • Rechargement lent : activation 1 round sur 4

- * : n'est pas comptabilisé comme une arme mais en revanche occupe pour 1 point du structure du navire. 1 seul par navire.

19-6 Du combat naval

- La règle des modificateurs d'échec est supprimée.
- Chaque capitaine dispose d'une action (manœuvre) et d'un mouvement par round de combat.
- La manœuvre de modification des distances est supprimée. A la place on ne considère plus qu'une échelle comprenant seulement les portées : courte / moyenne / longue / hors portée. A chaque round, soit avant d'effectuer sa manœuvre soit après (il n'est pas possible de fractionner ce déplacement), un capitaine peut tenter de modifier la distance le séparant de son adversaire en réduisant ou augmentant cette dernière d'un cran. Pour cela il doit réussir un test de manœuvre Fuite/Poursuite contre le niveau de VIT du navire adverse (chaque degré de réussite supplémentaire permet de modifier la distance d'un cran de plus). Ceci ne compte pas comme une manœuvre ni comme une action pour le round. Il est possible de faire un test de Rame forcée ou Tirer un bord pour améliorer son déplacement.
- Encaisser un coup critique occasionne un malus de -1 (cumulatif) à tous les résultats de tests y compris les dommages.
- Un navire qui, en subissant des dommages voit son seuil de moral dépassé doit fuir. On réalise immédiatement une action de Fuite/Poursuite entre les deux navires (dans le cas où le vainqueur souhaite poursuivre les fuyards).

19-7 Des modifications d'un navire

- Chaque type de navire peut recevoir un certain nombre de modifications égal à son nombre de points de structure.
- Chaque modification ne peut pas être sélectionnée plus de deux fois, sauf règle spéciale (voir tableau ci-dessous).
- Le prix d'une modification est exprimé en % du prix d'un navire de base de même type.



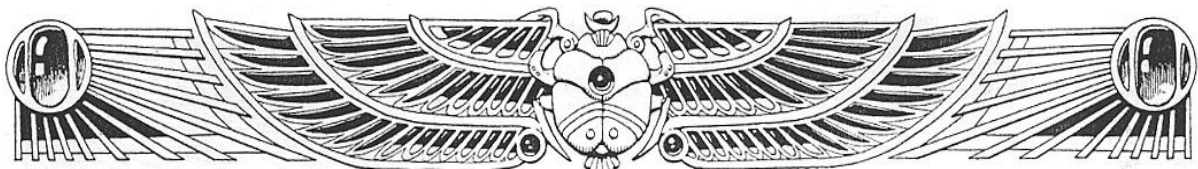


TABLEAU DES MODIFICATIONS DE NAVIRE

Nom	En-comb.	Règles spéciales	Prix
Armes*	Spé	Voir chapitre 17-5 De l'armement d'un navire	spé
Avirons supplémentaires*	0.5	Permet de réaliser des tests de Rame forcée. +1 au test de Rame forcée par paire d'avirons supplémentaires	5%
Cale aménagée**	2	Seuil de détection (fouille) +1 degré de réussite.	10%
Coque renforcée (bois)	1	COQ+1, Cargaison -10	10%
Coque renforcée (métal)	1	Seuil critique + 3	10%
Coque renforcée (pierre)	2	COQ+1, Seuil critique +5, VIT-1	10%
Dérive auxiliaire	1	Test navigation +2	5%
Décorations guerrières	1	APP +3 (effrayant)	5%
Filets de stockage**	0	Se fixe entre la coque et un stabilisateur latéral. Cargaison +20%	10%
Eperon barbelé	1	Eperonnement +5, Cargaison -10	10%
Gouvernail supplémentaire	1	MAN +1, Cargaison -10	10%
Mâchoires à abordage	1	-4 au test de désengagement d'un navire abordé	5%
Plateforme aménagée*	0	Permet d'augmenter d'1 point le nombre d'emplacements d'armement du navire (ce score ne peut dépasser le nombre de point de structure).	5%
Propulseurs à feu**	2	VIT+5 / Round ou pendant une résolution d'une Fuite/Poursuite	10%
Stabilisateurs latéraux**	0	Se fixent par paire. MAN +1	10%
Vaisseau militaire (guerriers)**	1	APP +3 (Impressionnant si mini APP =12), VIT -2, COQ +2, EQU+2 rang mini cap. +1, Epernmt. +5, taille équip. +30%, protec. phy équip. +3	20%
Vaisseau militaire (archers)**	1	Idem que ci-dessus sauf : le navire gagne une att. à distance supplmt (portée courte) avec EQU+2, sinon EQU-1, protec. phy équip. +2	20%
Vaisseau minier**	1	APP -2, VIT -2, COQ +2, Déf & protec. magique +3, rang mini du cap. -1, Epernmt +5, taille équip. -30%, protec. phy équip. +1	20%
Vaisseau diplomatique**	1	APP +5 (Prestigieux si mini APP =12), COQ +1, EQU+1, rang mini du cap. +1, Epernmt +5, taille équip. +30%, protec. phy équip. +2	20%
Vaisseau fantôme**		APP +5 (terrifiant si mini APP =12), VIT +2, COQ +2, EQU+3, Attaque à distance magique, Epernmt +5, protec. phy équip. -2	Na
Vaisseau-horreur**		APP +10 (terrifiant si mini APP =12), VIT +2, COQ +2, EQU+3, Att. à distance magique, Epernmt +10, pouvoirs d'horreurs, protec. phy équip. +3	Na
Vigie	1	Test orientation +2	5%
Voile supplémentaire*	1	VIT +1, Cargaison -10	10%

*Améliorations qui peuvent être sélectionnées plus de deux fois, à la discrétion du MJ.

**Améliorations ne pouvant être sélectionnées qu'une seule fois.

19-8 Description des navires du ciel & créatures volantes

• Pour chaque type de navire, le modèle de base, c'est-à-dire à partir duquel on applique toute modification, est la version dite de transport ou marchand sauf pour les kilas et Béhémots qui ne sont que de type militaire.

Type : Petit drakkar (transport)

Description: C'est le plus petit des types de drakkars que les pirates du cristal et les autres donneurs-de-noms de Barsaive utilisent comme vaisseau éclairateur ou patrouilleur rapide. Un petit drakkar type mesure 10 mètres de long par 3 mètres de large et peut embarquer une trentaine de donneurs-de-noms. Ce navire n'a aucune puissance de feu et une coque fragile. Il se repose uniquement sur sa vitesse et sa maniabilité pour éviter le combat et fuir afin d'alerter sa population en cas d'intrusion ou d'attaque imminente. Ce genre de petit drakkar est aussi utilisé comme messager pour transmettre des informations urgentes sur de grandes distances.

Type de propulsion : à rame Cout : 25000 pa Points de structure/ armement : 8/4 Action : 1

Rang minimum du capitaine : 3 Taille de l'équipage (min) : 7 Cargaison restante : 23

APP : 8 **VIT :** 12

MAN : 11 **COQ :** 8

EQU : 8

Défense Physique : 11

Défense magique : 12

Défense sociale : 8

Protection Physique (navire) : 8

Protection magique (navire) : 4

Protection Physique (équipage) : 6

Puissance de feu : NA

Abordage : 8 / 2D6

Eperonnement : 13 / D12+D10

Seuil d'épave : 44

Seuil de destruction : 36

Seuil critique : 13

Seuil de mort : 44

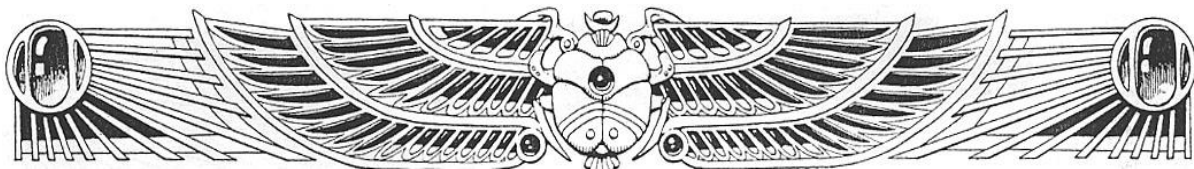
Seuil de moral : 36

Blessure Grave : 13

Améliorations: NA

Particularité : **Frêle** : ne peut embarquer d'arme dont l'encombrement est supérieur à 1.





Type : Petit drakkar (militaire-guerrier)

Description: Ces petits drakkars sont souvent équipés d'armements légers et embarquent une petite troupe de combattants afin de mener des embuscades ou des guerres d'harcèlement contre des navires plus gros ou des armadas ennemies ; laissant le soin aux navires amis plus lourdement armés de mener une attaque frontale. De plus, de par leur agilité et leur rapidité, ces drakkar sont aussi utilisés pour passer à travers les lignes ennemies afin d'aller déposer des troupes en terrain exposé.

Type de propulsion : à rame Cout : 38000 pa Points de structure/ armement : 8/4 Action : 1
Rang minimum du capitaine : 4 Taille de l'équipage (min) : 9 Cargaison restante : 13

APP : 11 **VIT :** 10 **MAN :** 11 **COQ :** 10 **EQU :** 10

Défense Physique : 11 Défense magique : 12 Défense sociale : 11
Protection Physique (navire) : 10 Protection magique (navire) : 6 Protection Physique (équipage) : 9

Puissance de feu : 8 (2D6) / 12 (2D10) Abordage : 12 / 2D10 Eperonnement : 18 / D20+D12

Seuil d'épave : 52 Seuil de destruction : 45 Seuil critique : 15

Seuil de mort : 52 Seuil de moral : 45 Blessure Grave : 15

Améliorations: 4 lance-javelot (4), vaisseau militaire guerrier (1)

Particularité : **Frêle :** ne peut embarquer d'arme dont l'encombrement est supérieur à 1.

Type : drakkar (transport)

Description: Les trolls sont les seuls à utiliser des drakkars, mais on en trouve à travers Barsaive tout autant qu'il y a de peuplades trolls. Un drakkar type mesure 20 mètres de long par 5 mètres de large et peut embarquer jusqu'à 120 donneurs-de-noms. Il est doté de bancs pour les rameurs et est dépourvu de mât.

Type de propulsion : à rame Cout : 50000 pa Points de structure/ armement : 10/5 Action : 1
Rang minimum du capitaine : 4 Taille de l'équipage (min) : 15 Cargaison restante : 105

APP : 10 **VIT :** 10 **MAN :** 10 **COQ :** 10 **EQU :** 13

Défense Physique : 10 Défense magique : 12 Défense sociale : 10
Protection Physique (navire) : 10 Protection magique : 6 Protection Physique (équipage) : 6

Puissance de feu : NA Abordage : 13 / D12+D10 Eperonnement : 18 / D20+D12

Seuil d'épave : 52 Seuil de destruction : 45 Seuil critique : 15

Seuil de mort : 64 Seuil de moral : 57 Blessure Grave : 19

Améliorations: NA

Particularité : **Léger :** ne peut embarquer de canon à feu.

Type : drakkar (militaire-guerrier)

Description: Les trolls sont habitués à mener des guerres claniques entre tribus antagonistes. C'est pour cela qu'ils sont passés maîtres dans l'art de convertir des drakkars en des navires de guerre presque parfaits. Agiles, vifs et rapide, ces navires pourvus d'une coque plus épaisse, d'un solide éperon et généralement remplis de combattants aguerris peuvent palier toutes situations ! A la fois doté de bancs pour les rameurs et d'une voile sur un unique mât central, le drakkar militaire peut embarquer jusqu'à une centaine de farouches combattants. Ces drakkars sont généralement équipés d'armes de fabrication aussi rustique qu'elles sont efficaces, tel que des lances-files, des lances-javelots, des balistes ou encore des catapultes.

Type de propulsion : à rame et à voile Cout : 75000 pa Points de structure/ armement : 10/5 Action : 1
Rang minimum du capitaine : 5 Taille de l'équipage (min) : 19 Cargaison restante : 71

APP : 13 (Impressionnant) **VIT :** 9 **MAN :** 10 **COQ :** 12 **EQU :** 15

Défense Physique : 10 Défense magique : 12 Défense sociale : 13
Protection Physique (navire) : 12 Protection magique (navire) : 8 Protection Physique (équipage) : 9

Puissance de feu : 10 (D10+D6) / 20 (D20+D8+D6) **Abordage :** 15 / D20+D6 **Eperonnement :** 23 / D20+2D10

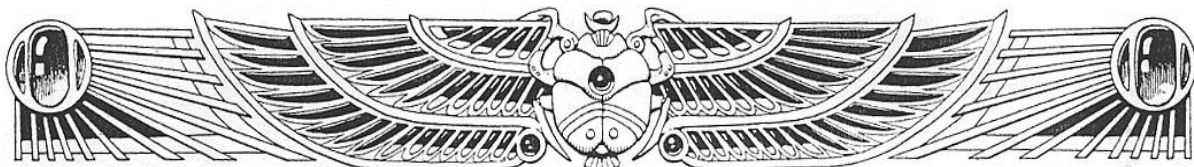
Seuil d'épave : 60 Seuil de destruction : 53 Seuil critique : 17

Seuil de mort : 71 Seuil de moral : 64 Blessure Grave : 21

Améliorations: 5 balistes (5), vaisseau militaire (1), voile supplémentaire (1)

Particularité : **Léger :** ne peut embarquer de canon à feu.





Type : drakkar de pirates du cristal (spécial)

Description: Les pirates du cristal sont presque les seuls à utiliser des drakkars comme navires militaires, mais on en trouve aussi sous les ordres de pirates indépendants, en particulier sur les côtes de la mer Écarlate. Ces drakkars sont aménagés dans un seul but : fondre tout droit sur leurs ennemis afin de les aborder, la sauvagerie de leurs équipages faisant le reste. Généralement, lorsqu'un navire marchand ou minier aperçoit ce type de navire à l'horizon, le capitaine file toute voile dehors en priant les passions que les vents lui soient favorables...

Type de propulsion : à rame et à voile Cout : 85000 pa Points de structure/ armement : 10/5 Action : 1
 Rang minimum du capitaine : 5 Taille de l'équipage (min) : 19 Cargaison restante : 71
APP : 16 (Effrayant) **VIT** : 9 **MAN** : 10 **COQ** : 12 **EQU** : 15
 Défense Physique : 10 Défense magique : 12 Défense sociale : 16
 Protection Physique (navire) : 12 Protection magique (navire) : 8 Protection Physique (équipage) : 9
Puissance de feu : 10 (D10+D6) / Na **Abordage** : 15 / D20+D6 **Eperonnement** : 23 / D20+2D10
 Seuil d'épave : 60 Seuil de destruction : 53 Seuil critique : 17
 Seuil de mort : NA Seuil de moral : 74 Blessure Grave : 21
Améliorations: 2 Avirons supplémentaires (1), Décorations guerrières (1), 5 lance-filet (5), mâchoires à abordage (1), vaisseau militaire (1), voile supplémentaire (1)
Particularité : **Léger** : ne peut embarquer de canon à feu, **Sauvagerie** : (seuil de moral +10).

Type : galère (marchande)

Description: Une galère mesure environ 30 mètres de long pour 6 mètres de large, et on en trouve principalement dans les flottes des grandes villes de Barsaive pour assurer le transport des marchandises. La plupart des galères ont des voiles en plus de leurs avirons, ce qui leur donne une vitesse et une maniabilité correctes et disposent de suffisamment de place pour accueillir 150 passagers ou de grandes quantités de marchandises. En général, une galère essaye de fuir ceux qui l'attaquent. Un combat risque d'endommager le bateau ou sa marchandise, et la plupart des capitaines marchands ne se battent que s'ils y sont obligés.

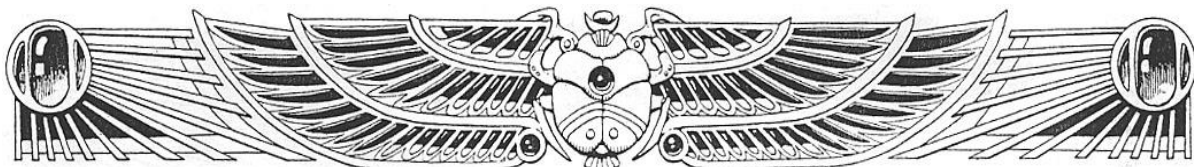
Type de propulsion : à rame et à voile Cout : 150000 pa Points de structure/ armement : 16/8 Action : 1
 Rang minimum du capitaine : 5 Taille de l'équipage (min) : 50 Cargaison restante : 250
APP : 12 **VIT** : 10 **MAN** : 9 **COQ** : 15 **EQU** : 15
 Défense Physique : 9 Défense magique : 12 Défense sociale : 12
 Protection Physique (navire) : 15 Protection magique (navire) : 11 Protection Physique (équipage) : 6
Puissance de feu : NA **Abordage** : 15 / D20+D6 **Eperonnement** : 25 / D20+D10+D8+D4
 Seuil d'épave : 71 Seuil de destruction : 64 Seuil critique : 21
 Seuil de mort : 71 Seuil de moral : 64 Blessure Grave : 21
 Améliorations: Na
 Particularité : Na

Type : galère de guerre (militaire-guerrier)

Description: les galères de guerre se trouvent dans quasiment toute les flottes des principales grandes villes de Barsaive afin d'assurer la protection de transport de marchandises importants ou pour protéger l'espace aérien de leur cité. La plupart des galères de guerre sont pourvues de voiles en plus de leurs avirons, s'équipent de canons à feu pour se défendre contre les pillards et les pirates et dispose de suffisamment de place pour accueillir jusqu'à plus de 150 soldats. En général, les pirates y réfléchissent à deux fois avant de s'attaquer à un si gros morceau. Généralement, ils fuient à la vue d'un tel bâtiment mais parfois des attaques coordonnées de plusieurs drakkars peuvent en arriver à bout...

Type de propulsion : à rame et à voile Cout : 226000 pa Points de structure/ armement : 16/8 Action : 1
 Rang minimum du capitaine : 6 Taille de l'équipage (min) : 65 Cargaison restante : 193
APP : 15 (Impressionnant), **VIT** : 10 **MAN** : 9 **COQ** : 17 **EQU** : 17
 Défense Physique : 9 Défense magique : 12 Défense sociale : 15
 Protection Physique (navire) : 17 Protection magique (navire) : 13 Protection Physique (équipage) : 9
Puissance de feu : 16(D20+D8) / 20(D20+D8+D6) **Abordage** : 17 / D20+D10 **Eperonnement** : 30 / D20+D10+D8+2D6
 Seuil d'épave : 71 Seuil de destruction : 64 Seuil critique : 21
 Seuil de mort : 71 Seuil de moral : 64 Blessure Grave : 21
Améliorations: 4 Canons à feu (8), Vaisseau militaire (1), voiles supplémentaires (2)
 Particularité : Na





Type : galion (militaire-guerrier)

Description: Le galion est le plus grand des navires du ciel en bois. Il mesure dans les 45 mètres de long et dans les 10 mètres de large, possède trois mâts, de multiples ponts, deux niveaux de bancs de rameurs et peut accueillir de nombreux canons à feu à son bord. La marine de Throal dispose actuellement de trois galions : les deux premiers ont été sauvés de la flotte throalique d'avant le Châtiment, le dernier a été terminé récemment par les chantiers navals des Nuées d'argent à Jerris, et est à présent le vaisseau amiral de Throal. Un galion peut transporter jusqu'à 230 soldats. C'est un formidable navire militaire en temps de guerre, même s'il n'est pas certain qu'ils puissent rivaliser avec les kilas des Thérans...

Type de propulsion : à rame et à voile **Cout** : 226000 pa **Points de structure/ armement** : 24/12 **Action** : 1
Rang minimum du capitaine : 7 **Taille de l'équipage (min)** : 130 **Cargaison restante** : 252
APP : 17 (Impressionnant), **VIT** : 11 **MAN** : 8 **COQ** : 23 **EQU** : 20
Défense Physique : 8 **Défense magique** : 12 **Défense sociale** : 17
Protection Physique (navire) : 23 **Protection magique (navire)** : 13 **Protection Physique (équipage)** : 9
Puissance de feu : 24(D20+D12+10) / 30(D20+D10+D8+2D6) **Abordage** : 17 / D20+D10 **Eperonnement** : 30 / D20+D10+D8+2D6
Seuil d'épave : 71 **Seuil de destruction** : 64 **Seuil critique** : 21
Seuil de mort : 71 **Seuil de moral** : 64 **Blessure Grave** : 21
Améliorations: 6 Canons à feu (12), Vaisseau militaire (1), voiles supplémentaires (2)
Particularité : **Coque épaisse** : un degré de réussite supplémentaire est nécessaire pour occasionner un coup critique à ce navire.

Type : Petite vedette (transport)

Description: C'est le plus petit des navires de pierre therans. Une petite vedette type mesure 10 mètres de long par 4 mètres de large et peut embarquer jusqu'à 30 donneurs-de-noms. Ce navire très rare a été utilisé avant le châtiment par les habitants de Parlainth. Ce sont les seuls navires de pierre à ne pas être propulsés grâce à l'énergie d'esclaves. La légende prétendrait qu'il resterait de tels navires encore à découvrir parmi les ruines de la cité. Ce genre de petit navire dispose à la fois d'une coque solide, d'une bonne maniabilité et file à travers les cieus à vive allure. Il était essentiellement utilisé comme navire éclairer ou de transport pour de petits groupes de Donneurs-de-noms.

Type de propulsion : à voile **Cout** : 75000 pa **Points de structure/ armement** : 8/4 **Action** : 1
Rang minimum du capitaine : 3 **Taille de l'équipage (min)** : 7 **Cargaison restante** : 23
APP : 8 **VIT** : 13 **MAN** : 11 **COQ** : 16 **EQU** : 7
Défense Physique : 11 **Défense magique** : 18 **Défense sociale** : 8
Protection Physique (navire) : 26 **Protection magique (navire)** : 12 **Protection Physique (équipage)** : 6
Puissance de feu : NA **Abordage** : 7 / D12 **Eperonnement** : 15 / D20+D6
Seuil d'épave : 76 **Seuil de destruction** : 68 **Seuil critique** : 22
Seuil de mort : 40 **Seuil de moral** : 32 **Blessure Grave** : 11
Améliorations: NA
Particularité : NA

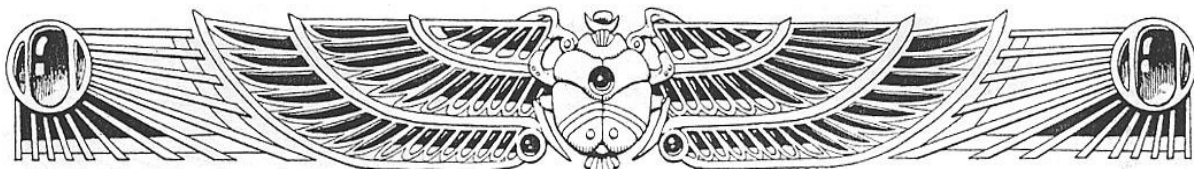
Type : Vedette (transport)

Description: Les vedettes sont les navires à tout faire des therans. Facilement modulable et donc naturellement polyvalent, les therans s'en servent à des fins d'exploration, de transport de marchandises ou de troupes, d'exploitation minière ou encore d'appui militaire. Les rameurs sont toujours des esclaves, et le maître des esclaves peut pousser à bout ces derniers afin d'augmenter l'efficacité de la vedette. Une vedette type mesure 20 mètres de long par 5 mètres de large et peut embarquer jusqu'à 120 donneurs-de-noms en plus des esclaves.

Type de propulsion : à voile **Cout** : 150000 pa **Points de structure/ armement** : 10/5 **Action** : 1
Rang minimum du capitaine : 4 **Taille de l'équipage (min)** : 15 **Cargaison restante** : 125
APP : 10 **VIT** : 11 **MAN** : 10 **COQ** : 18 **EQU** : 13
Défense Physique : 10 **Défense magique** : 18 **Défense sociale** : 10
Protection Physique (navire) : 18 **Protection magique (navire)** : 14 **Protection Physique (équipage)** : 6
Puissance de feu : NA **Abordage** : 7 / D12 **Eperonnement** : 18 / D20+D12
Seuil d'épave : 84 **Seuil de destruction** : 77 **Seuil critique** : 24
Seuil de mort : 64 **Seuil de moral** : 57 **Blessure Grave** : 19
Améliorations: NA

Particularité : **Propulsion magique (4/D6)** : ce navire fonctionne grâce à l'énergie vitale de ses esclaves (20). En conséquence il dispose d'un nombre de points et d'un niveau d'action équivalent à l'emploi de karma pour une créature.





Type : Vedette (militaire-guerrier)

Description: Une vedette militaire peut transporter jusqu'à une centaine de soldats en plus de ses esclaves. Elles disposent de canons à feu et elles éperonnent souvent les navires de bois pour briser ou écraser leur coque plus légère.

Type de propulsion : à voile	Cout : 199500 pa	Points de structure/ armement : 10/6*	Action : 1
Rang minimum du capitaine : 5	Taille de l'équipage (min) : 20	Cargaison restante : 96	
APP : 13 (Impressionnant)	VIT : 9	MAN : 10	COQ : 20
Défense Physique : 10	Défense magique : 18		EQU : 15
Protection Physique (navire) : 20	Protection magique (navire) : 16		Défense sociale : 13
Puissance de feu : 12 (2D10) / 15 (D20+D6)	Abordage : 15 / D20+D6		Protection Physique (équipage) : 9
Seuil d'épave : 94	Seuil de destruction : 88		Eperonnement : 23 / D20+D12
Seuil de mort : 71	Seuil de moral : 64		Seuil critique : 25
			Blessure Grave : 21

Améliorations: 3 canons à feu (6), vaisseau militaire (1), plateforme aménagée* (0)

Particularité : **Propulsion magique (4/D6)** : ce navire fonctionne grâce à l'énergie vitale de ses esclaves (20). En conséquence il dispose d'un nombre de points et d'un niveau d'action équivalent à l'emploi de karma pour une créature.

Type : Kila

Description: les kilas therannes sont de véritables forteresses volantes, de forme carrée, mesurant jusqu'à 70 mètres de côté et pouvant embarquer jusqu'à un millier de donneurs-de-noms (y compris les esclaves). Pourvu de remparts épais, de tours et de donjons, de nombreux canons à feu répartis sur tous ses flancs, ces navires (si l'on peut encore les appeler de la sorte) sont véritablement impossibles à arrêter. En plus de sa puissance de feu, une kila peut transporter jusqu'à plusieurs centaines de soldats surentraînés ce qui en fait aussi un adversaire redoutable en cas d'abordage. Il n'est pas en reste en ce qui concerne l'éperonnement puisque bien souvent les navires en bois se brisent contre ses flancs de pierre...

Type de propulsion : magique	Cout : 1.500.000	Points de structure/ armement : NA	Action : 3
Rang minimum du capitaine : 8	Taille de l'équipage (min) : 170	Cargaison restante : 680	
APP : 17 (Impressionnant)	VIT : 10	MAN : 9	COQ : 28
Défense Physique : 9	Défense magique : 18		EQU : 22
Protection Physique (navire) : 28	Protection magique (navire) : 24		Défense sociale : 17
Puissance de feu : 25(D20+D10+D8+D4)/30(D20+D10+D8+2D6)	Abordage : 22 (D20+D10+D8)		Protection Physique (équipage) : 15
Seuil d'épave : 124	Seuil de destruction : 118		Eperonnement : 35 (D20+D12+2D10+D8)
Seuil de mort : 100	Seuil de moral : 94		Seuil critique : 31
			Blessure Grave : 27

Améliorations: Canons à feu (x5 / côté)

Particularité : **Forteresse** : ne peut faire feu qu'une seule fois par round de combat et par côté, **Gigantesque** : l'encombrement de son armement n'est pas pris en compte pour le calcul de la cargaison restante, **Inertie** : du à sa taille et son poids, ce navire ne peut bénéficier des manœuvres Tirer un bord et Rame forcée, **Propulsion magique (10 / D10+D6)** : ce navire fonctionne grâce à l'énergie vitale de ses esclaves (150). En conséquence il dispose d'un nombre de points et d'un niveau d'action équivalent à l'emploi de karma pour une créature, **Remparts de pierre** : navire immunisé aux coups critiques, **Troupe d'élite** : protection physique de l'équipage +6.

Type : Béhémoth

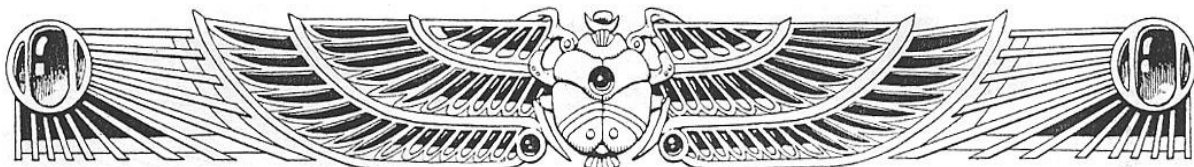
Description: les Béhémots sont la quintessence de la puissance magique des therans. Ces navires (si l'on peut encore les appeler de la sorte) sont de véritables citadelles fortifiées volantes de plusieurs centaines de mètres de côté, pouvant embaquer jusqu'à 10000 donneurs-de-noms !!! Egalement pourvu de remparts épais, de tours de guet, d'un chemin de ronde protégé, de donjons et de bâtiments en tout genre ainsi que de très nombreux canons à feu répartis sur tout son périmètre ; apercevoir un tel navire dans les cieux et tout bonnement une vision effrayante ! Il faudrait être suicidaire pour se mettre en travers de son chemin, seuls les grands dragons pourraient rivaliser de puissance avec un tel bâtiment de guerre...

Type de propulsion : magique	Cout : 10.000.000	Points de structure/ armement : NA	Action : 4
Rang minimum du capitaine : 10	Taille de l'équipage (min) : 250	Cargaison restante : 7750	
APP : 22 (Effrayant)	VIT : 12	MAN : 7	COQ : 35
Défense Physique : 7	Défense magique : 18		EQU : 32
Protection Physique (navire) : 35	Protection magique (navire) : 31		Défense sociale : 22
Puissance de feu : 30(D20+D10+D8+2D6)/35(D20+D12+2D10+D8)	Abordage : 32 (D20+2D10+D8+D6)		Protection Physique (équipage) : 20
Seuil d'épave : 152	Seuil de destruction : 146		Eperonnement : 38 (2D20+D10+2D8)
Seuil de mort : 140	Seuil de moral : 134		Seuil critique : 36
			Blessure Grave : 33

Améliorations: Canons à feu

Particularité : **Citadelle** : dispose de suffisamment de canons à feu pour pouvoir tirer plusieurs fois par round de combat sur un même côté, **Gigantesque** : l'encombrement de son armement n'est pas pris en compte pour le calcul de la cargaison restante, **Inertie** : du à sa taille et son poids, ce navire ne peut bénéficier des manœuvres Tirer un bord et Rame forcée, **Propulsion magique (20 / D20+D12)** : ce navire fonctionne grâce à l'énergie vitale de ses esclaves (2000). En conséquence il dispose d'un nombre de points et d'un niveau d'action équivalent à l'emploi de karma pour une créature, **Remparts de pierre** : navire immunisé aux coups critiques, **Troupe d'élite** : protection physique de l'équipage +11.





Type : Dragon commun

Description: Les dragons communs sont de fantastiques adversaires. Rarement observés, ils peuvent à l'occasion sillonner les cieux de Barsaive. Un dragon commun mesure jusqu'à 20 mètres de long pour une envergure totale de 30 mètres. Redoutables lorsqu'on les menace, peu de capitaines sont assez braves (ou fous) pour s'attaquer de front à un tel adversaire !

Type de propulsion : Ailes

Action : 3

APP : 17 (Impressionnant)

VIT : 18

MAN : 18

COQ : 31

ATT : 30

Défense Physique : 18

Défense magique : 22

Défense sociale : 17

Protection Physique : 31

Protection magique : 27

Puissance de feu : 23(D20+2D10) / 25(D20+D10+D8+D4)

Abordage : 30 / D20+D10+D8+2D6

Eperonnement : 32 / D20+2D10+D8+D6

Seuil de mort : 136

Seuil de moral : 130

Blessure Grave : 33

Améliorations: NA

Particularité : **Ailes** : permet de pouvoir bénéficier des manœuvres Tirer un bord et Rame forcée, **Créature magique** : dispose des capacités : Souffle de dragon, Lance-éclair, Bouclier de feu et Bouclier astral pour le prix d'une action aux mêmes conditions telles que décrites dans le paragraphe associé, **Karma (nbre points / niv)** : 10 / D10+D6

Type : Grand dragon

Description: Les grands dragons sont peut-être les seules créatures à pouvoir rivaliser de puissance avec les impressionnants Béhémots therans. Un grand dragon mesure jusqu'à 35 mètres de long pour une envergure totale de plus de 40 mètres. Extrêmement dangereux ils sont capables de ne faire qu'une bouchée de la plupart des navires du ciel...

Type de propulsion : spécial

Cout : NA

Points de structure/ armement : NA

Action : 4

APP : 23 (Effrayant)

VIT : 22

MAN : 19

COQ : 36

ATT : 38

Défense Physique : 19

Défense magique : 22

Défense sociale : 32

Protection Physique : 31

Protection magique : 32

Puissance de feu : 37(2D20+D10+D8+D6) / 31(D20+D10+2D8+D6)

Abordage : 38 / 2D20+D10+2D8

Eperonnement : 40 / 2D20+D12+D10+D8

Seuil de mort : 156

Seuil de moral : 150

Blessure Grave : 36

Améliorations: NA

Particularité : **Ailes** : permet de pouvoir bénéficier des manœuvres Tirer un bord et Rame forcée, **Créature magique** : dispose des capacités : Souffle de dragon, Lance-éclair, Bouclier de feu et Bouclier astral pour le prix d'une action aux mêmes conditions telles que décrites dans le paragraphe associé, **Karma (nbre points / niv)** : 20 / D20+D12.

19-9 Du statut légendaire d'un navire

• Parfois certains navires et/ou capitaines font partie de légendes populaires, ici un navire indestructible, là un capitaine sanguinaire, etc... A chaque fois qu'un navire/capitaine met en fuite ou vainc un navire ennemi, il gagne un point de renommée. Ces derniers peuvent octroyer soit un adjectif à l'apparence d'un navire (si ce dernier n'en disposait pas déjà d'un) soit un bonus de réputation suivant tableau ci-dessous :

Statut légendaire d'un navire		
Nombre de victoires	Bonus à la réputation (navire avec adjectif)	Bonus à la réputation (navire sans adjectif)
≤ 3	-	-
≤ 6	+2	Gain d'un adjectif au choix
≤ 9	+4	+2
>9	+6	+4

• Le bonus à la réputation s'applique à tout résultat d'un test de Faire Impression.

20-DU COMBAT DE MASSE

20-1 Des caractéristiques des unités

• Une unité possède 6 attributs principaux : le Rang, l'Apparence, la Vitesse, la Maniabilité, la Taille et la Puissance.

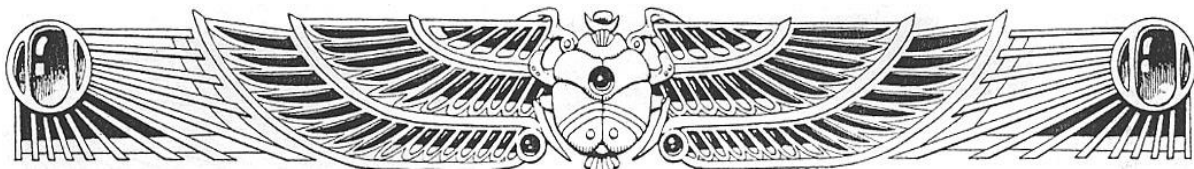
Le Rang :

• Détermine le rang minimum que doit posséder le commandant en **Commandement** pour pouvoir prétendre à diriger une telle unité. En général, plus une unité est puissante et/ou disciplinée et plus cela requerra un commandant compétent !

L'Apparence:

• Représente la défense sociale d'une unité ainsi que l'impact que cette dernière peut avoir sur le moral d'une unité adverse. En effet qu'il s'agisse d'une unité d'écorceurs orks sanguinaires sur thundras, d'abominations Denairastas ou encore d'une garde préto-rienne royale, il se pourrait qu'une unité y réfléchisse à deux fois avant de passer à l'offensive! L'apparence est associée à un adjectif. Lorsqu'une telle unité charge ou est chargée, le commandant peut gratuitement réaliser une action de Faire impression (voir chapitre 18-2 Des manœuvres).





La Vitesse :

• La vitesse représente l'allure à laquelle se déplace une unité. Cet attribut sert à se déplacer ou à fuir un combat. De plus si vous décidez de jouer un combat de masse sur un support de jeu avec cases, vous pouvez utiliser le tableau ci-dessous :

Table des déplacements	
VIT de l'unité	Nbre de cases parcourues
≤ 3	1c / 2rounds
4 à 6	1c / round
7 à 9	2c / round
10 à 12	3c / round
13+	+1c / point supplémentaire

La Maniabilité :

• Représente la rapidité avec laquelle une unité peut obéir à l'ordre de son commandant, à réagir à son environnement immédiat. Cet attribut détermine l'initiative ainsi que la défense physique de l'unité et permet lors d'un combat de masse d'attaquer et de charger une unité ennemie. A noter que les unités standard disposent d'une défense magique de 6.

La Taille :

• Sert à déterminer les seuils de mort, de moral et de blessure grave de l'ensemble des membres de l'unité ainsi que sa protection magique (voir tableau chapitre précédent).

La Puissance:

• Détermine l'efficacité d'une unité à endommager une unité ennemie. Le premier chiffre indique le niveau de dommage occasionné en corps à corps et le second chiffre indique le niveau de dommage occasionné à distance.

20-2 Des manœuvres

• Les quelques manœuvres décrites ci-dessous ne sont que des exemples. Sentez-vous libre d'en inventer de nouvelles ou de laisser vos joueurs vous en proposer de nouvelles.

* Le rang correspond au rang du commandant en **Commandement**.

**Manœuvre uniquement disponible à des unités de magiciens

Attaquer à distance

Niveau : rang* + MAN

Action : oui

Effet : permet à un commandant non engagé au corps à corps, de tirer sur une unité à distance. En cas de réussite, le commandant peut immédiatement réaliser un jet de dommage à l'aide de son niveau de PUI.

Test : défense physique de la cible

Attaquer en mêlée

Niveau : rang* + MAN

Action : oui

Effet : permet à un commandant engagé au corps à corps, de se battre en mêlée. En cas de réussite, le commandant peut immédiatement réaliser un jet de dommage à l'aide de son niveau de PUI.

Test : défense physique de la cible

Charger

Niveau : rang* + VIT

Action : oui

Effet : permet à un commandant de précipiter ses hommes à toute allure vers les ennemis. Le commandant peut déplacer son unité d'une case supplémentaire par rapport à son mouvement normal et réaliser une attaque de mêlée. **L'unité doit pouvoir au moins se déplacer d'une case pour pouvoir bénéficier du bonus qu'octroie la charge.** En cas de réussite, l'unité bénéficie d'un bonus de +2 à son niveau de PUI pour le round. Lors d'une charge l'unité emprunte le chemin le plus court vers l'unité ciblée. Une

unité encore non activée possédant un ordre « charge » et qui se fait charger, perd son attaque pour le round.

Test : défense physique de la cible

Désengagement

Niveau : VIT

Action : oui

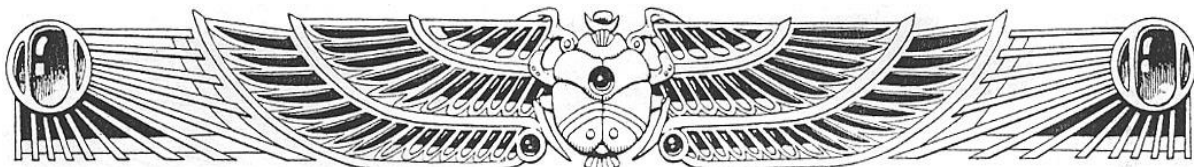
Effet : Se désengager d'un combat de mêlée doit s'annoncer en début de round, une fois tous les ordres distribués mais avant la détermination des initiatives. Pour se désengager une unité doit avoir une initiative supérieure à celle de son adversaire. Si elle est engagée contre plusieurs unités alors on prend en compte l'initiative la plus élevée (+1 par unité supplémentaire). Si l'unité est engagée dans un combat de mêlée avec plusieurs autres unités amies contre un même adversaire, l'unité bénéficie d'un bonus de +2 cumulatif par unité amie pour le test. Le commandant réalise un test de désengagement qui remplacera son test d'initiative pour le round. En cas de réussite, ce dernier ne pourra que déplacer son unité comme s'il réalisait une manœuvre de marche forcée. Une unité qui se désengage ne peut pas se réengager dans un combat de mêlée dans le même round. En cas d'échec, l'unité hérite d'une situation défavorable pour le round.

Test : résultat du test d'initiative de l'adversaire (+1 par adversaire supplémentaire)

Faire impression

Niveau : rang* + APP





Action : non

Effet : permet à une unité disposant d'une apparence particulière d'intimider une unité adverse. En cas de réussite, le seuil de moral de l'unité adverse est réduit de 5 points par degré de réussite pour toute la durée du combat.

Test : défense sociale de la cible

Jeter un sort**

Niveau : rang* + POU

Action : oui

Effet : permet à un commandant, de faire lancer un sort à son unité. En cas de réussite, le commandant peut immédiatement appliquer les effets du sort lancé.

Test : défense magique de la cible

Marche forcée

Niveau : NA

Action : oui

Effet : permet de se déplacer d'une case de plus pour le round. L'unité ne peut accomplir aucune autre manœuvre ce round.

Test : NA

Réceptionner une charge

Niveau : rang* + MAN

Action : oui

Effet : lorsque se faire charger devient inévitable, préparer ses troupes à réceptionner le choc devient vital ! Il y a deux cas de figure.

1-L'unité qui réceptionne n'a pas l'initiative. En cas de réussite, annule le bonus de +2 au jet de dommage adverse. A son tour d'initiative l'unité peut porter normalement son attaque pour le round.

2-L'unité qui réceptionne a l'initiative, c'est elle qui porte la première attaque avec un bonus de +2 à son niveau d'attaque et de dommage (les unités disposant d'une attaque à distance peuvent utiliser cette attaque). De plus, le bonus de l'attaquant à son niveau de dommage est an-

nulé. Une unité qui réceptionne une charge ne peut pas effectuer de mouvement.

Test : en opposition au test de charge de l'assaillant

Fuite/Poursuite

Niveau : rang* + VIT

Action : oui

Effet : permet de rattraper une unité adverse qui est mise en fuite (même si l'on a déjà réalisé son action pour le round). Il n'est pas obligatoire de poursuivre une unité qui vient d'être mise en fuite. **Pour pouvoir poursuivre une unité en fuite, il ne faut pas être engagé au corps à corps** avec une autre unité ennemie. Chaque commandant réalise un test de Fuite/Poursuite en opposition. Le premier qui obtient 3 succès remporte la course-poursuite. Il y a deux cas de figure :

1-Si c'est le fuyant il parvient à semer son poursuivant. Il déplace son unité en ligne droite à l'opposé de son adversaire d'un nombre de cases comme s'il effectuait une marche forcée. Le poursuivant, lui, déplace son unité d'un nombre de cases maximum égal à son déplacement de marche forcée et doit rester à une case de distance des fuyards.

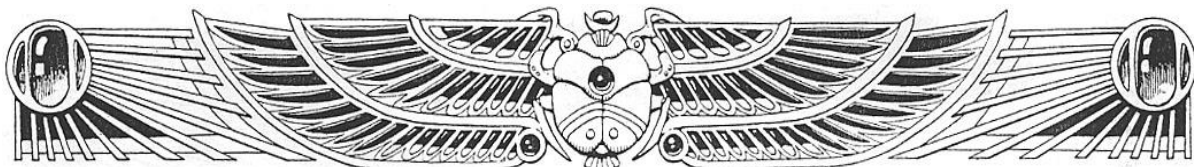
2-Si c'est le poursuivant, le début de la manœuvre est identique à l'explication précédente sauf que l'on vient faire recoller l'unité des fuyards à celle des poursuivant en réduisant son nombre de cases afin que les deux unités soit au contact. Les poursuivants peuvent immédiatement tenter une manœuvre (y compris une attaque à distance). **Une unité qui fuit subie une situation défavorable tant qu'elle est en fuite.** Une unité qui fuit et qui sort du plateau de jeu est considérée comme définitivement perdue pour le reste de la bataille.

Test : résultat de 3 tests de Fuite/Poursuite en opposition

20-3 Du combat

- La règle des modificateurs d'échec est supprimée.
 - Aucun modificateur n'est à prendre en compte pour les portées de tir.
 - Une attaque à distance porte jusqu'à deux cases à partir de l'unité qui tire.
 - Chaque commandant dispose d'une action (manœuvre) et d'un mouvement par round de combat.
 - A chaque round, soit avant d'effectuer sa manœuvre soit après (sauf si l'unité est déjà engagée au corps à corps) un commandant peut déplacer son unité d'un nombre de case(s) fonction de l'attribut VIT de son unité. Il n'est pas possible de fractionner ce déplacement.
 - Lors d'un déplacement il est possible de se déplacer « à travers » une unité amie, sauf si cette dernière est engagée au corps à corps.
 - Lors de la mise en place des armées sur le plateau de jeu, il est conseillé :
 - de laisser un minimum cinq cases de distance entre les lignes de front adverses,
 - de poser ses unités une à une, à tour de rôle pour un meilleur équilibre des forces en présence. Une autre variante possible est de disposer un brise-vue au milieu du plateau de jeu pour permettre à chaque camp de poser toutes ses unités à l'abri des regards adverses.
 - Une unité engagée contre plus d'une unité adverse subie une situation défavorable.
 - Une unité engagée contre plus de trois unités adverses subie deux situations défavorables.
- Un round de combat se décompose suivant les phases ci-dessous :
- 1-Déclaration des ordres : pour chaque unité, choisir un ordre et le pose face cachée à côté,
 - 2-Détermination des initiatives : à réaliser pour chaque unité ou par type d'unité pour aller plus vite,
 - 3-Résolution des ordres par initiative décroissante (pas de retardement d'action possible).





- En cas d'égalité d'initiative entre deux unités les actions sont simultanées ainsi que les dommages occasionnés. En cas de deux unités se chargeant l'une l'autre, répartissez les déplacements de manière équitable entre les deux unités. S'il n'y a pas assez de cases, choisissez aléatoirement l'unité qui se déplace mais les deux unités bénéficient bien de leur bonus de charge.
- Une unité qui, en causant des dommages dépasse le seuil de moral de l'unité ennemie, réalise immédiatement un test de « Faire impression » contre la défense sociale de cette dernière. En cas de réussite l'unité ennemie doit fuir immédiatement.
- Une unité en fuite dont les points de dommages repasseraient sous son seuil de moral (de quelque manière que ce soit) arrête de fuir instantanément.
- Une unité détruite est immédiatement retirée du plateau de jeu.
- Lorsqu'une unité détruit une unité ennemie, elle a le choix de **gratuitement** se déplacer d'une case afin d'occuper celle laissée vacante par l'unité retirée du plateau de jeu.

20-4 De la magie

- Bien souvent les armées de combattants se font appuyer par des unités de magiciens, restant généralement en retrait car plus faibles au combat, quoi que... Le rôle de telles unités est de tenter de contrebalancer le cours des événements afin de donner l'avantage à leur camp à l'aide de sortilèges bien placés.
- De manière basique une unité de magiciens comprend des jeteurs-de-sorts de toutes disciplines confondues et elle a donc accès à tous les types de sortilèges afin de permettre une plus grande variété de choix.
- Si vous souhaitez spécialiser vos troupes de magiciens vous pouvez restreindre une unité de magiciens à une discipline exclusive. Le type de sorts autorisé sera donc en rapport avec cette dernière suivant: sorcellerie, nécromancie, élémentarisme, illusionnisme, etc...
- A chaque tour, une unité de magiciens dispose des mêmes manœuvres qu'une unité normale sauf qu'elle peut aussi tenter une manœuvre de jeter un sort sous son attribut de Pouvoir et ce, à une portée dépendant de ce même attribut :

Table des portées des sorts	
POU de l'unité	Nbre de cases de portée
≤ 3	1
4 à 6	2
7 à 9	3
10 à 12	4
13+	5

- Une unité de magiciens dispose d'une action par round de combat.
- Une unité de magiciens peut tenter de jeter plusieurs sortilèges un même round. Pour cela l'unité doit diviser son POU entre les différents sorts lancés. Cela peut être tentant mais il est d'autant plus difficile d'obtenir une réussite que l'on divisera son Pouvoir entre de nombreux sorts...
- Une unité ne peut être sous l'influence d'un même sortilège plusieurs fois en même temps. C'est à dire que tant que les effets d'un sortilège perdurent on ne peut pas relancer le même sortilège sur l'unité afin de cumuler ses effets.
- Les quelques sorts décrits ci-dessous ne sont que des exemples. Sentez-vous libre d'en inventer de nouveaux ou de laisser vos joueurs vous en proposer de nouveaux.

Accélération de pas

Type : sorcellerie
Niveau : rang* + POU
Test : défense magique de la cible
Action : oui
Durée : succès/ rounds
Effet : Augmente la vitesse de l'unité ciblée d'une case.

Ailes de métal

Type : élémentarisme
Niveau : rang* + POU
Test : défense magique de la cible
Action : oui
Durée : succès/ rounds
Effet : l'unité ciblée peut passer à travers des unités ennemies lors de ses déplacements.

Amélioration de l'esquive

Type : sorcellerie
Niveau : rang* + POU

Test : défense magique de la cible

Action : oui

Durée : succès/ rounds

Effet : l'unité ciblée bénéficie d'un bonus de +2 / succès obtenu à sa défense physique.

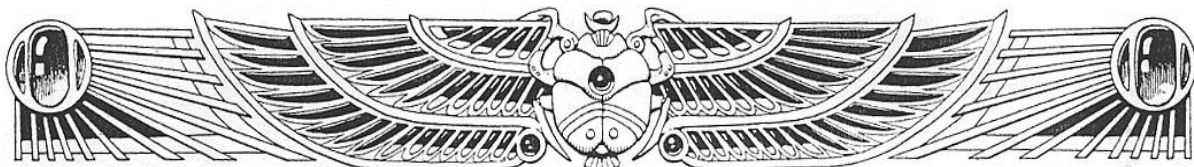
Armée gigantesque

Type : illusionnisme
Niveau : rang* + POU
Test : défense magique de la cible
Action : oui
Durée : la bataille entière
Effet : l'unité ciblée bénéficie d'un bonus de +5 par succès obtenu à ses seuils de moral et de mort. Une seule fois par unité même si la tentative se solde par un échec.

Armure d'air

Type : élémentarisme
Niveau : rang* + POU
Test : défense magique de la cible
Action : oui





Durée : succès/ rounds

Effet : l'unité ciblée bénéficie d'un bonus de +2 / succès obtenu à sa protection physique.

Armure de l'âme

Type : nécromancie

Niveau : rang* + POU

Test : défense magique de la cible

Action : oui

Durée : la bataille entière

Effet : l'unité ciblée bénéficie d'un bonus de +2 / succès obtenu à sa protection magique.

Attaque à outrance

Type : sorcellerie

Niveau : rang* + POU

Test : défense magique de la cible

Action : oui

Durée : 1 round

Effet : l'unité ciblée bénéficie d'une attaque supplémentaire.

Aura éblouissante

Type : illusionnisme

Niveau : rang* + POU

Test : défense magique de la cible

Action : oui

Durée : succès/ rounds

Effet : l'unité ciblée bénéficie d'un bonus de +2 / succès obtenu à sa défense sociale.

Aveuglement

Type : illusionnisme

Niveau : rang* + POU

Test : défense magique de la cible

Action : oui

Effet : l'unité ennemie ciblée subie un malus de -2 / succès obtenu à son test de poursuite lors d'une fuite.

Bourrasque

Type : élémentalisme

Niveau : rang* + POU

Test : défense magique de la cible

Action : oui

Durée : succès/ rounds

Effet : l'unité ciblée bénéficie d'une case de portée supplémentaire pour ses attaques à distance **ou** l'unité ciblée ayant une capacité de vol doit réussir un test de Fuite/Poursuite contre le résultat de ce test pour pouvoir bénéficier de son déplacement de vol.

Brouillard de ténèbres

Type : nécromancie

Niveau : rang* + POU

Test : défense magique de la cible

Action : oui

Effet : l'unité ciblée bénéficie d'un bonus de +5 lors d'une manœuvre de désengagement.

Contre-sort

Type : sorcellerie

Niveau : rang* + POU

Test : résultat du test de POU de l'unité de magiciens adverse

Action : oui

Effet : annule un sort lancé par l'ennemi ce round ou un round précédent.

Frénésie guerrière

Type : sorcellerie

Niveau : rang* + POU

Test : défense magique de la cible

Action : oui

Durée : succès/ rounds

Effet : l'unité ciblée bénéficie d'un bonus de +2 / succès obtenu à ses tests d'attaque.

Fureur guerrière

Type : sorcellerie

Niveau : rang* + POU

Test : défense magique de la cible

Action : oui

Durée : succès/ rounds

Effet : permet à une unité qui se désengage de pouvoir engager/charger une unité ennemie dans le même mouvement.

Les morts se relèvent

Type : nécromancie

Niveau : rang* + POU

Test : défense magique de la cible

Action : oui

Durée : succès/ rounds

Effet : l'unité ciblée ignore son seuil de moral.

Lianes

Type : élémentalisme

Niveau : rang* + POU

Test : difficulté fixe de 6

Action : oui

Durée : la bataille entière

Effet : permet de placer une case de terrain difficile / succès obtenu sur le plateau de jeu.

Marche élémentaire

Type : élémentalisme

Niveau : rang* + POU

Test : défense magique de la cible

Action : oui

Durée : succès/ rounds

Effet : l'unité ciblée peut passer à travers des terrains difficiles sans malus lors de ses déplacements.

Peau de bois

Type : élémentalisme

Niveau : rang* + POU

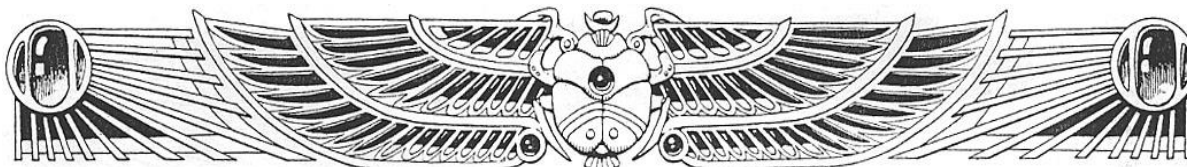
Test : défense magique de la cible

Action : oui

Durée : la bataille entière

Effet : l'unité ciblée bénéficie d'un bonus de





+2 / succès obtenu à son seuil de blessure grave.

Poings ardents de rage

Type : illusionnisme

Niveau : rang* + POU

Test : défense magique de la cible

Action : oui

Durée : succès/ rounds

Effet : l'unité ciblée bénéficie d'un bonus de +2 / succès obtenu à ses tests de dommage.

Régénération

Type : nécromancie

Niveau : rang* + POU

Test : défense magique de la cible

Action : oui

Effet : Fait regagner 5 points de vie par succès obtenu. Une seule fois par unité même si la tentative se solde par un échec.

Résistance à la douleur

Type : nécromancie

Niveau : rang* + POU

Test : défense magique de la cible

Action : oui

Durée : succès/ rounds

Effet : l'unité ciblée n'a plus à tenir compte de ses malus dus à des coups critiques encaissés.

Tête de mort

Type : nécromancie

Niveau : rang* + POU

Test : défense magique de la cible

Action : oui

Durée : succès/ rounds

Effet : l'unité ciblée bénéficie d'un bonus de +2 / succès obtenu à ses tests d'APP pour impressionner / faire fuir.

Un parmi tant d'autres

Type : illusionnisme

Niveau : rang* + POU

Test : défense magique de la cible

Action : oui

Durée : succès/ rounds

Effet : l'unité ciblée bénéficie d'un bonus de +2 / succès obtenu à ses tests d'APP pour éviter de fuir.

Voix du commandant

Type : illusionnisme

Niveau : rang* + POU

Test : défense magique de la cible

Action : oui

Durée : succès/ rounds

Effet : l'unité ciblée peut se voir attribuer deux ordres différents en début de round. Le commandant pourra choisir lequel appliquer à son tour d'initiative

20-5 Du combat de masse avec navires volants

- Certaines batailles particulièrement épiques peuvent mettre en scène à la fois des unités au sol et des navires volants.
- Un navire du ciel ne peut attaquer une unité au sol que lorsqu'ils se trouvent sur la même case du plateau de jeu et il doit réaliser pour cela une manœuvre d'Assaut terrestre.
- Un navire ayant annoncé une manœuvre d'assaut terrestre ou étant en cours de réalisation d'un assaut terrestre subie automatiquement une situation défavorable s'il est attaqué. Réaliser une telle manœuvre livre le flanc du navire à ses adversaires. Un navire ne peut pas se déplacer pendant le round où il effectue un assaut terrestre.
- Deux navires du ciel ne peuvent s'affronter au contact (éperonnement, abordage) que lorsqu'ils sont situés sur la même case du plateau de jeu.
- Deux navires du ciel situés sur deux cases contiguës sont considérés comme étant à portée courte.
- Deux navires du ciel situés à une case d'écart sont considérés comme étant à portée moyenne.
- Deux navires du ciel situés à deux cases d'écart sont considérés comme étant à portée longue.
- Deux navires du ciel situés à plus de deux cases d'écart sont considérés comme étant hors de portée.
- Tout comme les unités au sol, on considère l'attribut Vitesse d'un navire pour calculer le nombre de cases qu'il parcourt en un round.
- Par soucis de facilité, on considère qu'un round de combat dure autant de temps au sol que dans les airs.

20-6 Du combat de masse avec les PJ

- Afin de ne pas rallonger les phases de combat de masse, les combats à une échelle individuelle ne sont plus joués (sauf cas exceptionnel, exemple : duel avec un PNJ Némésis).
- A la fin d'une bataille vous pouvez mettre à jour le profil de vos PJ en fonction de l'état général de leurs unités respectives.
- Vos PJ devraient jouer un rôle de premier plan lors de combat de masse. Permettez leur à chacun de prendre le commandement d'une unité afin d'avoir une immersion totale.
- Vos personnages-joueurs sont des héros et à ce titre ils inspirent leurs troupes et sont les instigateurs de possibles exploits sur le champ de bataille. Pour mettre en lumière cela simplement, chaque personnage dispose d'un certain nombre de points de commandement qui fonctionnent exactement comme des points de karma mais pour les actions de l'unité. Il est conseillé d'utiliser des D10 afin que cela soit cohérent avec les niveaux d'échelle en jeu. Vous pouvez faire varier cette puissance en fonction du niveau d'impact que vous souhaitez attribuer à vos PJ. Il n'est pas possible d'utiliser plusieurs points de commandement pour un même test. Ces points sont limités et disponibles pour toute la durée de la bataille suivant :



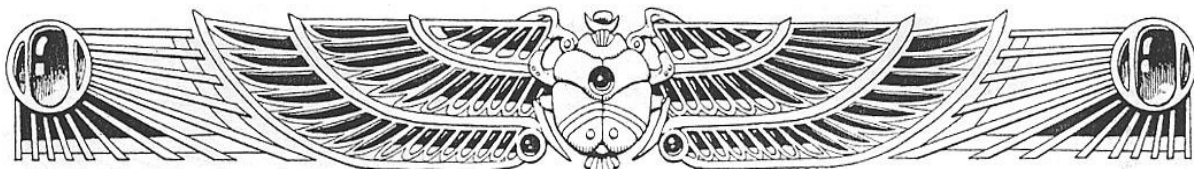


Table des points de commandement

Statut du PJ	Nbre de points
Novice	2
Compagnon	4
Gardien	6
Maitre	8

20-7 Description des unités

Type : Infanterie légère

Description : Il s'agit de l'unité la plus courante dans une armée. Agile et légèrement armée, l'infanterie légère est parfaite pour s'attaquer aux flancs de l'armée adverse ou pour venir en soutien des troupes plus lourdement armées. Cette unité fait partie de la plupart des milices des cités-état de Barsaive.

RAN : 3 **APP :** 6 **VIT :** 6 **MAN :** 9 **TAIL :** 6 **PUI :** 16/NA
 Déf. Physique : 9 Déf. magique : 6 Déf. sociale : 6 Protec. Physique : 6 Protec. magique : 2
 Seuil de mort : 36 Seuil de moral : 28 Blessure Grave : 10
 Particularité : NA

Type : Infanterie lourde

Description : cette unité est mieux armée et équipée que la normale. L'infanterie lourde est utilisée pour ancrer des troupes à des points stratégiques du champ de bataille ou pour supporter une charge adverse. Il peut s'agir de troupe de trolls Highlanders ou encore d'unité d'élite de l'armée de Throal.

RAN : 4 **APP :** 8 **VIT :** 5 **MAN :** 8 **TAIL :** 12 **PUI :** 18/NA
 Déf. Physique : 8 Déf. magique : 6 Déf. sociale : 8 Protec. Physique : 10 Protec. magique : 8
 Seuil de mort : 60 Seuil de moral : 53 Blessure Grave : 17

Particularité : **Armure lourde :** nécessite un degré de réussite supplémentaire pour subir une attaque critique.

Type : Infanterie de tir

Description : cette unité d'archers est fragile en combat de mêlée mais saura faire mal à l'adversaire à distance. Généralement protégée et placée derrière la première ligne, elle saura donner l'avantage à vos unités d'infanterie au contact.

RAN : 4 **APP :** 6 **VIT :** 6 **MAN :** 9 **TAIL :** 5 **PUI :** 12 / 16
 Déf. Physique : 9 Déf. magique : 6 Déf. sociale : 6 Protec. Physique : 5 Protec. magique : 1
 Seuil de mort : 32 Seuil de moral : 24 Blessure Grave : 8

Particularité : **Archerie :** souffre d'un malus de -2 à sa MAN lors d'une manœuvre d'attaque de mêlée

Type : Cavalerie légère

Description : ce type d'unité regroupe tout type de chevaucheurs de bêtes à travers Barsaive : des cavaliers nains sur Huttawa aux écorcheurs orks sur chevaux en passant par les guerriers sylphelins sur Kué, elle compense son manque de puissance par rapport à une cavalerie lourde par une agilité et une vitesse élevée.

RAN : 5 **APP :** 8 **VIT :** 8 **MAN :** 10 **TAIL :** 10 **PUI :** 17 / NA
 Déf. Physique : 10 Déf. magique : 6 Déf. sociale : 8 Protec. Physique : 8 Protec. magique : 6
 Seuil de mort : 52 Seuil de moral : 45 Blessure Grave : 15
 Particularité : NA

Type : Cavalerie lourde

Description : le meilleur exemple de ce type d'unité est les chevaucheurs de Thundras orks. Essentiellement utilisée pour réaliser des charges dévastatrices parmi les troupes d'élite adverses, elle souffre tout de même d'un manque de maniabilité lorsqu'il faut réagir vite.

RAN : 5 **APP :** 9 **VIT :** 7 **MAN :** 9 **TAIL :** 13 **PUI :** 20 / NA
 Déf. Physique : 9 Déf. magique : 6 Déf. sociale : 9 Protec. Physique : 12 Protec. magique : 9
 Seuil de mort : 64 Seuil de moral : 57 Blessure Grave : 19

Particularité : **Lourd :** souffre d'un -2 à sa VIT pour les manœuvres de Désengagement et de Fuite/Poursuite.

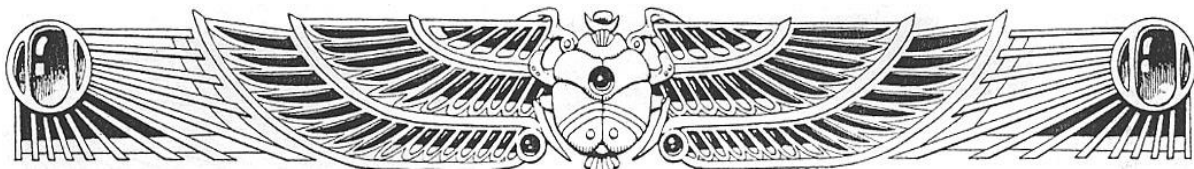
Type : Cavalerie de tir

Description : combinant à la fois la capacité de toucher à distance des archers et la mobilité d'une unité montée, cette unité peut créer toute la différence sur un champ de bataille en développant une technique de harcèlement des troupes adverses. En revanche une fois au contact, il se pourrait bien que cette unité souffre terriblement...

RAN : 5 **APP :** 8 **VIT :** 8 **MAN :** 10 **TAIL :** 8 **PUI :** 13 / 18
 Déf. Physique : 10 Déf. magique : 6 Déf. sociale : 8 Protec. Physique : 7 Protec. magique : 4
 Seuil de mort : 44 Seuil de moral : 38 Blessure Grave : 13

Particularité : **Archerie :** souffre d'un malus de -2 à sa MAN lors d'une manœuvre d'attaque de mêlée, **Harceteur :** cette unité peut fractionner son déplacement.





Type : Canon à feu

Description: la maîtrise des t'skrangs concernant les moteurs à feu en font des recrues prisées au sein d'une armée. En effet leur technologie de pointe leur permet de concevoir de véritables armes dévastatrices sur un champ de bataille comme de puissants canons à feu mobiles. Attention toutefois car de telles unités subissent bien souvent le courroux des unités ennemis qui leur font face...

RAN : 4 **APP :** 10 **VIT :** 3 **MAN :** 8 **TAIL :** 5 **PUI :** 10 / 22
 Déf. Physique : 8 Déf. magique : 6 Déf. sociale : 10 Protec. Physique : 5 Protec. magique : 1
 Seuil de mort : 32 Seuil de moral : 24 Blessure Grave : 8

Particularité : **Archerie :** souffre d'un malus de -2 à sa MAN lors d'une manœuvre d'attaque de mêlée, **Instable :** un échec pathétique lors d'une attaque à distance détruira totalement l'unité dans une brutale explosion !, **Longue portée :** peut cibler une unité se situant jusqu'à 3 cases de distance.

Type : Abominations

Description: issues de la folie des dirigeants de Iopos, ces derniers ont réussi à organiser leur créations abominables en des unités cauchemardesques. Outre leur sauvagerie, le danger que représente ces unités est aussi psychologique ; combien de braves guerriers ont fui devant ces...abominations !?

RAN : 4 **APP :** 12 (effrayant) **VIT :** 6 **MAN :** 9 **TAIL :** 10 **PUI :** 18 / NA
 Déf. Physique : 9 Déf. magique : 9 Déf. sociale : 12 Protec. Physique : 10 Protec. magique : 6
 Seuil de mort : 52 Seuil de moral : NA Blessure Grave : 15

Particularité : **Abomination :** cette unité est immunisée à la peur, **Amélioration :** défense magique +3, **Enragé :** gagne une deuxième attaque de mêlée par round, **Fanatique :** le seuil de moral de cette unité est ignoré.

Type : Infanterie Obsidienne

Description: les guerriers-roc obsidiens sont à l'unité d'infanterie lourde ce qu'est cette dernière à l'unité d'infanterie légère ! Ces guerriers sont inépuisables, inébranlables et sauront tenir leur position toute une bataille s'il le faut !

RAN : 6 **APP :** 9 **VIT :** 4 **MAN :** 7 **TAIL :** 14 **PUI :** 20 / NA
 Déf. Physique : 7 Déf. magique : 6 Déf. sociale : 9 Protec. Physique : 13 Protec. magique : 9
 Seuil de mort : 68 Seuil de moral : NA Blessure Grave : 20

Particularité : **Armure lourde :** nécessite un degré de réussite supplémentaire pour subir une attaque critique, **Fanatique :** le seuil de moral de cette unité est ignoré, **Lourd :** souffre d'un -2 à sa VIT pour les manœuvres de Désengagement et de Fuite/Poursuite.

Type : Gardien de Sang sur Wyvern

Description: personnage emblématique d'une armée d'elfe de sang, une telle figure attire les regards autant qu'elle effraie ! Nul doute qu'une telle unité sera la pièce maîtresse à abattre mais gare à ceux qui auront le courage d'approcher...

RAN : 8 **APP :** 14 (effrayant) **VIT :** 11 **MAN :** 12 **TAIL :** 18 **PUI :** 24 / NA
 Déf. Physique : 12 Déf. magique : 14 Déf. sociale : 14 Protec. Physique : 16 Protec. magique : 14
 Seuil de mort : 84 Seuil de moral : 77 Blessure Grave : 24

Particularité : **Amélioration :** défense magique +8, **Armure lourde :** nécessite un degré de réussite supplémentaire pour subir un coup critique, **Personnage :** dispose de trois attaques de mêlée par round, **Vol :** peut se déplacer « à travers » les unités ennemies et ne subit aucune pénalité dû à des terrains difficiles.

Type : Géant des montagnes

Description: certaines légendes racontent que jadis des géants descendaient de leurs montagnes pour participer à des combats visant à sauvegarder leur territoire. De telle unité terrifiait autant qu'elle causait d'énorme dommage à leurs ennemis.

RAN : 5 **APP :** 15 (effrayant) **VIT :** 8 **MAN :** 9 **TAIL :** 22 **PUI :** 22
 Déf. Physique : 9 Déf. magique : 14 Déf. sociale : 15 Protec. Physique : 14 Protec. magique : 17
 Seuil de mort : 100 Seuil de moral : 94 Blessure Grave : 27

Particularité : **Amélioration :** défense magique +8, protection physique +8, **Armure lourde :** nécessite un degré de réussite supplémentaire pour subir une attaque critique, **Géant :** l'attaque de mêlée du géant touche toutes les unités ennemies au contact.

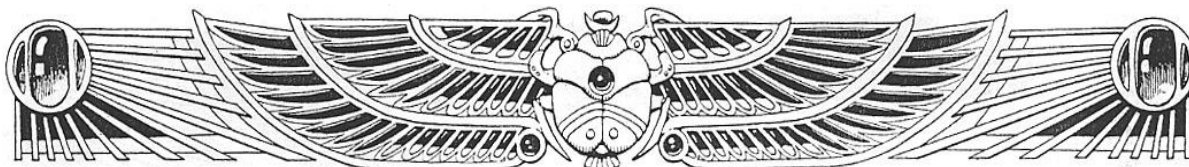
Type : Contingent d'esclaves therans

Description: Il s'agit de la chair à canon des armées therannes. En première ligne, ces unités de piètre compétence ne sont là que pour empêtrer les unités adverses et encaisser les charges dévastatrices à la place des troupes d'élite. Hautement immoral cette technique se révèle pourtant d'une efficacité redoutable...

RAN : 2 **APP :** 5 **VIT :** 6 **MAN :** 7 **TAIL :** 6 **PUI :** 14 / NA
 Déf. Physique : 7 Déf. magique : 6 Déf. sociale : 5 Protec. Physique : 5 Protec. magique : 2
 Seuil de mort : 36 Seuil de moral : 28 Blessure Grave : 10

Particularité : NA





Type : Infanterie theranne

Description: Il s'agit de l'unité la plus courante des armées therannes. Agile, disciplinée et bien équipée l'infanterie theranne est un modèle d'efficacité. Sur un champ de bataille ces unités sont un spectacle impressionnant de coordination et d'ordre.

RAN : 4 **APP :** 6 **VIT :** 6 **MAN :** 9 **TAIL :** 7 **PUI :** 16 / NA
Déf. Physique : 9 Déf. magique : 6 Déf. sociale : 6 Protec. Physique : 6 Protec. magique : 2
Seuil de mort : 40 Seuil de moral : 32 Blessure Grave : 11
Particularité : NA

Type : Infanterie theranne (demi-adeptes)

Description: les therans ne renoncent à rien concernant leur quête de suprématie magique. Ces troupes en sont le résultat : des guerriers magiquement modifiés pour en faire des super-combattants. Ces unités d'élite sont tout simplement d'une efficacité redoutable sur un champ de bataille !

RAN : 5 **APP :** 9 **VIT :** 6 **MAN :** 9 **TAIL :** 12 **PUI :** 19 / NA
Déf. Physique : 9 Déf. magique : 9 Déf. sociale : 9 Protec. Physique : 9 Protec. magique : 8
Seuil de mort : 60 Seuil de moral : 53 Blessure Grave : 17
Particularité : Amélioration : défense magique +3

Type : Cavalerie theranne

Description: ces unités impeccablement tenues font toujours forte impression sur un champ de bataille : de fiers chevaux montés par des combattants sein d'armures rutilantes et chargeant aux sons vibrants de leurs cornes d'airain. Décidemment les armées therannes regorgent d'unités talentueuses...

RAN : 6 **APP :** 9 **VIT :** 8 **MAN :** 10 **TAIL :** 10 **PUI :** 18 / NA
Déf. Physique : 10 Déf. magique : 6 Déf. sociale : 9 Protec. Physique : 9 Protec. magique : 8
Seuil de mort : 52 Seuil de moral : 45 Blessure Grave : 15
Particularité : NA

Type : Chevaucheurs de griffons therans

Description: l'une des unités les plus crainte des armées therannes ! Ces cavaliers des airs sont insaisissables, se déplacent d'un bout à l'autre du champ de bataille et fondent sur leur ennemis tels des oiseaux de proie ! Leur vision suffit généralement à y faire réfléchir à deux fois même au plus aguerri des commandants...

RAN : 7 **APP :** 12 **VIT :** 8 / 10 **MAN :** 10 **TAIL :** 10 **PUI :** 18 / 22
Déf. Physique : 10 Déf. magique : 9 Déf. sociale : 12 Protec. Physique : 10 Protec. magique : 8
Seuil de mort : 52 Seuil de moral : 45 Blessure Grave : 15

Particularité : Amélioration : défense magique +3, **Attaque en piquée :** à la place de leur deux attaques de mêlée, cette unité peut réaliser une seule attaque depuis les airs (PUI : 22). Si cette unité à l'initiative alors elle se met hors de portée de toutes représailles au contact pour le round. L'unité ennemie est toujours considérée comme étant engagée dans une mêlée. **Créature :** dispose de deux attaques de mêlée par round lorsque l'unité combat au sol (PUI : 18), **Vol :** peut se déplacer « à travers » les unités ennemies et ne subit aucune pénalité dû à des terrains difficiles (VIT en vol : 10).

Type : Magiciens Throaliens

Description: l'armée de Throal a pour habitude de se faire appuyer par un solide contingent de magiciens de toutes disciplines. Cette unité dispose d'une rigueur et d'une discipline à toute épreuve et son implication fait généralement tourner les événements des combats en faveur de son camp.

RAN : 4 **APP :** 7 **VIT :** 5 **MAN :** 7 **TAIL :** 6 **PUI :** 10 / NA **POU :** 9
Déf. Physique : 7 Déf. magique : 9 Déf. sociale : 7 Protec. Physique : 4 Protec. magique : 7
Seuil de mort : 36 Seuil de moral : 28 Blessure Grave : 10
Particularité : Unité magique : défense magique +3, protection magique +5

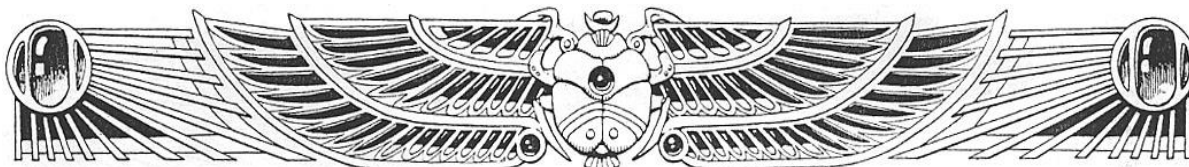
Type : Elementalistes obsidiens

Description: les unités d'elementalistes obsidiens imposent bien souvent le respect. Aussi dangereuse à l'aide de leurs sorts qu'au combat au contact, ces unités se font souvent remarquer sur un champ de bataille.

RAN : 4 **APP :** 8 **VIT :** 4 **MAN :** 7 **TAIL :** 8 **PUI :** 14 / NA **POU :** 8
Déf. Physique : 7 Déf. magique : 9 Déf. sociale : 8 Protec. Physique : 6 Protec. magique : 9
Seuil de mort : 44 Seuil de moral : 36 Blessure Grave : 13

Particularité : Magiciens exclusifs : sorts d'elementalisme uniquement, Unité magique : défense magique +3, protection magique +5





Type : Illusionnistes sylphelins

Description : si cette unité, malgré sa faiblesse apparente, sait s'appuyer sur ses atouts qui sont sa mobilité ainsi que sa puissance magique alors il se pourrait bien qu'elle fasse de véritables miracles sur le champ de bataille !

RAN : 4 **APP :** 6 **VIT :** 3/10 **MAN :** 9 **TAIL :** 5 **PUI :** 8 / 12 **POU :** 11

Déf. Physique : 9 Déf. magique : 9 Déf. sociale : 6 Protec. Physique : 4 Protec. magique : 10

Seuil de mort : 32 Seuil de moral : 24 Blessure Grave : 8

Particularité : **Magiciens exclusifs :** sorts d'illusionisme uniquement, **Unité magique :** défense magique +3, protection magique +9,

Vol : peut se déplacer « à travers » les unités ennemies et ne subit aucune pénalité dû à des terrains difficiles (VIT en vol : 10).

Type : Sorciers Therans

Description : ce n'est un secret pour personne, les magiciens therans comptent parmi les plus réputés et redoutables de tous et cela se constate aussi sur un terrain de bataille. « Il faut toujours se méfier des magiciens therans » et gare au chef de guerre qui oublierait ce dicton !

RAN : 5 **APP :** 8 **VIT :** 5 **MAN :** 9 **TAIL :** 6 **PUI :** 10 / NA **POU :** 12

Déf. Physique : 9 Déf. magique : 9 Déf. sociale : 8 Protec. Physique : 6 Protec. magique : 7

Seuil de mort : 36 Seuil de moral : 28 Blessure Grave : 10

Particularité : **Magiciens exclusifs :** sorts de sorcellerie uniquement, **Unité magique :** défense magique +3, protection magique +5

En espérant que ces quelques propositions de règles puissent vous inspirer et améliorer vos parties, bon jeu à tous !

Merci à tous les participants des forums Earthdawn...

