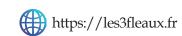


Le livre de base comprend 260 pages









https://discord.gg/kMXVe5HkHW

https://www.facebook.com/3Fleaux

https://twitter.com/3Fleaux

https://www.instagram.com/3fleaux



Les 3 Fléaux est un jeu de Romain Guiot, © LA VOUIVRE.

Le jeu et l'univers sont la propriété pleine et entière de Romain Guiot.



(livret de découverte)

Auteur principal:

Romain Guiot

Illustration de couverture et illustrations intérieures :

Jean Buchet (illustrateur principal)

Illustrations de chapitre:

Valérie Catanzaro

Relecture:

Florian Lafosse - Lenayas Lyyant - Gustave-Auguste Berthaut

Playtest:

Xavier Borski - Mouetto - Maxence Heitz



TABLE DES MATIERES

PREAMBULE	6
INTRODUCTION AUX 3 FLEAUX	5
MATERIEL NECESSAIRE	
MAITRISER UNE PARTIE	7
LES TERRES DU PARTAGE	9
GENERALITES	
CREATURES MAJEURES1	
ROYAUMES	
COLONISATION	21
CREATION DU PERSONNAGE	25
INTRODUCTION2	
CARRIERE2	
POSSESSIONS ET RELATIONS	31
REGLES DE BASE	34
RESOLUTION DES ACTIONS	34
COMBATS3	36
EXPERIENCE ET RENOMMEE	38
BATAILLE5	40
PREBAT4	-
SCENARIO D'INITIATION	47



Les *3 fléaux* est un jeu de rôle s'inscrivant dans un riche univers d'une grande profondeur historique. Les joueurs incarnent des puissants : seigneurs, gouverneurs, chefs de clan, rebelles, officiers ou autres, représentant leur royaume ou leur mouvement dans des missions de la plus haute importance. Explorez les terres hostiles des Dragons, des Géants ou des Amanites, atteignez le lointain Nouveau Monde et ses mystères, déjouez des complots internationaux, libérez des cités et des provinces, affrontez des créatures mythiques et commandez vos hommes dans des combats tactiques épiques... Vous aurez forcément un rôle clé dans ces scénarios à grands enjeux géopolitiques!

Dans ce jeu de rôle au parfum de jeu tactique d'escarmouche, votre seul objectif sera d'atteindre une renommée suffisante pour vous assurer **pouvoir**, **fortune et gloire**. Si **les batailles et les conquêtes** sont de grandes pourvoyeuses de renommée, et font d'ailleurs l'objet de règles adaptées, elles ne constituent pas l'unique moyen d'entrer au panthéon des Héros, ces êtres élevés au rang de demi-dieu par leur peuple. **Les grandes découvertes et les explorations fantastiques** ont également leur part. Pour commencer, il faudra toutefois accepter de revoir vos ambitions à la baisse, car au lieu d'une armée



Vous aurez besoin de toute la panoplie de dés, ou presque : D4, D6, D8, D10, D12, D20. Cinq dés de chaque dans l'idéal, mais vous devriez pouvoir vous en sortir avec au moins deux. Le livre de base que vous avez entre les mains est également nécessaire pour jouer aux 3 fléaux, ainsi qu'une feuille blanche et un crayon par joueur.



MAITRISER UNE PARTIE

Scénarios à grands enjeux

Les 3 Fléaux est un jeu de rôle spécifique dans le sens où le Personnage-Joueur (PJ) commande une unité d'une trentaine d'hommes. Construire un scénario dans cet univers impose ainsi de prendre de la hauteur par rapport à un jeu de rôle plus classique, et d'envisager des intrigues à forts enjeux politiques, sécuritaires ou autres, conduisant parfois (mais pas toujours) à une résolution du conflit sur le champ de bataille. Le Maître du jeu (MJ) a une seule question à se poser : les PJs peuvent-ils avoir l'occasion d'engager leurs troupes dans ce scénario ? Si la réponse est oui, c'est probablement que l'intrigue est correctement construite et correspond à ce qu'on attend pour ce jeu de rôle.

Ici, la quête du groupe ne sera pas d'aller chercher un trésor au fond d'un donjon obscur, mais bien de sécuriser une province infestée de bandits armés, libérer un otage aux mains de rebelles, pourchasser une bande de pirates ou encore mener une expédition punitive en territoire hostile.

L'unité

Il n'est cependant pas concevable que les hommes de l'unité suivent leur commandant dans toutes ses aventures et fréquentent les mêmes lieux que lui. Outre le fait qu'une unité en campagne (c'està-dire hors de ses bases) coûte une certaine somme d'argent, elle représente également un poids logistique non négligeable qu'il faut nécessairement prendre en compte.

Admettons par exemple que les PJs, accompagnés de leurs unités, arrivent aux portes d'une grande cité des Terres du Partage. Il est fort probable que les autorités locales leur imposent de laisser la troupe à l'entrée de la ville, les obligeant pour quelques temps à poursuivre seuls leur quête. De même, un passage de frontière avec un certain nombre de soldats armés (plus ou moins menaçants selon les royaumes d'appartenance) peut conduire à un incident diplomatique et les amener à reconsidérer leur déplacement en ordre de bataille.

Les rendez-vous, entretiens, dialogues, réunions, discussions de comptoir et autres débats entre personnages sont également autant d'occasion pour les PJs de briller sans l'aide de leurs précieuses troupes, ces scènes-là étant jouées comme dans n'importe quel jeu de rôle. Finalement, c'est surtout lors des voyages qu'ils seront insérés dans leurs unités, progressant avec eux, mangeant avec eux et campant avec eux.

Chaque joueur peut cependant choisir de quitter son domaine seul, ou uniquement avec son second, spécialiste et/ou garde-du-corps, ce qui s'avère nettement plus économique. Dans ce cas, il est toujours possible, après coup, de dépêcher une tunique rouge à son patrimoine afin d'ordonner à l'unité de rejoindre les lieux au plus vite. L'organisation inter-étatique des Tuniques Rouges, dont les membres sont intouchables, est présente dans toutes les grandes cités des Terres du Partage et transporte le courrier officiel des puissants.

Dépenses courantes

Pême si les poches des PJs sont vides, leur niveau de vie est forcément élevé. Ils possèdent un patrimoine et une unité témoignant de cette richesse. Ainsi, si la monnaie en circulation dans les Terres du Partage va du sou en cuivre à la perle d'or en passant par la pièce d'argent, il est évident que les PJs n'ont aucune difficulté à disposer de sous en grande quantité. Le détail peut être effectué dans certains cas très particuliers (mission lointaine en territoire isolé par exemple), mais en règle générale le MJ et les PJs n'ont pas à s'embarrasser de faire le décompte précis des dépenses courantes.

La priorité pour le MJ reste le roleplay (RP) et les interactions sociales, sans se soucier de toutes les consommations inhérentes de moins d'une pièce d'argent (= 20 sous). Prendre une chambre dans une vieille auberge, commander un bon repas ou boire une pinte dans une taverne, et autres actions quotidiennes rencontrées pendant les missions, ne nécessitent donc pas que les PJs grèvent leur budget.



©VALÉRIE CATANZARO

LES TERRES DU PARTAGE





Le livre de base comprend 22 pages de description des principales cités et lieux géographiques

On appelle « Terres du Partage » le vaste territoire partagé entre de nombreux peuples et royaumes humains. Au-delà de ces terres se trouvent les Nains (au sud du pays hazalar, sud-ouest d'Egéa), les Amanites (à l'est de la Brakovie et de Dunarr), les Géants (à l'est de l'Empire shyve), et enfin les Dragons (au nord-ouest du Northland). L'ensemble forme « le Vieux Monde ». Quelques petites créatures secondaires peuvent aussi peupler ce continent (ainsi les Farfadets ou les Zaraats). Les Humains sont eux-mêmes divisés en trois groupes culturels majeurs (Barbares, Sakases, Shyves) auxquels pourraient s'ajouter les Hazalars et les descendants des Nordaléens (Barbares du sud).

Si les Humains n'ont jamais eu à se plaindre des Nains, peuple sage largement méconnu, ils subissent régulièrement les incursions et les pillages des cruels Amanites et des redoutables Géants. Leur passif avec les Dragons pèse également très lourd dans la quête de nouvelles terres au nord. Malgré tout, les Humains sont parvenus à braver leur angoisse la plus profonde en naviguant vers l'ouest, sur l'océan qui vit par deux fois les Damnés envahir le continent.

L'innovation technologique de certains royaumes, souvent portée par la philosophie vélandéniste, y est pour beaucoup. En effet, en Brakovie notamment, fleurissent les aéronefs à ballon d'air et les chars à vent. Au Northland, les tricoques naviguent fièrement sur la mer du Filigard. À l'initiative de la Sakasie et de Céren, des routes reliant toutes les grandes villes des Terres du Partage ont été bâties et permettent un trafic marchand inédit. Enfin, les premières armes à feu ont fait leur apparition, en même temps que l'imprimerie.

C'est donc dans une époque pleine de dangers mais également débordante de vitalité que va s'inscrire l'aventure des joueurs... Alors, **bon jeu!**

Classes sociales

a société des Terres du Partage, si elle diffère nettement selon les peuples, est divisée plus ou moins drastiquement en 3 classes bien distinctes : les paysans et petits artisans qui cultivent ou fabriquent, les bourgeois qui commercent ou administrent, et les nobles qui guerroient et gouvernent. Plus que des propriétaires terriens ou des descendants de hautes lignées, les nobles sont surtout les guerriers et les voyageurs de leur peuple. Le luxe et la paresse sont unanimement haïs au sein de cette classe.

Aussi insolite que cela puisse paraître, les Terres du Partage ne connaissent pas de classe religieuse. Dans les pays de religion ériste, la lignée royale est reconnue comme descendante des Dieux. Lorsque ceux-ci sont en colère, il est de la responsabilité du Roi d'y répondre par des actions audacieuses et énergiques. Il y a bien des devins dans chaque communauté capables d'interpréter la volonté des Dieux, mais ils sont peu nombreux et ne constituent aucunement une classe à part entière malgré leurs privilèges. Dans les pays de religion hattiste, le culte des ancêtres se vit individuellement ou au sein de la famille. Chez les vélandénistes, on peut trouver quelques guides spirituels mais ce n'est jamais leur fonction principale. Dans la religion oursaniste en revanche, les sages peuvent être assimilés à des prêtres. Toutefois, ils ne sont en aucun cas organisés en clergé et ne transmettent leur savoir qu'à un unique élève.

Chez certains peuples, l'esclavage est encore pratiqué et constitue une quatrième classe : il est institutionnalisé chez les Hazalars, fréquent chez les Sakases, rare chez les Barbares et inexistant chez les Shyves. La grande cité de Carrhae en territoire doriancil est une plaque tournante du commerce des esclaves dans les Terres du Partage.



Le noble est avant tout un chevalier et/ou un homme d'action soucieux de défendre son honneur et celui de son Royaume. Il combat les ennemis de son Roi, il voyage en quête de renommée, il rend la justice et il règle les contentieux. Surtout, à l'image des puissants de toute origine sociale, il aspire à entrer dans le cercle fermé des Héros, ces êtres que l'on vénère partout sur les Terres du Partage et qu'on élève même parfois au rang de demi-dieu. Acquérir une reconnaissance internationale par ses actions d'éclat, ses batailles épiques ou ses découvertes spectaculaires est l'aboutissement ultime que tout puissant cherche à atteindre, roi y compris.

À défaut de pouvoir se démarquer de cette façon, les hauts dignitaires de toutes les contrées s'affrontent parfois en combat singulier dans des tournois très populaires organisés en grande pompe. Le vainqueur remporte généralement une grande renommée, ce qu'il a tendance à préférer à la richesse personnelle...

La carte du Vieux Monde est parsemée de lieux dont le nom est intimement attaché à celui de héros : certains dont l'existence historique est attestée (Agash, Gymir...), d'autres qui se perdent dans la nuit des temps (Taniasson, Itaq...).

Régimes politiques

Dans la plupart des cultures présentes dans les Terres du Partage, la figure du roi, sacrée ou pas, est omniprésente. Aucun régime centralisé, aussi révolutionnaire soit-il, n'a sérieusement envisagé de se passer d'un monarque... Néanmoins, les sensibilités quant au pouvoir à lui concéder diffèrent nettement selon les royaumes.

La plupart vivent sous une monarchie absolue dans laquelle le Roi, autorité politique et religieuse, est tout puissant : il gouverne selon son bon vouloir et aucun contre-pouvoir ne vient bousculer ses plans. Toutefois, le système en vigueur dans ces pays accorde une large autonomie aux seigneurs, lesquels disposent de leurs terres comme ils l'entendent. Ils doivent néanmoins jurer fidélité et loyauté au roi.

Quelques royaumes secoués par des révoltes populaires après la chute du Royaume des Humains, vivent à contrario sous un régime de monarchie constitutionnelle plus ou moins élaboré. Dans une partie d'entre eux, le roi y conserve toutes ses prérogatives, mais le système seigneurial y a été aboli laissant la place à des gouverneurs aux pouvoirs bien moins étendus. S'ils peuvent conduire l'armée provinciale, lever des impôts, rendre la justice et bien d'autres choses, ils ne peuvent en aucun cas s'approprier les terres dont ils ont la charge et en tirer des revenus. Le modèle de monarchie constitutionnelle dunarrien est de loin le plus favorable au peuple : les hauts mandataires y remplacent les gouverneurs et ont sensiblement les mêmes pouvoirs, mais sont élus par l'Assemblée siégeant à la capitale. Ils peuvent être plusieurs dans chaque province, chacun ayant une charge précise pour une durée limitée.

Enfin, on compte également quelques régimes politiques originaux dans les Terres du Partage. C'est le cas de l'Empire shyve, dont l'Empereur est élu par le Conseil des Anciens. C'est aussi le cas de la Kalésie, de l'Istarii et du pays hazalar, qui n'ont pas d'autorité suprême nationale mais qui peuvent parfois obéir à un chef lors des grandes périodes de crise, au sein d'une fédération tribale de circonstance.

Climat

Du nord vers le sud des Terres du Partage, le Climat passe respectivement du grand froid à la chaleur étouffante. La mer Centrale bénéficie d'un climat doux et clément mais au nord de celle-ci, à partir des premiers contreforts des montagnes Vertigo, les mois d'Ymestân sont rudes voire très rigoureux dans le Northland ou dans le nord de l'Empire shyve, jusqu'à devenir hostiles dans la plaine d'Agash ou la Terre des Dragons.

À l'inverse, au sud de la mer Centrale le climat est chaud et sec, avec une bande privée de toute humidité entre Laurylyr et Rin Caroth courant vers l'est jusqu'à buter sur le plateau brakovien. Curieusement, la forêt mouvante en territoire égéan est épargnée par ces températures caniculaires et les déserts environnants, alors même que les précipitations n'y sont pas plus abondantes... En descendant plus au sud encore, dans le royaume de Dunarr ou dans la terre des Nains, le climat redevient chaud et vivable comme dans la moitié

nord du territoire hazalar et dans le sud de la Sakasie (plaine de Cybère). Les grandes plaines herbeuses côtoient alors une végétation parsemée d'arbustes épineux et d'arbres de type pins ou acacias.

Les grands plateaux brakoviens et istarr bénéficient de leur côté d'un climat particulier, très venteux et fortement soumis aux contraintes saisonnières : caniculaire pendant Pâliz, glacial pendant Ymestân. De l'autre côté de ces plateaux, en redescendant en altitude, la terre des Amanites se distingue par un climat chaud et humide permettant à la forêt de prospérer et la rendant particulièrement impénétrable.

Lura magique

🝸 n 191 après la chute du Royaume des Humains, Ulfanha, l'omnipotent commandeur des Damnés, répandit l'aura magique à travers le continent par un puissant acte de sorcellerie. Cette matière invisible et impalpable comme l'air se répandit ainsi jusqu'à plusieurs centaines de lieues autour de Céren, couvrant à peu de chose près l'ensemble des Terres du Partage. Elle est imperceptible pour le commun des mortels mais des magiciens initiés peuvent la ressentir et la manipuler. On ne connaît personne en dehors d'Ulfanha et des dieux capable de générer de l'aura magique, bien qu'il y ait un doute sur les Dragons (cas de la légende du Dragon Heta). Les magiciens consomment cette puissante énergie, mais n'en produisent aucunement. Cependant, l'aura magique expulsée par Ulfanha fut si colossale qu'elle semble être une ressource inépuisable pour encore plusieurs décennies.

D'autant plus que les magiciens sont encore rares sur les Terres du Partage. En effet, la population est particulièrement méfiante envers la magie, accusée d'être un produit de la mauvaise engeance damnée. Dans la plupart des pays, les « rejetons d'Ulfanha » sont traqués et envoyés au bûcher. Il n'y a guère qu'en Egéa et en Istarii, à moindre mesure dans l'Empire shyve, qu'un magicien assume ses pouvoirs en public.

D'ailleurs, les peuples ne font pas de différence entre magie blanche et magie noire, pourtant source d'une immense fracture entre sorciers (maîtrisant la magie noire) et enchanteurs (maîtrisant la magie blanche). Cette discorde relève plus d'une vision philosophique de grande ampleur que d'une séparation purement manichéenne, car les deux écoles poursuivent un but similaire, à savoir l'accomplissement de l'humanité. En revanche, le Culte du Dieu Suprême fanatique d'Ulfanha entretient sa maîtrise de la magie noire, tandis que l'Ordre des Magiciens Blancs, plutôt altruiste, ne jure que par la magie blanche. Ces deux organisations secrètes sont pour beaucoup dans la confusion régnante entre les deux écoles de magie.

Cependant, en Istarii, les magiciens développent indifféremment leur savoir dans les arts magiques blancs et noirs.



-CREATURES MAJEURES -CREATURES

Le livre de base comprend un bestiaire de 32 créatures différentes, déclinées en plusieurs espèces

Amanites

Langue: Jargon des Amanites.

Religion: Ils n'ont pas de religion, mais sont très superstitieux. Ils sont persuadés que certains signes présagent de conséquences désastreuses ou au contraire merveilleuses, et cela influe en permanence sur leurs décisions.

La légende du Dragon Heta relate l'histoire de la naissance des Amanites. Cette créature bannie des siens usa de son puissant pouvoir magique pour se créer des compagnons de route. Elle donna vie aux Amanites, et fut très rapidement dépassée par les événements jusqu'à être obligée de fuir la forêt.

Les Amanites ne connaissent pas la douleur et n'ont peur d'aucune créature aussi grande soit-elle. Pour venir à bout d'une proie massive, ils se jettent sur elle par centaines pour l'étouffer. Ils finissent ensuite par l'achever de manière assez cruelle, car ils ne connaissent pas la pitié et se délectent de la souffrance d'autrui.

Ils suivent aveuglément leur chef. Il n'est pas rare de les voir se battre entre villages, mais ils sont aussi capables de se rassembler pour une cause commune. S'ils sont d'une cruauté sans nom, ils ne sont pas pour autant rancuniers : on peut très bien se massacrer entre communautés amanites et le lendemain, combattre joyeusement ensemble au cours d'une autre bataille...

Certains villages ne comptent pas plus d'une vingtaine de maisons, mais d'autres sont de véritables cités et atteignent plusieurs centaines de milliers d'habitants (c'est le cas d'Ark, la capitale). Les maisons sont de simples trous sous les racines des arbres, solidifiées par des planches ou, pour les plus évoluées, des murs de pierre. Il peut arriver que le sommet d'un arbre soit aménagé en maison, son accès facilité par de solides lianes. Les lieux de rassemblement où les Amanites décident de la paix ou de la guerre et ripaillent simplement, peuvent se trouver sous terre, dans des grottes ou parfois sur des grandes plateformes en hauteur.

L'immense terre des Amanites est une forêt chaude et humide. Sa densité atteint une telle épaisseur dans certains endroits qu'il n'est pas possible de progresser sans ouvrir le passage avec une lame. L'hostilité de cette vaste zone atteint un niveau inédit dans le Vieux Monde, et les Amanites ne sont pas les seuls dangers pour l'Humain inconscient qui y pénètrerait. Les arbres de cette forêt sont aussi réputés avoir une âme et la capacité de se mouvoir...

Les Amanites sont à peine plus grands qu'un coq. Leurs jambes et leurs bras sont peu musclés, mais suffisent pour porter la lance en silex et le bouclier en peau, éventuellement la sagaie. Leurs yeux entièrement noirs ainsi que leur bouche, situés sous leur chapeau naturel, sont assez petits. Certains portent des peaux et toute sorte de trophées d'animaux, non pas pour lutter contre le froid mais pour montrer leur



Dragons

Langue: Chaque famille de Dragons a un langage particulier. Certains ne parlent pas du tout, d'autres parviennent à parler le nordien, d'autres encore ont leur propre dialecte. Néanmoins, deux dragons de familles différentes parviennent sans mal à se comprendre par un langage corporel et/ou mental.

Religion: Les Dragons font preuve de beaucoup de spiritualité. Ils vénèrent leurs ancêtres et, semble-t-il, une force supérieure qu'ils invoquent parfois et dont ils reconnaissent le pouvoir et la volonté suprême. Ils associent le vent à cette force et sont très sensibles à ses différentes manifestations.

es Dragons constituent probablement la créature la plus puissante du Vieux Monde, même si leur force n'égale pas celle des Géants. Ils sont très solitaires: lorsqu'une femelle dragon pond un œuf, elle l'abandonne et ne verra jamais son éclosion. On trouve ces œufs dans les plus hautes altitudes, là où aucun prédateur n'existe. Le climat glacial ne semble avoir aucune prise sur leur développement.

À la fin de l'enfance, le jeune dragon descend des plus hautes cimes où il est né pour s'installer dans des vallées plus verdoyantes où il pourra chasser de plus grosses proies. Sa capacité de survie est ultime : il sent le danger, perçoit le moindre mouvement dans son environnement immédiat et est même capable de deviner la pensée des créatures proches.

Les Dragons ont la plus longue longévité parmi les créatures majeures, en moyenne 300 ans. Ils sont tous des maîtres magiciens : leur perception

de l'aura magique est en effet hors du commun. Ils en usent rarement, mais sont capables de produire des

phénomènes extraordinaires par leur souffle enchanteur.

La Terre des Dragons est extrêmement montagneuse. Pardelà le grand fleuve, certains sommets atteignent probablement les 3 lieues de hauteur... Il existe des vallées propices à la vie, mais la majorité de ce demi-continent est sauvage et désolée. On y trouve

cependant une faune bien fournie, et parfois très rare comme les sibiricons. On peut rencontrer des Dragons très loin de leur sanctuaire, notamment au-dessus de l'océan des Damnés pour y attraper du gros poisson. Mais il y a peu de chance d'en apercevoir un sur les Terres du Partage, tant la défiance existe entre eux et les Humains.

Ils diffèrent beaucoup les uns des autres, selon leurs ancêtres mais aussi leur habitat. Ainsi, ceux des hautes montagnes sont blanchâtres avec des ailes courtes, ceux des vallées sont verdâtres et massifs, alors que ceux du littoral sont bleuâtres avec de longues ailes. Ou un mélange de tout cela, car il n'y a pas de règle absolue.





Langue: Langue du petit peuple.

Religion: Les Farfadets vouent un culte fanatique à un dieu unique, qu'ils appellent le « Dieu-Lune ». Il les protège et les surveille la nuit, mais leur tourne le dos le jour pour faire face à l'autre monde. Tous ceux qui n'appartiennent pas à la race des Farfadets peuvent être offerts en sacrifice au Dieu-Lune.

Les Farfadets sont les plus petits des êtres civilisés dans le Vieux Monde, puisqu'en moyenne ils mesurent 3 pieds de haut. Ils maîtrisent l'art de la dissimulation et du camouflage comme personne, et en jouent beaucoup au quotidien surtout avec des étrangers. Un Humain solitaire qui débarquerait sur l'île des Farfadets en quête de savoir, ne verrait probablement aucun Farfadet où qu'il aille...

Une troupe hostile de plusieurs Humains, en revanche, se ferait probablement piéger dans sa progression et envoyer sans procès en sacrifice au Dieu-Lune. Les Farfadets sont espiègles et très malicieux, mais sont surtout très astucieux lorsqu'il s'agit de protéger leur île comme ils l'ont déjà démontré lors de la tentative d'invasion northlandienne en 297.

Ils vivent exclusivement la nuit. Le jour, ils se cachent sous terre ou dans les arbres dans des petites cabanes naturelles finement aménagées et brillamment camouflées. Ils attendent alors impatiemment la tombée de la nuit, lorsque le Dieu-Lune se tourne à nouveau vers eux pour leur apporter sa bénédiction.

Ils sont sujets de nombreuses légendes. On dit notamment qu'ils ont peuplé, ou peuplent encore, certains lieux sur les Terres du Partage comme la forêt des Esprits ou la forêt des Feux Follets. Euxmêmes issus des Nains d'après la mythologie ériste, ils auraient alors donné naissance aux Lutins, Elfes, Gnomes, etc. Les Zaraats peuplant le territoire des Géants sont probablement aussi une émanation plus guerrière et plus sauvage des Farfadets.

Leur île, entièrement couverte de végétation, est assez enchanteresse et mystique et ils y sont d'ailleurs pour quelque chose. Elle est

luxuriante et fournit aux farfadets tout ce dont ils ont besoin pour vivre aisément sans craindre le lendemain. La paix, la joie et la fête règnent ainsi en maîtres dans l'île...

Les Farfadets portent de longs chapeaux pointus, à l'image de leur nez, de leur menton et de leurs oreilles tout aussi pointus. Leurs cheveux sont noirs et très souvent bouclés. Ils ne mangent que



Géants

Langue: Jargon des Ogres (85%), Arkont (10%), Istendrion (5%).

Religion: Fétichisme.

es Géants, appelés aussi Ogres, peuplent une gigantesque forêt aux frontières de l'Empire shyve et de l'Hypériant jusqu'à un monde lointain encore inconnu. Ils sont sauvages et primitifs. Ils sont certes capables d'inventivité, mais ne font clairement pas preuve de raison ni de bon sens quand cela est nécessaire.

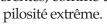
Unis, ils pourraient représenter un danger terrible pour les Terres du Partage tant leur force est incomparable. Mais ils sont peu enclins à l'intérêt collectif et à la remise en cause de leur mode de vie. La paix, l'alliance, la diplomatie, les pourparlers, la ruse, ne font absolument pas partie de leur us et coutumes... Parfois solitaires, on les retrouve le plus souvent dans des communautés de 2 à 20 membres maximum.

Leur unique passe-temps est de rechercher de la nourriture et de l'eau. Cela les conduit souvent sur la terre des Humains, d'autant plus qu'ils sont friands de vin et de bétail (qu'on trouve en grande quantité en Empire shyve). Ils peuvent provoquer d'énormes dégâts, mais les Humains de ce côté de la frontière sont passés maîtres dans l'art de piéger ou de leurrer ces Ogres.

Il ne faut pas les sous-estimer pour autant. Leur intelligence est certes moins développée que celle des Humains, mais ils communiquent entre eux, conçoivent des pièges, s'arment de gourdins ou d'armes sommaires, et portent des vêtements cousus autour de la taille. Ils sont bien incapables de se sédentariser en revanche : ils errent en permanence en quête de leur prochain repas, et ne s'arrêtent que pour passer la nuit autour d'un feu de camp.

La forêt qui abrite ces groupes de Géants est très clairsemée, avec des arbres atteignant des hauteurs record. Un humain peut y progresser sans grande difficulté mais risque de ne jamais en voir le bout, car on dit qu'elle s'étend sur plusieurs centaines de lieues vers l'est. Mis à part ces groupes de Géants, à mesure qu'on pénètre dans cet horizon lointain, il est possible de rencontrer des communautés zaraats assez importantes et particulièrement dangereuses pour les Humains.

Les Géants sont immenses, atteignant facilement quatre fois la taille d'un Humain. Ils sont très corpulents et possèdent une force démesurée. La plupart sont chauves ou avec quelques rares mèches dispersées sur le crâne, mais ils peuvent parfois porter une barbe plus ou moins proéminente. Certains Géants plus éloignés présentent des apparences radicalement différentes, comme une peau brune ou une pilosité extrême.





Nains

Langue : Naïnc.

Religion : Erisme (particulier).

a vénérable race des Nains est voisine de celle des Humains, mais est largement méconnue par ces derniers. On sait d'eux qu'ils combattirent les Dragons pendant de longs siècles et qu'il en résulta un traumatisme inscrit dans la mémoire collective de ces deux créatures majeures.

Depuis ce conflit sanglant, les Nains vivent sous les montagnes. Ils creusent des galeries et en tirent des métaux lourds, avec lesquels ils forgent toutes sortes d'objets. Les reliques les plus précieuses du Vieux Monde sont généralement nées dans les ateliers nains.

Ces objets sont également imprégnés de magie, car les Nains sont réputés être de grands mages autant qu'ils sont de brillants forgerons. Pour autant, ils n'exploitent l'aura magique que pour donner une âme et une protection à leurs créations, certainement pas pour l'utiliser à des fins de conquête ou de pouvoir.

La force des Nains provient de leur unité inébranlable. Ils sont divisés en de nombreux peuples et cultures tout comme les Humains, mais les conflits sont rares et se résolvent autrement que par la guerre. De multiples rois gouvernent les nombreuses cités-Etats souterraines, mais l'un d'eux peut être élu à la tête de l'ensemble des Nains en temps de crise (ainsi Gor'Féru en -812 pour lutter contre les Damnés). Un peuple tout de même se démarque particulièrement des autres : ce sont les Nains Roux habitant la région de Rin Lo et qui se distinguent, outre la couleur de leurs cheveux, par leurs coutumes d'un autre temps.

Les Nains sont bienveillants envers les Humains. Leur grande sagesse est louée par ces derniers, mais ils sont peu enclins aux échanges et ne souhaitent pas ouvrir leur territoire à la présence de représentants des Terres du Partage. Ils tiennent cependant une ambassade permanente dans la ville de Céren, ainsi qu'un petit embarcadère sur les bords de la mer Centrale où un commerce opportuniste peut parfois avoir lieu. Aux frontières nord, le peuple djil a la confiance des Nains et donc la chance de pouvoir réaliser quelques échanges avec eux.

Les montagnes naines sont moins hautes que celles du Northland et du Norvska, mais sont beaucoup plus arides et désolées. Il y fait de fortes chaleurs à basse altitude, tandis que les hauts sommets sont couverts de neige. La moitié sud du pays est moins hostile à mesure que les pentes s'affaiblissent. Sur le littoral de l'océan du Non-Retour, la montagne laisse progressivement place à des plaines herbeuses parsemées de petites collines de rochers et très faiblement peuplées.

Les Nains mesurent à peine plus que la moitié d'un homme. Ils portent systématiquement de longs cheveux tressés blonds, gris ou blancs et une barbe fameuse pouvant tomber jusqu'aux genoux. Trapus, ils ont une force bien au-dessus de ce que laisse imaginer leur taille et combattent généralement avec le marteau du forgeron et un bouclier semi-sphérique de grande qualité.



ROYAUMES - ROYAUMES -

Le livre de base comprend la description des 17 royaumes, ainsi que 10 pages d'historique sur les Terres du Partage



Céren

Céren	
Langue	Cérénien (60%)
	Sakase (20%)
	Nordien (10%)
	Divers (10%)
Religion	Vélandénisme (65%)
	Erisme -divers- (25%)
	Hattisme (10%)
Capitale	Céren (2 millions d'hab.)
Autres(s) ville(s)	Syna (100.000 hab.)
	Calith (30.000 hab.)
	Rohir (15.000 hab.)
	Dénaquil (10.000 hab.)
Population totale	Environ 25 millions
Régime	Monarchie constitutionnelle
Amis	Northland, Hiranis, Egéa
Ennemis	Brakovie, Filigard, Sakasie,
	Clans hazalars

La cosmopolite Céren est la plus grande ville des Terres du Partage et a donné son nom au Royaume. Son peuple s'est formé à la suite des nombreuses migrations barbares et sakases, et son existence a d'abord été tout entière dédiée à la résistance face aux Damnés. Elle a brillamment rempli ce rôle lors de la deuxième invasion d'Ulfanha, et il en a résulté une certaine fierté et une tradition militaire cultivée.

Son passé migratoire explique qu'on y parle de nombreuses langues et qu'on y vénère quantité de dieux, en particulier dans la capitale où les communautés ont tendance à se rassembler en quartiers. Il existe d'ailleurs un quartier nain hautement sécurisé, mais le Culte du Dieu Suprême y possède aussi son secteur...

La côte de la mer Centrale est plutôt peuplée par des Sakases hattistes, le nord par des Barbares éristes, mais toute la force vive du pays le long du fleuve des Cités se revendique comme cérénienne vélandéniste. Ce même fleuve est emprunté par de nombreux navires marchands et fourmille de vie entre Syna et Rohir, à l'embouchure du fleuve des Esprits. Le royaume est auto-suffisant et exporte de nombreux produits agricoles et forestiers par cette voie.

Céren est alliée à Hiranis pour lutter contre les Dénaquiliens, et avec les Northlandiens pour contester le contrôle des océans au Filigard. Elle est cependant menacée par la Sakasie qui lui revendique le littoral de la mer Centrale, et par les clans hazalars qui mènent régulièrement des raids sur ses terres. De même, la Contrée représente une part très importante du royaume au sud du fleuve des Cités et les indépendantistes sont donc combattus avec conviction et zèle pour empêcher toute partition du territoire.



Eqéa

Egéa	
Langue	Egéan
Religion	Erisme -Egéa-
Capitale	Egéa (25.000 hab.)
Autres(s) ville(s)	Néant
Population totale	Environ 2 millions
Régime	Monarchie absolue
Amis	Empire shyve, Céren
Ennemis	Doriance, Dunarr

Les Egéans sont de très grands archers et des pisteurs hors pair. Ils vivent tous dans les bois en petites communautés d'une centaine d'individus maximum, hormis dans la capitale Egéa bâtie en plein cœur de la Forêt. Il y a autant de maisons perchées dans les arbres qu'au niveau du sol, et des ponts en bois sont suspendus sur plusieurs lieues pour faciliter les déplacements en hauteur.

En Egéa, la magie n'est pas une légende et il n'est pas rare de croiser des apprentis enchanteurs au détour d'un bosquet, dans les innombrables clairières composant la forêt Mouvante. Le mystère entourant celle-ci est propice à cet enseignement des rites arcaniques, par l'intermédiaire de l'Ordre des Magiciens Blancs qui y tient son siège.

Peu d'étrangers osent s'aventurer au cœur de la forêt Mouvante, où tant de mythes demeurent et où l'on dit que les vieux arbres communiquent et se déplacent... Les Egéans eux-mêmes n'en maîtrisent pas tous les secrets. Ils n'en sortent que pour chasser les Doriancils qui se sont aventurés dans le désert chaud d'Isass (« Palunaar » pour les Egéans), cette

étendue de terre semi-aride sans grand intérêt. Le climat est d'ailleurs caniculaire en Egéa. La forêt est un refuge agréable, mais personne n'explique sa présence alors que les précipitations sont quasinulles.

Egéa est radicalement opposée à la volonté de tutelle de Dunarr. Le peuple égéan, si ses origines sont communes à celles du peuple dunarrien, ne se reconnaît plus dans les valeurs de son encombrant voisin. La forêt est sa meilleure protection, mais il alimente également son amitié avec Céren, partenaire commercial et défensif. Les Doriancils chasseurs d'esclaves sont les grands ennemis des Egéans, et les affrontements sont plutôt réguliers entre les deux peuples.

A noter d'ailleurs que certains descendants d'esclaves affranchis, présents à Carrhae en grand nombre, ont formé un peuple insolite démarqué à la fois des Egéans et des Doriancils et revendiquant une culture unique. Ils se nomment eux-mêmes les « Anubaar » (terme mélangeant les langues sakase et égéanne et signifiant « Peuple »), et bien qu'ils soient largement stigmatisés à Doriance, Carrhae reste leur cité d'appartenance et le lieu de leur épanouissement.

Les Egéans sont vêtus de tuniques, bottes et pantalons plutôt serrés pour faciliter les mouvements en forêt. Ils aiment garder les cheveux longs ou mi-longs attachés au niveau de la nuque. La plupart portent leur arc en bandoulière. Les femmes de la capitale, en revanche, portent des robes de couleur et regorgent d'inventivité quant à leurs coiffures.



Kalésie

Kalésie	
Langue	Sakase
Religion	Hattisme
Capitale	Néant
Autres(s) ville(s)	Néant
Population totale	Environ 1 million
Régime	Fédération tribale
Amis	Kélétie
Ennemis	Sakasie

e territoire de la Kalésie était le noyau de l'Empire sakase originel, première grande civilisation des Terres du Partage. De nombreuses ruines parsèment d'ailleurs les bords du Cyclade jusqu'à Parthénis en Sakasie. La région était initialement agricole, avant que le fleuve devienne de plus en plus capricieux. Les Kalèses, une tribu sakase nomade provenant du sud de la mer Centrale (région de Cybère), investirent le territoire lors de la chute de Parthénis et l'avènement de sa grande rivale du sud, vers -1300. Cet évènement mit un terme définitif à la vocation agricole de cette région historique et fit triompher la culture nomade.

Les Kalèses demeurent nomades depuis ces temps anciens. Il n'y a aucune cité en Kalésie, si ce n'est en ruine, car son peuple est en constante migration. Il n'est pas rare qu'ils franchissent les frontières de leur pays, on les retrouve d'ailleurs très souvent en Kélétie ou dans le Pendrelheim. Certains clans effectuent même un pélerinage annuel jusqu'à la région de Cybère, terre de leurs ancêtres.

Un clan voyage au complet, femmes et enfants compris. Ceux-ci sont à dos de carapates ou à l'intérieur de grands chariots, tandis que les hommes à cheval gardent le convoi armés de bardiches. Les Kalèses, très reconnaissables à leurs cornes d'aurofle qu'ils accrochent fièrement sur leur casque de cuir, sont avant tout des éleveurs et se déplacent donc avec leurs troupeaux.

Les bovins sont leur unique richesse, mais causent parfois leur malheur. En effet, il est courant que ces derniers piétinent des cultures en Sakasie, en Kélétie ou au Norvheim, provoquant conflits, expulsions et parfois guerres. Il est vrai que les Kalèses, la plupart du temps, n'ont aucune considération pour les peuples cultivateurs.

La Kalésie ne doit sa survie qu'à son statut de puissance mineure. La Kélétie en fait un État tampon sur la route de Parthénis, tandis que les Sakases de Cybère la voient comme une épine dans le pied de sa concurrente du nord. Néanmoins, elle n'a que peu de chances de rester longtemps indépendante en raison de sa position très stratégique sur la route du Cyclade.

Les Kalèses ont pour la plupart des cheveux noirs bouclés et une peau mate. Ils portent des grandes bottes fourrées, une jupe courte en peau et restent torse nu, si ce n'est le port d'une fourrure sur l'une des deux épaules. Les femmes, dont certaines sont des guerrières, sont également très légèrement vêtues et aiment porter des bijoux sur toutes les parties de leur visage.



Sakasie

Sakasie	
Langue	Sakase
Religion	Hattisme
Capitale	Cybère (250.000 hab.)
Autres(s) ville(s)	Parthénis (100.000 hab.)
Population totale	Environ 15 millions
Régime	Monarchie absolue
Amis	Filigard, Norvheim
Ennemis	Brakovie, Céren, Hiranis,
	Empire shyve, Kalésie, Kélétie,
	Istarii, Northland

La Sakasie a constitué la première grande civilisation des Terres du Partage, il y a de cela de nombreux millénaires. Si les Sakases d'aujourd'hui n'ont plus grand chose à voir avec ceux de l'Empire originel, leur culture reste très spécifique et empreinte d'un glorieux passé. Ayant marqué leur présence tout au long de l'histoire autour de la mer Centrale, on trouve encore de vastes communautés sakases en pays Céren et Hiranis. D'autres plus petites sur le littoral égéan ou hazalar. Certains Kalèses, Kélètes et Pendrelins se revendiquent également de Sakasie.

S'ils sont tous en majorité sédentaires, ils ont longtemps conservé un mode de vie semi-nomade et conquérant, essentiellement dans la partie sud (aire d'influence de Cybère). La plaine leur a surtout servi à faire paître les troupeaux de bœufs, bien que le commerce de l'encens y ait aussi conservé une place privilégiée. Dans la partie nord (aire d'influence de Parthénis), la culture de fruits et de céréales est restée prépondérante. Ces produits très

prisés sont encore exportés aujourd'hui via la mer Centrale, véritable poumon économique, culturel et social du pays et des Sakases en général. Cybère y occupe une place privilégiée, elle dont les ruines millénaires côtoient les palais modernes. De très nombreux navires marchands naviguent le long du territoire.

Héritage d'une lointaine époque, les Sakases continuent à mesurer leur courage et leur adresse au combat dans des grandes arènes qui ne désemplissent pas. Parfois, ils y affrontent des aurofles, des ours ou des tigres importés d'Hypériant. Il est rare que des prisonniers soient condamnés à l'arène, mais certains chefs de clan en font leur passe-temps favori.

La Sakasie a contre elle un grand nombre d'ennemis, parmi les plus puissants. Ses revendications territoriales historiques et sa tentative de percée vers le Nouveau Monde lui valent la défiance de ses voisins et des royaumes colonisateurs. Le Filigard a néanmoins accepté sa main tendue pour faire face ensemble à Céren, à la Brakovie et au Northland.

Les Sakases ont autant de styles vestimentaires et physiques qu'ils ont de clans. En règle générale, ils rasent leurs cheveux ou laissent pousser une unique queue-de-cheval à l'arrière du crâne. Ils ont la peau mate et portent le plus souvent une robe légère sans manches, fermée par une ceinture et semi-ouverte en-dessous de la taille. Les femmes, dont la couleur des yeux est souvent très claire malgré leurs cheveux noirs, aiment les robes bien ajustées laissant entrevoir leurs formes généreuses. Elles sont fréquemment parées de bijoux sur le visage, autour des poignets et du cou. Les tatouages et peintures corporelles ne sont pas rares chez les Sakases de tout clan.

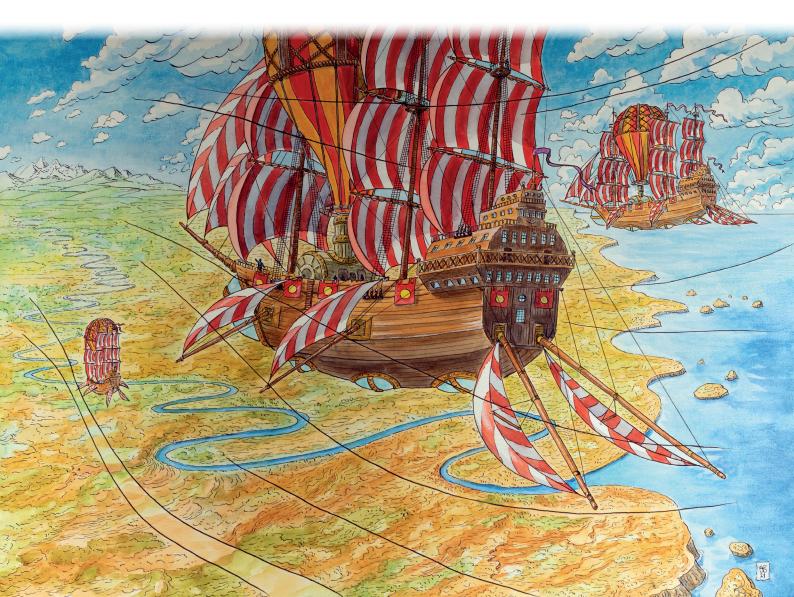
COLONIS ACION-

Le livre de base comprend en outre un chapitre sur les mouvements insurrectionnels et les organisations secrètes

Première vaque

es Humains initièrent le mouvement colonial juste après l'apparition du vélandénisme, à mesure que la peur des Damnés disparaissait et que les premières innovations technologiques apparaissaient. Le Northlandien Bornfred le Rouge fut un acteur majeur de ces premières découvertes en étant le premier à braver l'interdit des océans. Il fit entrer l'Orcadie dans l'histoire, laquelle fut d'abord disputée entre le Filigard et le Northland. Les années qui suivirent fourmillèrent d'expéditions navales et d'explorations terrestres, surtout à l'initiative du Filigard. Solumiti Garde-Gauche découvrit les îles au large de la terre des Nains, Fjörn l'Effronté atteignit le fleuve des Dragons et Booriven Cheveux d'Argent, un Brakovien, lança la première vague colonisatrice sur la plaine d'Agash. Eolise en Orcadie, Encelise sur la Terre des Dragons et de multiples comptoirs sur la plaine d'Agash furent fondés.

Les Dragons infligèrent cependant un coup fatal à cette émulation collective en éradiquant la présence humaine dans la plaine d'Agash et sur leur propre territoire. Encelise fut entièrement détruite, même si la persévérance admirable des Filigiens lui permit de trouver une seconde vie quelques années plus tard. Cette attaque inattendue fit reculer toutes les tentatives de colonisation et mit un terme aux ambitions des royaumes humains. Jusqu'à ce que Kilandarr Changelin découvre le Nouveau Monde et lance la deuxième vague, qui promet d'atteindre une ampleur inédite...





Ce fut en 414 que l'Orcadais Kilandarr Changelin partit en exploration sur les traces de Fjörn l'Effronté, qui l'avait précédé d'un siècle. Il remonta le fleuve des Dragons, parvint à atteindre sa source puis descendit un autre fleuve qui l'emmena tout droit vers le Nouveau Monde, dans le lointain nord-est. Il perdit la plupart de ses hommes lors de cette expédition et ne fit son retour en Orcadie que quatre années plus tard. Elevé au rang de héros, il rapporta avoir découvert dans ces terres lointaines la présence de créatures humanoïdes étranges et d'une grande quantité de sardonite, ce métal brillant que l'on dit plus solide que l'acier et plus léger que le cuir...

La découverte de Kilandarr Changelin ne resta pas longtemps secrète. Les grandes puissances se mirent rapidement en ordre de marche pour relancer la colonisation de la plaine d'Agash, abandonnée plusieurs décennies en arrière après l'offensive des Dragons. Cette plaine demeure une terre particulièrement hostile, balayée par des vents glaciaux et totalement stérile. Mais la perspective d'atteindre un jour le Nouveau Monde motiva plusieurs nations à se lancer dans cette course.

Le Filigard chercha à revendiquer la route utilisée par Kilandarr Changelin, mais celui-ci mit un terme rapide à ses ambitions en gagnant une bataille navale décisive. Les Filigiens cantonnés de fait à la mer du Filigard, investirent donc le nord de cette dernière pour tenter d'aménager une voie d'accès vers la plaine d'Agash.

Eolise, unique cité d'Orcadie, n'a pas encore gagnée son indépendance mais garde du fait de sa victoire une autonomie totale dans la course à la colonisation. Elle possède le contrôle du fleuve des Dragons et y a déjà installé plusieurs comptoirs. Il semblerait que cette route soit la plus directe pour atteindre le Nouveau Monde, mais aussi certainement la plus dangereuse. Les Dragons rôdent, et les comptoirs cachés dans les grandes cavernes naturelles ne survivront pas forcément à une attaque...

La Brakovie est également un acteur majeur de cette course. N'ayant jamais véritablement coupé ses liens avec la plaine d'Agash, elle a continué à implanter des petits établissements dans la moitié nord, à la limite du monde connu. Elle rencontre d'énormes difficultés à y arrimer ses aéronefs,

qui ont besoin d'emprises au sol beaucoup plus importantes. Nombreux sont ceux qui ont fini par se briser, d'autant plus que le voyage depuis Mim Stygie dépasse les limites acceptables. La survie sur ces terres désolées est également une épreuve ardue pour les Brakoviens déjà établis...

Le Northland occupe le sud de la plaine d'Agash, mais n'y a pas déployé de moyens démesurés. A contrario, il cherche à développer la rade de Port Dackerk pour y construire une flotte conséquente, équivalente à celle de la mer du Filigard. Plusieurs explorations ont déjà été menées sur la mer des Origines depuis Port Dackerk, mais la navigation y est laborieuse. Le redoutable Vent du Nord s'ajoute à la présence de récifs périlleux, que les marins ont rencontrés au large du Nouveau Monde.

Les Sakases, peu aidés par leur situation géographique, ont cherché une voie d'accès secondaire pour accompagner ce vaste mouvement colonial. En négociant avec les Kélètes un accès à la rive gauche du Cyclade et en imposant leur présence aux Istarrs, ils sont parvenus à atteindre la terre des Géants et de là, la mer des Origines. Sur le littoral, ils ont construit un premier embarcadère. Plusieurs années seront néanmoins nécessaires avant que la Sakasie soit capable de mettre à l'eau un navire suffisamment solide...

D'autres royaumes tentent leur chance dans la course à la colonisation mais sont plus en retrait. Doriance et ses dragonites ont été écartés par les Brakoviens dans la plaine d'Agash, tandis que la flotte de Dunarr a fait une brève apparition sur la mer du Filigard. Céren cherche également une route vers le Nouveau Monde même si ses chances de succès sont moindres. Il engage des navires dans l'océan des Damnés, longeant la Terre des Dragons par-delà le fleuve en espérant faire le tour du continent.

Nouveau Monde

On ne sait que peu de choses sur ce fameux Nouveau Monde. Le seul à y avoir posé le pied est Kilandarr Changelin, l'audacieux Orcadais. Ce qu'il rapporte avoir vu attise la curiosité, et sème le doute. En effet, il témoigne de l'existence de créatures semblables à des Humains, mais différentes par l'apparence et la taille. Il les décrit sauvages, d'une couleur de peau virant vers le gris-bleu ou le grisrouge. L'explorateur n'a eu que peu d'interactions

avec eux mais d'après lui, ils se distingueraient par un mode de vie archaïque et agressif. Il rapporte avoir distingué des esclaves humains dans leurs campements claniques, laissant présager de conflits futurs avec la vague colonisatrice provenant des Terres du Partage. Certaines légendes shyves, que l'on considérait peu jusqu'à cette découverte, ont gardé la mémoire de ces êtres féroces qu'ils nommaient « Tankas ».

La deuxième information nous provenant de Kilandarr Changelin est la configuration du terrain. Après avoir remonté le fleuve des Dragons sur des centaines de lieues, il trouva la source d'un autre grand fleuve, qu'il descendit cette fois en direction du nord-est. Celui-ci le mena tout droit vers le Nouveau Monde, qui selon lui est une vaste plaine au climat tout aussi rude que celui de la plaine d'Agash, mais finalement plus propice à la vie grâce aux « terres ardentes », comme il les a nommées lui-même. Ces terres sont alimentées par des sommets étonnants crachant un feu perpétuel, fournissant une source de chaleur inépuisable pour les autochtones.

Surtout, Kilandarr Changelin atteste de la présence de sardonite dans les grandes formations rocheuses disséminées un peu partout sur cette plaine. Ce métal très précieux qu'on ne trouvait jusque-là que dans de rares endroits de la terre des Nains ou de la Terre des Dragons, est exploité par les créatures humanoïdes mais ne semble pas constituer une ressource vitale pour eux

Terres interdites

l'est des Terres du Partage, la colonisation et même l'exploration ne sont pas sérieusement envisageables: la terre des Géants et des Zaraats est redoutée, et celle des Amanites inspire la terreur. Au centre de ces deux territoires hostiles, l'Hypériant veille et empêche toute expédition de traverser ses montagnes. Le puissant Royaume des Humains lui-même a d'ailleurs échoué dans cette tentative.

Au sud, la terre des Nains fait office de sanctuaire. Aucun royaume ne souhaite y imposer une présence humaine durable, les Nains étant historiquement des alliés dont la puissance et la sagesse sont très respectées. Plus loin, dans l'immensité de l'océan du Non-Retour, les légendes racontant l'existence de terres paradisiaques ne trouvent pas beaucoup d'échos parmi les grands explorateurs...

Enfin, à l'ouest doit probablement se trouver la terre des Damnés. Fou est celui qui décidera de mener une expédition au-delà du désert de Cristal en Orcadie en raison de cette menace majeure. Aucun indice ne laisse à penser qu'un bout de terre vierge existe dans cet au-delà. En revanche, l'île des Farfadets est bien connue des Northlandiens, eux qui ont vu leur flotte entièrement brûlée dans leur tentative d'en prendre possession...





CREATION OU DER SONNAGE





But commun

vant toute chose, il est essentiel que les joueurs laient une réflexion d'ensemble sur ce qu'ils veulent jouer collectivement. S'ils peuvent tout à fait incarner des représentants de nations différentes, il est préférable de leur donner un but commun ou à défaut, des motivations similaires. Les « alliances » d'intérêt ne manquent pas dans les Terres du Partage. Les personnages-joueurs (PJs) peuvent avoir un ennemi commun à combattre, typiquement un royaume ou une organisation. Ils peuvent soutenir une cause supérieure, par exemple la restauration du Royaume des Humains ou la défense d'une religion. Pourquoi pas également construire un passé unique : les PJs sont des amis unis par des liens de fraternité scellés dans leur enfance. Ou ils se sont donnés un objectif à long terme ambitieux: conquérir ensemble une terre et fonder une puissante colonie, explorer et piller Adel Christie capitale de l'Hypériant, etc. Les joueurs peuvent aussi incarner des personnages sans valeur dont l'unique but est l'enrichissement mutuel de chacun au sein d'un groupe purement mercantile...





Exemple: nous allons suivre un groupe de trois personnages tout au long des exemples futurs. Les joueurs décident collectivement d'incarner des exilés, chassés de leur propre pays pour des raisons diverses. Joueur 1 choisit d'incarner un Hiranis de Minasty, chef de Maison sakase chassé par le royaume de Hiranis car il œuvre pour la réunification de la Grande Sakasie. Joueur 2 opte pour un magicien blanc northlandien expulsé de son propre pays par la population haineuse de la magie. Joueur 3 se prononce pour un rebelle égéan vélandéniste, banni pour ses croyances renégates. Les trois personnages sont exilés à Céren et décident de lier leur destin et leur avenir...

Fiche de personnage

Les joueurs doivent se munir d'une fiche de personnage vierge (non disponible dans le livret de découverte). Le recto de cette fiche résume toutes les informations importantes liées à lui, c'est-à-dire ses données personnelles (Nom, Royaume, Peuple, Religion, etc.), sa carrière et ses attributs. Le verso indique les éléments secondaires, notamment l'équipement du personnage et ses relations. Les fiches de PNJ (Personnages non joueurs) sont spécifiques.

Dans le cadre de ce livret de découverte, le joueur a la possibilité de choisir un archétype parmi les quatre présentés en fin d'ouvrage.

Il n'est pas possible de jouer autre chose qu'un Humain des Terres du Partage.



Le livre de base comprend 15 carrières

Qu'elle soit imposée par l'environnement familial ou librement choisie, la carrière embrassée par le personnage va déterminer sa fonction (profession, activité ou titre) de rang 1, sa source de revenu annuelle, le type d'unité qu'il peut commander, son patrimoine, et son niveau de compétence minimum. Elle lui donnera également ses perspectives d'évolution (rangs 2 et 3), lorsque son personnage aura acquis suffisamment de renommée.

Selon le régime politique du royaume d'appartenance, il n'a pas forcément accès à toutes les carrières. Par exemple, un Brakovien (vivant sous une monarchie constitutionnelle) n'a pas accès aux carrières seigneuriales et judiciaires, celles-ci étant remplacées par les carrières politiques.

Le personnage commencera toujours au rang 1 de sa carrière, correspondant à une responsabilité locale et au commandement d'une seule unité. Le rang 2 lui permet d'acquérir des prérogatives régionales et le commandement de 3 unités, tandis que le rang 3 lui octroie une fonction royale et le commandement de 8 unités, c'est-à-dire d'un bataillon. Ses revenus, unité commandée et patrimoine sont décrits plus en détail dans la section « Possessions et Relations ».

Les niveaux de compétences de chaque carrière sont gratuits et automatiques, et peuvent être reportés directement sur la fiche de personnage. Les spécialités sont les groupes de compétence favorisés par cette carrière dans le cadre de la création du personnage : le PJ peut répartir 20 points dans les 12 compétences (9 dans le cas des compétences de Commandement) relevant des caractéristiques dont il est spécialiste grâce à la carrière.

Carrière aventurière

Fonction de rang 1 : Pionnier	
Régime	Tout régime
Fonction rang 2	Explorateur
Fonction rang 3	Conquérant
Source de revenu	Commerce
Type d'unité	Militaire ou non militaire
Patrimoine	Maison longue
Compétences	Cartographie 4
(spécialités :	Génie 2 🍪
- Adresse	Géographie 2 😃
- Intelligence	Navigation 2 🖐
- Physique)	Piégeage 2 🕊
	Pistage 3 🔅
	Premiers soins 3 🕊
	Rusticité 3 💪

a vocation du pionnier est d'investir de vastes espaces sauvages et d'établir les bases d'une colonie avec quelques hommes. Plus ambitieux encore, il peut prendre la tête d'une expédition vers des territoires inexplorés. C'est une garantie quasi certaine d'entrer au panthéon des héros, mais les épreuves sont nombreuses et souvent fatales. Enfin, un explorateur réputé peut espérer se voir accorder par son Roi une grande liberté de manœuvre lui permettant de conquérir les terres découvertes.







Carrière citadine

Fonction de rang 1 : Châtelain	
Régime	Monarchie
Fonction rang 2	Bourgmestre
Fonction rang 3	Grand échevin
Source de revenu	Rémunération
Type d'unité	Militaire ou non militaire
Patrimoine	Châtelet
Compétences	Arme courte 2 🖐
(spécialités :	Artisanat 2 🖐
- Adresse	Evaluation 3 🍪
- Esprit	Gestion 4 🍪
- Intelligence)	Intrigue 2 👾
	Jugement 2 🌑
	Persuasion 3 🎱
	Rumeurs 3 🛄

Le châtelain exerce les fonctions administratives d'une petite cité provinciale, en plus d'avoir les pouvoirs de police et de maintien de l'ordre dans sa zone de responsabilité. Les grandes décisions judiciaires sont de la responsabilité du prévôt, mais les affaires courantes sont bien de son ressort. Selon la constitution en vigueur dans la cité, il peut hériter de son poste à l'issue d'une élection. Un châtelain peut espérer devenir bourgmestre, dirigeant seul une cité de taille moyenne et présidant le conseil des échevins. Une grande renommée peut ensuite lui permettre d'atteindre le rang de grand échevin, le plaçant à la tête d'une capitale ou d'une cité de renom.

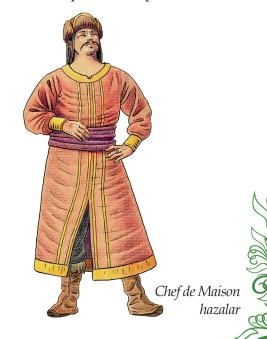


Châtelain souévien

Carrière clanique

Fonction de rang 1 : Chef de Maison	
Régime	Monarchie de Sakasie, Hiranis,
	Kélétie, Doriance
	Fédération tribale
Fonction rang 2	Chef de clan
Fonction rang 3	Chef de tribu/Patriarche
Source de revenu	Impôts
Type d'unité	Militaire ou non militaire
Patrimoine	Maison longue
Compétences	Arme d'hast 3 💪
(spécialités :	Arme de tir 2 🖐
- Commandement	Autorité 3 🍄
- Esprit	Bagarre 2 💪
- Physique)	Esquive 2 \(\)
	Intimidation 2 6
	Rusticité 4 💪
	Vigueur 3 💪

a « Maison » est une structure familiale dont le personnage est le chef. Les hommes et les femmes de cette maison lui sont d'une grande loyauté, puisqu'ils sont de la même famille. Cette fonction est attribuée à vie, mais une grande renommée peut permettre d'accéder au rang de « Chef de clan ». Le clan est la famille élargie se réclamant d'un ancêtre commun, les pays de culture sakase y accordent d'ailleurs une grande importance. Un chef de clan peut être élu « Chef de tribu » en pays hazalar et en Istarii, ou être élevé au rang de « Patriarche » dans les pays sakases, lui octroyant un réel pouvoir sur plusieurs clans.



Carrière criminelle

Fonction de rang 1 : Chef de bande	
Régime	Tout régime
Fonction rang 2	Chef de faction
Fonction rang 3	Maître de la pègre
Source de revenu	Vol
Type d'unité	Non militaire
Patrimoine	Camp retranché
Compétences	Arme courte 3 🕊
(spécialités :	Autorité 3 🎱
- Adresse	Bagarre 2 💪
- Perception	Crochetage 2 🖐
- Physique)	Evaluation 2 🍪
	Fouille 3 🌞
	Intimidation 4 6
	Piégeage 2 W

Carrière diplomatique

Fonction de rang 1 : Emissaire	
Régime	Monarchie
Fonction rang 2	Ambassadeur
Fonction rang 3	Légat
Source de revenu	Rémunération
Type d'unité	Militaire
Patrimoine	Villa
Compétences	Coutumes 3 🛄
(spécialités :	Héraldique 2 🛄
- Esprit	Intrigue 3 🔅
- Mémoire	Jugement 3 🌑
- Perception)	Langues 2 🛄
	Persuasion 4 🎱
	Rumeurs 2 🛄
	Sang-froid 2 🍄

Le chef de bande est celui qui choisit la voie du crime pour s'assurer un pouvoir ou une richesse. La plupart du temps, il campe avec sa bande dans des lieux inaccessibles et n'en sort que pour tendre des embuscades le long des routes et détrousser les voyageurs. Parfois, il est le chef d'un quartier dans une grande agglomération et vit de ses forfaits nocturnes. L'élimination de ses rivaux peut lui assurer une place de chef de faction, augmentant nettement la portée de ses méfaits. Avec une renommée suffisamment grande, il peut ensuite s'assurer le contrôle d'une région entière ou à défaut, gagner une grande influence sur le pouvoir en place.

'Emissaire effectue des missions diplomatiques ponctuelles à l'étranger pour le compte d'un gouverneur, d'un comte ou de tout autre personnage de premier plan. Il a parfois la lourde responsabilité de devoir désamorcer un conflit, négocier une aide ou obtenir une alliance. Avec une plus grande renommée, un émissaire peut devenir ambassadeur et représenter son royaume à l'étranger à titre permanent, devenant le principal interlocuteur de ses hôtes. Enfin, au rang 3 de cette carrière, le légat est directement au service du roi et est mandaté pour effectuer des missions de confiance de la plus haute importance, parfois secrètes.







Emissaire hiranis

Carrière judiciaire

Fonction de rang 1 : Prévôt	
Régime	Monarchie absolue
Fonction rang 2	Bailli
Fonction rang 3	Sénéchal
Source de revenu	Rémunération
Type d'unité	Militaire ou non militaire
Patrimoine	Châtelet
Compétences	Evaluation 2 🍪
(spécialités :	Fouille 2 🔅
- Esprit	Gestion 2 🍪
- Intelligence	Intrigue 3 🔅
- Perception)	Jugement 4 🎕
	Persuasion 3 🌯
	Rumeurs 3 😃
	Vigilance 2 👾

Carrière marchande

Fonction de rang 1 : Armateur/Caravanier	
Régime	Tout régime
Fonction rang 2	Négociant
Fonction rang 3	Chef de guilde
Source de revenu	Commerce
Type d'unité	Non militaire
Patrimoine	Galère / Maison de commerce
Compétences	Cartographie 2 🍪
(spécialités :	Evaluation 3 🐯
- Esprit	Géographie 3 😃
- Intelligence	Gestion 2 🍪
- Mémoire)	Jugement 2 🎕
	Langues 3 🛄
	Marchandage 4 🐯
	Navigation ou Equitation 2 **

es prévôts sont envoyés par le roi pour contrôler et faire respecter la justice royale chez tous ses vassaux et dans toutes les villes à travers le pays. S'ils n'ont aucun pouvoir exécutif ni législatif dans les fiefs seigneuriaux ni dans les cités, ils ont en revanche toute latitude pour rendre la justice et passer outre les décisions du baron local ou du châtelain. Hommes de confiance du palais royal, ils peuvent être amenés à enquêter sur un ou plusieurs acteurs locaux et parfois à maintenir l'ordre. La promotion au rang de Bailli leur accorde la responsabilité d'une province et l'autorité sur les gouverneurs et les comtes, tandis que le Sénéchal rend la justice royale où il le souhaite.

La carrière de marchand est fructueuse mais n'est pas de tout repos. Elle comporte des profils différents à ses débuts entre le caravanier parcourant les routes terrestres et l'armateur naviguant sur les fleuves et les océans. Toutefois, lorsque le personnage gagne ses galons de négociant, il s'attache surtout à envoyer ses propres caravanes et ses propres navires vers les places fortes commerciales et les ports majeurs des Terres du Partage. Au rang 3, les chefs de guilde qui ont acquis une grande richesse, osent parfois accompagner des expéditions exploratrices et y engager de gros moyens, dans un but purement commercial et lucratif.



Prévôt cérénien



Caravanière doriancile



Carrière mercenaire

Fonction de rang 1 : Chef de troupe		
Régime	Tout régime	
Fonction rang 2	Chef de guerre	
Fonction rang 3	Seigneur de guerre	
Source de revenu	Rémunération	
Type d'unité	Militaire ou non militaire	
Patrimoine	Caserne	
Compétences	Arme de lancer 2 💪	
(spécialités :	Arme de mêlée 4 🖐	
- Adresse	Arme de tir 3 🖐	
- Commandement	Autorité 3 🌑	
- Physique)	Bagarre 2 💪	
	Intimidation 2 6	
	Marchandage 2 🍪	
	Parade 3 💪	

Le chef de troupe a choisi de quitter l'armée régulière ou de consacrer sa vie à la guerre en toute indépendance, sans obéir à un maître ni à un roi. Il est sollicité par ses propres compatriotes ou par des étrangers pour mener une bataille ou suivre une guerre, de façon contractuelle et donc avec rémunération. Voyageant sans cesse pour approcher les conflits, il peut avoir comme ambition de devenir un chef de guerre ayant une réelle influence sur de puissants personnages. Au niveau encore supérieur, le seigneur de guerre s'octroie par la force ou obtient en guise de récompense un vaste territoire bien à lui, pouvant légitimement espérer être reconnu.



Chef de troupe kélète

Carrière seigneuriale

Fonction de rang 1 : Baron		
Régime	Monarchie absolue*	
Fonction rang 2	Comte	
Fonction rang 3	Haut-Seigneur	
Source de revenu	Impôts	
Type d'unité	Militaire ou non militaire	
Patrimoine	Manoir	
Compétences	Arme à deux mains 2 💪	
(spécialités :	Arme de mêlée 3 🖐	
- Agilité	Autorité 2 🎕	
- Mémoire	Enseignement 2 🍪	
- Physique)	Equitation 4 \(\)	
	Héraldique 3 🛄	
	Histoire 2	
	Parade 3 💪	

*Possibilité de jouer un Baron dans le royaume de Dunarr si le PJ a choisi d'être un dunarrien de Heta.

Le baron est propriétaire de ses terres et nul autre que lui ne peut y imposer son autorité. Ce fief lui assure des revenus confortables sur la base d'impôts prélevés sur ses sujets. Il est héréditaire et les ancêtres du baron y reposent en paix. Celui-ci rend la justice en ses terres, et peut légiférer selon son bon vouloir tant que la loi royale n'est pas remise en cause. Des conflits peuvent survenir avec les prévôts, chargés par le Roi de contrôler la bonne exécution de sa justice dans les terres seigneuriales. Au rang supérieur, le comte est propriétaire de terres très vastes, tandis que le haut-seigneur est capable de concurrencer son propre roi.



Baron dunarrien



Le PJ aura la possibilité dans le livre de base de choisir la troupe qu'il commandera parmi 104 unités différentes

Patrimoine

Du fait de sa position dominante au sein de sa communauté, le PJ dispose d'un patrimoine dont il a hérité ou dont il a la responsabilité de par ses fonctions. La nature de ce bien dépend entièrement de la carrière choisie :

Fonction	Bien possédé
Agitateur	Camp retranché
Armateur	Galère
Baron	Manoir
Capitaine	Caserne
Capitaine de brig	Brigantin
Caravanier	Maison de commerce
Carrière secrète	Temple
Châtelain	Châtelet
Chef de bande	Camp retranché
Chef de troupe	Caserne
Chef de Maison	Maison longue
Emissaire	Villa
Magistrat	Villa
Missionnaire	Temple
Pionnier	Maison longue
Prévôt	Châtelet

Unité

Le personnage commande une unité quel que soit la carrière choisie. Une unité est un groupe d'une trentaine de combattants (plus ou moins) obéissant à un chef unique, utilisant un armement ou un mode d'action commun, et surtout insécable : si des missions peuvent être confiées à une partie de l'unité, elle ne peut souffrir d'aucun fractionnement sur le champ de bataille. Selon la carrière du PJ, le joueur a le choix de commander une unité militaire, c'est-à-dire consacrée à la guerre par son roi, ou non militaire, c'est-à-dire une troupe d'opportunité (bien souvent générique) qui n'a aucune valeur légale. Bien entendu, une unité ne peut être choisie qu'en fonction de son royaume d'appartenance.

DNJs

e personnage possède un patrimoine, et commande une unité. Il y a donc un certain nombre de Personnages Non Joueurs (PNJs) qui l'entourent et dont le PJ peut disposer comme il l'entend. Si le MJ a suffisamment de motivation, il peut créer autant de PNJs qu'il existe de personnel de maison (dans le cas d'un patrimoine terrestre) ou de membres d'équipage (dans le cas d'un patrimoine maritime). Il peut les décrire grossièrement sur une ligne, cela représentant moins de dix personnes, en précisant au moins les valeurs de leurs caractéristiques primaires (moyenne faible). Pour l'unité, il est nécessaire de détailler le combattant-type, à l'aide d'une fiche de PNJ disponible en fin d'ouvrage, en s'inspirant bien sûr des caractéristiques générales de l'unité et en héritant logiquement des armes et armures de cette dernière. Aucune compétence ne pourra dépasser le niveau 3. De même, deux PNJs principaux doivent être créés: le second, et au choix du PJ soit le gardedu-corps soit le spécialiste, qui sont les meilleurs représentants de l'unité.

e second est l'adjoint du PJ. Il gère absolument tout dans le domaine de ce dernier, de l'intendance du patrimoine jusqu'à la gestion quotidienne de l'unité. Le PJ est avant tout un homme de haut rang postulant à une renommée d'envergure, et n'a certainement pas à se soucier des choses de plus bas niveau. Trouver un logement à l'unité pour la nuit, organiser un voyage, entretenir le domaine, assurer l'approvisionnement pour le prochain siège, etc., sont autant d'actions qui sont dans les attributions du second, sans que le PJ n'ait nécessairement à y penser. En revanche, lorsqu'il s'agit d'engager une certaine somme d'argent, le second n'a pas les mains libres et sollicite toujours l'autorisation du PJ. Celui-ci s'adressera directement à lui pour donner des consignes à l'unité ou pour tout ce qui concerne le patrimoine et la logistique de groupe. Le second, qui peut porter différents noms selon la carrière du PJ (lieutenant, quartier-maître, régisseur, etc.), est bien un PNJ: à l'image de l'ensemble des gens du domaine et de l'unité, il est systématiquement joué par le MJ.

Dans le même principe, puisque le PJ est le chef de son unité, il peut très bien décider de piocher le meilleur combattant parmi ses hommes pour en faire son garde-du-corps personnel le suivant dans toutes ses aventures. Si le PJ n'est pas doué pour combattre, c'est même vivement recommandé... Il est possible qu'il pâtisse de ce choix de se faire accompagner, en matière de renommée lors de certaines aventures : en effet, lors de combats épiques, la gloire peut rejaillir sur son garde-ducorps plutôt que sur lui-même! De plus, ce PNJ a un certain coût financier : il exigera systématiquement une rémunération pour ses services (1 pièce saisonnière, plus ou moins) et se fera équiper et entretenir en totalité par le PJ, exception faite de l'équipement qu'il possède déjà. Car comme tous les hommes de l'unité, il hérite dans tous les cas des armes et armures de cette dernière.

Dans l'unique cas où le PJ estime ne pas avoir besoin de la protection du garde-du-corps, il peut choisir de s'entourer du **spécialiste** : c'est une personne de l'unité particulièrement talentueuse dans une compétence bien précise : cela peut être le Génie (en vue de faciliter la construction d'engins de siège par exemple), la Médecine, l'Artisanat, etc. Toutefois, il ne peut pas être spécialiste d'une compétence du groupe Commandement. Contrairement au second et au garde-du-corps dont les attributs sont entièrement définis par le MJ, le joueur a cette fois la possibilité de choisir le talent qui sera maîtrisé par son spécialiste. Cette compétence prendra alors un niveau de 4, avec la caractéristique associée (par exemple, Intelligence pour la Médecine) à 12. De la même manière que pour le garde-du-corps, le spécialiste exigera une rémunération s'il doit être extrait de l'unité pour effectuer des missions ou pour accompagner le PJ dans ses voyages.



Exemples d'unité

Dans le cadre du livret de découverte et afin de mener à bien le scénario d'initiation proposé plus loin, quatre unités parmi les 104 disponibles dans le livre de base vous sont proposés en exemple.

Symboles dans l'ordre : Manoeuvre , Charge , Mêlée , Défense Ferme , Tir , Dégâts (C=Corps-à-corps ; T=Tir), Protection , Résilience . Si la valeur en Dégâts ne différencie pas le Tir et le Corps-à-corps, cela signifie qu'elle est identique pour les deux.

Unité	Type	L	n	III A		**	W	盤	•
Archers longs égéans	Militaire	8	6	8	+0	12	C2 T3	1	11
Brigands	Non militaire	8	6	8	+2	6	2	1	11
Guerrières de clan kalèses	Non militaire	6	8	10	+2	6	C3 T4	1	8
Serviteurs sakases	Militaire	6	6	8	+4	6	2	2	10

Les **archers longs égéans** sont les unités de base du royaume égéan et comptent parmi les meilleurs tireurs des Terres du Partage. Ils sont armés d'un arc long (Arme de Tir, Dégâts x2, Précision +1 dé) et d'une épée commune (Arme de Mêlée, Dégâts x2), et protégés d'une simple armure de cuir (Protec. 6).

Les **brigands** détroussent les voyageurs et pillent les caravanes marchandes. Ils possèdent un écu (ND Parade -1) et une armure de cuir (Protec. 6), et combattent à l'épée commune (Arme de Mêlée, Dégâts x2) et à l'arc court (Arme de Tir, Dégâts x1).

Les guerrières de clan kalèses forment la seule unité entièrement féminine des Terres du Partage. Elles sont au service de leur clan, protégées par une armure de cuir (Protec. 6) et une rondache (ND Parade -1), et lourdement armées avec un sabre (Arme de Mêlée, Dégâts x2 +4) et un javelot (Arme de lancer, Dégâts x3, Vigueur à la place de Précision).

Les **serviteurs** sakases forment une autre unité d'infanterie, armée par des volontaires non issus des clans historiques. Ils sont bien protégés avec un pavois (ND Parade -1, -2 si Retranchement) et une cotte de mailles (Protec. 8), et combattent à la lance (Arme d'Hast ou Lancer, Dégâts x2).





let simple

a résolution d'une action simple s'effectue en associant la compétence (notée sur 5) sollicitée du personnage-joueur (PJ) avec sa caractéristique primaire (notée sur 20) liée. La compétence donne le nombre de dés à jeter tandis que la caractéristique nous indique le type de dés, en arrondissant au plus bas. Les types de dé possibles sont le D4, D6, D8, D10, D12 ou D20.



Exemple: Alandir Cœur d'Or tente de crocheter une serrure. Il est très habile puisqu'il a 12 en adresse, mais le crochetage ne fait pas partie de ses passe-temps favoris puisqu'il n'a que 2 dans cette compétence. Il va donc jeter 2D12 pour cette action (2 dés pour son niveau 2 en Crochetage, D12 car 12 en Adresse).

Le niveau de difficulté (ND), déterminé par le maître de jeu (MJ), est le score à atteindre par chacun des dés lancés pour qu'ils deviennent des réussites. Le joueur n'a besoin que d'une seule réussite pour transformer l'action en succès, mais en obtenir plusieurs donne une indication de la qualité de ce succès (voir « Succès ou échecs critiques » ciaprès). Pour déterminer le ND, le MJ doit prendre en compte les éléments extérieurs, la fatigue du PJ, la difficulté naturelle de l'action, etc. Le joueur peut revenir sur sa décision de tenter une action une fois le ND connu. De base, on considère ce ND :

ND	Interprétation de la difficulté
2-3	Action basique
4-5	Action facile
6-7	Action moyenne
8-9	Action difficile
10-11	Action complexe
12-13	Action inabordable

Toute action au-delà de 13 est considérée comme une folie!



Exemple: la serrure de porte que Alandir Cœur d'Or veut crocheter a été conçue par un grand professionnel. De plus, le PJ est blessé et éprouvé par les derniers combats. Le MJ, avec ces éléments, considère le ND à 10, « action complexe ». Pour obtenir un succès, le PJ devra donc obtenir un résultat de 10 ou plus sur au moins un des 2D12 lancés.

Succès ou échecs critiques

Un minimum de 1 réussite est nécessaire pour obtenir un succès, mais plus le joueur obtient de réussites, plus le succès est grand et l'action accomplie avec qualité:

Nombre de réussites	Niveau de succès
1	Succès normal
2	Succès extraordinaire
3	Succès exceptionnel
4	Succès prodigieux
5	Succès miraculeux

L'inverse n'est pas forcément vrai, car le nombre de non-réussites n'est pas comptabilisé à partir du moment où au moins un dé obtient une réussite. L'échec critique survient lorsque le résultat des dés ne donne aucune réussite, et qu'au moins un dé a eu un résultat de 1, conformément à la règle suivante :

Nbre de résultats « 1 » pour 0 réussite	Niveau d'échec
0	Echec normal
1	Echec extraordinaire
2	Echec pitoyable
3	Echec phénoménal
4	Echec fatal



la serrure, avec un ND de 10. Il obtient 6 et 1. C'est donc un échec extraordinaire car il n'a obtenu aucune réussite et a en plus eu un résultat de 1... Le MJ interprète ce résultat en RP et lui signifie qu'Alandir s'est blessé à la main et qu'il a fait du bruit, attirant les gardes qui se tenaient non loin...

Dé de prouesse

L orsque le joueur obtient le résultat maximum avec un dé (4 avec un D4, 6 avec un D6, etc.), il a la possibilité de jeter un dé de prouesse, c'est-à-dire un dé de type supérieur (s'il a obtenu 6 avec un D6, son dé de prouesse est un D8) dont le résultat bon ou mauvais sera associé aux dés préalablement jetés. Le joueur jette autant de dés de prouesse qu'il obtient de maximum(s) à son jet de dé(s), avec effet cumulatif : s'il obtient le score maximum avec un dé de prouesse, il rejette un autre dé de prouesse toujours supérieur jusqu'à la limite du D20.

Une réussite est une réussite, qu'elle soit issue d'un dé normal ou d'un dé de prouesse. De la même manière, un résultat de « 1 » au dé de prouesse compte comme un échec critique si aucune réussite ne peut compenser.

Le dé de prouesse n'intervient que dans le cas d'un jet de compétence où un ND est appliqué, quel qu'il soit, mais aucunement pour un autre type de jet. Les jets de bataille sont bien sûr concernés puisqu'un ND est déterminé et une compétence de commandement est sollicitée.



Exemple: Bardiyès de Minasty choisit de se dissimuler dans le décor. Il n'a que 1 en Dissimulation, et 8 en Agilité. Le MJ considère que le ND n'est que de 5 car la pièce est sombre et les éléments de décor nombreux. En jetant 1D8, le joueur obtient un score de 8! Cela fait d'ores et déjà une réussite dans son panier, mais ce résultat lui permet également de jeter un dé de prouesse: il jette 1D10 et obtient... 10! Deuxième réussite et nouveau dé de prouesse: jet d'1D12, mais cette fois il fait 1 (sans conséquence puisqu'il a déjà 2 réussites). Les 2 réussites lui permettent de se dissimuler au nez et à la barbe des gardes, en ayant même la possibilité de quitter la pièce.

Jet d'opposition

Un jet d'opposition confronte le jet de dés d'un personnage avec celui d'un autre. Il interviendra chaque fois que la résolution d'une action dépend de la résolution d'une autre action d'un personnage tiers, ami ou ennemi. Il ne fait pas toujours intervenir les mêmes compétences et caractéristiques entre les deux acteurs, et ne se confronte pas forcément au même ND. Il peut en revanche s'opposer à plusieurs personnages sans qu'il y ait nécessité de relancer son jet initial.

Le succès de l'action n'est plus considéré en fonction du nombre de réussites, mais en fonction de la différence de réussites par rapport à l'adversaire. Ainsi, un personnage qui obtient au moins 1 réussite de plus que l'adversaire contre lequel il effectue un jet d'opposition, prend l'avantage sur ce dernier. Si aucun des deux protagonistes n'a obtenu de réussite, c'est un échec pour les deux camps. Si les deux obtiennent le même nombre de réussites, c'est un succès partiel offrant parfois quelques avantages (en combat, par exemple, cela permet de porter un coup basé uniquement sur la Vigueur).



Le livre de base comprend des règles de magie offrant une liberté quasi-totale

Les combats, dans Les 3 Fléaux, se résolvent assez rapidement. Ils ne s'éternisent pas à la façon de certains jeux de rôle épiques, bien que deux combattants bien protégés et de niveau égal peuvent éventuellement s'affronter sur une plus longue plage de temps. Les joueurs se doivent donc d'être prévenus : prendre un coup de quelque arme que ce soit est potentiellement fatal! Le combat se déroule sur un cycle de 3 phases, qui se renouvelle jusqu'à neutralisation de l'un des adversaires : la phase de détermination, la phase de résolution, puis la phase des dommages.

Phase de détermination

Tous les acteurs concernés par le combat annoncent leurs intentions, ou plutôt, l'action qu'ils vont effectuer : désarmer l'adversaire, attaquer avec un type d'arme déterminé, esquiver, fuir, etc. Les déclarations de chaque combattant se font dans l'ordre croissant de la caractéristique secondaire « Initiative » de chacun. En cas d'égalité, le MJ détermine arbitrairement qui déclare son action en premier, en prenant en compte le facteur de surprise. En cas d'embuscade justement, le défenseur ayant une initiative plus faible que l'attaquant ne peut déclarer aucune action sur ce cycle...

Le MJ décide alors des attributs à utiliser selon l'action déclarée. Une attaque classique s'effectue avec la compétence d'arme appropriée (Arme de mêlée pour une épée, Arme courte pour une dague, etc.) et la caractéristique associée. Elle nécessite forcément un jet d'opposition, à moins que l'adversaire n'oppose aucune résistance (exemple : tentative de fuite) ou tente une action isolée (exemple : Lutte). Ce jet peut s'opposer à une attaque similaire, à une parade, à une esquive, ou autre. La Parade ou l'Esquive sont des actions qui doivent être annoncées pendant la phase de détermination, et permettent en cas de succès extraordinaire ou supérieur de tenter une contreattaque.

Phase de résolution

Selon l'action annoncée par les protagonistes du Combat, le MJ détermine un ND pour chacun. La résolution de l'action se déroule suivant les règles du jet d'opposition, dans l'ordre décroissant d'initiative cette fois (la plus haute en premier), et peut donc confronter plusieurs compétences entre elles. Si tel n'est pas le cas, un jet simple est effectué des deux côtés et sa résolution traitée indépendamment (exemple : les deux personnages choisissent de lancer leur arme).

Dans le cadre de ce livret de découverte, les différentes actions de combat ne sont pas décrites avec précision. Le tableau suivant indique toutefois les actions sélectionnables pour le PJ ou tout autre combattant, avec leurs oppositions possibles :

Action déclarée	Oppositions possibles
	Oppositions possibles
Attaque	Attaque classique,
classique	Parade, Esquive, Bagarre,
	Charge, Désarmement,
	Retranchement
Désarmement	Attaque classique,
	Parade, Esquive,
	Charge, Désarmement,
	Retranchement
Parade	Attaque classique, Bagarre,
	Charge, Désarmement, Arme
	de lancer, Arme de tir
Esquive	Attaque classique, Bagarre,
•	Charge, Désarmement, Arme
	de lancer
Charge	Attaque classique,
	Parade, Esquive, Bagarre,
	Charge, Désarmement,
	Retranchement
Retranchement	Idem Parade
Bagarre	Attaque classique, Parade,
	Esquive, Bagarre, Charge,
	Retranchement
Lancer	Parade, Esquive, Retranchement
Tir	Parade, Retranchement
Lutte	Lutte (non déclaré)
Fuite	Vélocité (non déclaré)



Exemple 1: Alandir Coeur d'Or surprend son adversaire et effectue donc un jet simple en Arme de Tir. Il a 4 dans cette compétence et 12 en Adresse, il jette ainsi 4D12. Le ND n'est qu'à 5, car le PNJ est totalement surpris par cette attaque et la distance entre lui et le PJ est faible. Les dés donnent 12, 8, 5 et 5. C'est un succès prodigieux!

Phase des dommages

Un succès lors d'une action offensive précédemment décrite permet d'infliger des dommages à l'adversaire touché ou provoque les effets suivants :

Action réussie	Effet(s)
Attaque classique	Dommages (Vigueur + Arme)
Contre-attaque	Dommages (Arme)
Désarmement	L'adversaire lâche son arme
Charge	Dommages (Vigueur x2 + Arme)
Bagarre	Dommages (Vigueur)
Lancer	Dommages (Précision + Arme)
Tir	Dommages (Précision + Arme)
Lutte	L'adversaire chute au sol

Lorsque des dégâts sont infligés par la Vigueur, on lance les dés de la compétence Vigueur du personnage attaquant. Le plus haut résultat (si plusieurs dés) est retenu. Il n'y a pas possibilité de réaliser un dé de prouesse (car pas de ND), mais si un dé a atteint son résultat maximum, on ajoute le deuxième dé le plus élevé, si existant. Si ce dé atteint également un maximum, on ajoute le troisième, et ainsi de suite. Certaines armes comme la masse offrent la possibilité d'ajouter d'office le résultat du deuxième dé, si existant. Dans ce cas-là, on ajoute le troisième dé uniquement si le premier ET le deuxième ont atteint le score maximum. Dans le cas d'une Charge, le total des dégâts de Vigueur est doublé.

Les Dégâts de l'arme sont équivalents au nombre de réussites obtenues lors de l'attaque, dans le cas d'un jet simple, ou à la différence de réussites par rapport à l'adversaire dans le cas d'un jet d'opposition. Ce nombre est modifié (généralement multiplié) par l'arme elle-même (voir le chapitre « Appendices », section « Table des prix »).

Les Dégâts de l'arme sont ajoutés à ceux de la Vigueur dans le cas d'une Attaque classique ou d'une Charge. On soustrait à ce résultat total le score de Protection de l'armure de la victime, qui s'applique contre tout type d'attaque. Enfin, les points restants, que l'on appelle Dommages, sont directement soustraits au score de Santé de cette même victime.

Dans le cas d'une action de Tir ou de Lancer, les Dégâts de l'arme sont ajoutés au score de Précision, utilisant la même mécanique que pour la Vigueur : les dés de la compétence Précision sont lancés et le plus haut résultat est retenu, éventuellement plus si le maximum est atteint sur un ou plusieurs dés.



Exemple 1 : Alandir Cœur d'Or a obtenu un succès prodigieux en décochant une flèche sur son adversaire. Il possède un arc composite, qui lui permet de multiplier par deux son nombre de réussites pour calculer les Dégâts de l'arme. 4 réussites (succès prodigieux) x2 = 8. Il a 2 en précision et 12 en Perception, il jette donc 2D12 et obtient 3 et 10. Il retient le plus haut résultat, soit le 10, pour le calcul des Dégâts de Précision. La faible armure de Protection 6 de son adversaire est soustraite à ce total de 18 (8 +10). Celui-ci perd 12 points de santé, avec en prime une blessure grave! Le MJ décide que la flèche transperce son bras et lui fait lâcher son arme.







Le livre de base comprend des règles de promotion de carrière, d'apothicaire, d'alchimie, de voyage, de santé

Gain d'expérience

l 'expérience (XP) s'accumule au titre d'une caractéristique primaire : Physique, Agilité, Adresse, Intelligence, Mémoire, Perception, Esprit, en y ajoutant le groupe « Commandement ». Elle est gagnée par les dés de prouesse selon cette règle :

1 dé de prouesse lancé = 1 point d'expérience

Et ce, peu importe le résultat du dé de prouesse! Celui-ci étant généré par l'obtention du résultat maximum à un dé, il est donc plus facile d'obtenir de l'XP dans une caractéristique que l'on maîtrise peu que dans une où l'on est champion.

Les points d'XP s'accumulent ainsi dans la caractéristique sollicitée pour le jet de dé (exemple : si j'ai effectué un jet d'Escalade et obtenu un dé de prouesse, je gagne 1 point d'expérience en Agilité). Le joueur peut ensuite choisir d'investir ces points pour améliorer ses caractéristiques primaires, ses caractéristiques secondaires ou ses compétences.

Renommée

La renommée est une finalité pour tous les personnages, quels qu'ils soient. Qu'on soit humble ou qu'on soit orgueilleux, le but ultime de chaque individu ayant embrassé des carrières telles que celles décrites dans le chapitre « Création du personnage » est d'être reconnu pour son talent, ses exploits ou ses victoires. Les Terres du Partage accordent une attention toute particulière à ces hommes d'exception, et vénèrent même ceux qui accèdent au statut si convoité (souvent donné après la mort) de Héros.

La renommée est évaluée sur une échelle de 0 à 1000, d'Inconnu à Héros. Les PJs commencent toujours à 20, correspondant à une valeur moyenne dans les rangs 1 de leur carrière. Leur renommée est donc faible, à en juger par la table de correspondance suivante :

Points de renommée	Renommée du personnage
0-9	Inconnu
10-19	Quelconque
20-49	Connu (quartier)
50-99	Réputé (cité)
100-199	Fameux (province)
200-499	Célèbre (royaume)
500-999	Illustre (continent)
1000	Héros légendaire

Il est inconcevable pour qui que ce soit d'accéder à de hautes fonctions sans une renommée suffisante. Celle-ci s'acquiert en gagnant des batailles ou en réalisant des actions d'éclat à forte portée, mais également en passant maître dans un domaine d'expertise. Voici quelques exemples de gains dont peut s'inspirer le MJ, bien que celui-ci soit totalement libre dans l'attribution - ou non - de points de renommée supplémentaires :

Actions	Gains de renommée
Escarmouche remportée	+10
Bataille remportée	+20
Découverte minime	+5
Découverte majeure	+10
Découverte d'exception	+25
Action d'éclat publique	+2 à +20
Compétence à 5D12	+25
Quête achevée	+20
Mort héroïque	+100

Seul le temps peut défaire une renommée!







Le livre de base comprend en outre des règles détaillées de combat naval et de siège

e PREBAT est le Processus de REsolution des BAtailles Terrestres, ensemble de règles essentielles pour jouer aux 3 Fléaux. Il permet au MJ et aux joueurs de connaître le vainqueur d'une bataille, quelle qu'elle soit, en déroulant l'ensemble du processus depuis la phase de manœuvre des troupes jusqu'à la mêlée générale et la défaite de l'un des deux camps. À partir du moment où une ou plusieurs unités terrestres s'opposent à une ou plusieurs autres unités terrestres, le PREBAT se déclenche. Sauf dans le cas d'un siège, où le PRESI remplace le PREBAT.

Le PREBAT comprend 5 phases majeures, les deux dernières se renouvelant dans un cycle permanent jusqu'à la destruction ou l'abandon d'un des camps:

- 1. Phase de stratégie générale (non décrite dans le livret de découverte)
- 2. Phase de détermination du champ de bataille
- 3. Phase de déploiement
- 4. Phase de manoeuvre
- 5. Phase de combat

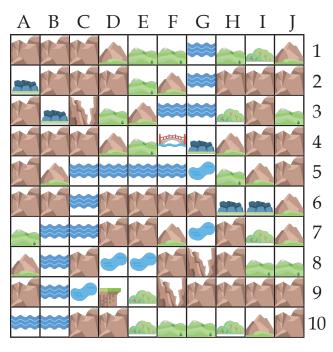
Champ de bazaille

a phase de stratégie générale a déterminé le milieu dans lequel allait se dérouler la bataille, et les deux troupes armées (une troupe = une ou plusieurs unités) vont donc se rencontrer sur un champ de bataille correspondant à ce milieu. Le MJ doit proposer plusieurs champs de bataille (au minimum 2) au vainqueur du jet de Manœuvre Terrestre précédent, lequel choisira ainsi selon ses préférences.

Il est possible que le combat se déroule dans la continuité d'un scénario pré-établi, ou résulte d'un évènement imprévu qui impose la bataille à un ou plusieurs acteurs qui se sont laissés surprendre (exemple: une embuscade). Dans ce cas-là, le MJ impose le champ de bataille, qu'il a probablement prévu dans le cadre de son scénario.

Un champ de bataille fait toujours 10 cases sur 10, une case correspondant environ à 50 toises (100 mètres). À chaque case correspond un type de terrain, offrant certains bonus ou malus en fonction des actions de combat choisies. Le MJ a tout le loisir de déterminer lui-même la composition du champ de bataille, mais le plus simple reste de piocher dans la base des modèles existants (livre de base).

Prenons l'exemple d'un champ de bataille tiré d'un modèle du milieu montagneux. Les cases manquantes du modèle sont comblées de façon aléatoire grâce au tableau correspondant à ce milieu (non disponible dans le livret de découverte), ce qui nous donne notre champ de bataille final:



Cela peut être assez déroutant pour le non-initié, mais l'œil du spécialiste verra immédiatement les intérêts majeurs du terrain en fonction des capacités de ses troupes. Par exemple, une unité d'archers pourrait idéalement se placer sur la pente escarpée en D4, arroser de flèches les ennemis qui passeraient le pont en F4, pour se réfugier ensuite derrière des troupes amies plus costaudes dans le défilé en C3.

Le pont, le promontoire et les défilés sont des terrains particuliers, tout comme la rivière. Il en existe d'autres et le MJ peut tout à fait en inventer :

Terrain particulier	Signification
	Pont
<u>*</u>	Vieille bâtisse
	Ruines
	Caverne
N	Défilé
THE STATE OF THE S	Promontoire
<u> </u>	Oasis
	Rivière

Il n'est pas nécessaire d'avoir un véritable support de jeu pour le champ de bataille. Celui-ci sert uniquement pour les phases de manoeuvre et de mouvement, afin de déterminer où vont se dérouler les différentes escarmouches et la bataille finale. Chaque terrain offrant des possibilités tactiques différentes. Ainsi, les joueurs et le MJ peuvent tout à fait se contenter de dessiner le champ de bataille en 10x10 cases sur une feuille blanche, et utiliser leurs propres symboles de terrain.

Terrain

e terrain influence largement le ND de Charge, de Mêlée, de Manoeuvre ou encore de Tir, actions décrites dans la sous-section suivante. Le défenseur qui occupe la case de terrain est dissocié de l'attaquant qui vient conquérir ou attaquer la case. Ainsi, deux unités occupant deux cases différentes et se provoquant par des tirs, attaquent la case de l'autre. Une unité attaquée dans sa propre case ne peut pas choisir une action de tir, celle-ci est donc impossible à réaliser dans une position de défenseur. Le ND applicable pour un Tir est ainsi celui du terrain occupé par l'adversaire, mais le propre terrain de l'unité qui tire peut servir à augmenter la portée d'une case (dune de sable, pente escarpée).

Deux unités engagées en combat sur la même case ne peuvent être deux attaquants ou deux défenseurs : celle qui occupait en premier la case est défenseur, celle qui est venue la conquérir est attaquant, et ce jusqu'à ce que l'une des deux quitte la case.

Le ND pour toute action de combat est toujours à 4 de base. Des modificateurs s'appliquent selon si l'on attaque ou si l'on défend, comme indiqué dans le tableau suivant :

ND aux action	ND aux actions de combat (4 de base)									
Terrain	<u>&</u>	•	***	3						
Bois dense 🌉	+2	Att +2 Def +2	Def -2	Att +3						
Bois éparse A	+1	Att +1 Def +1	Def -1	Att +2						
Découvert 🌉		Def +1	Def +1	_						
Dune de sable	+2	Att +2	Att +2	P+1						
Grand bosquet	+2	Att +2 Def +1		Att +2						
Marais 🐪	+3	Att +3 Def +2	Att +2 Def +1	Att +1						
Pente escarpée 🛦	+3	Att +3	Att +3	Att +1 P +1						
Pente douce	+1	Att +1	Att +1	-						
Prairie 🛌	-	Att-1	Att -1	Att-1						
Sable <u>*</u> .	+1	Att +1 Def +1	-	Att-1						
Terrain caillouteux	+2		Att +1 Def +1	-						
Vallée sèche (wadi)	-	Def -1	Def -1	Att +2						

Les terrains « paroi rocheuse », « étang », et « bois impénétrable » sont absolument infranchissables quelle que soit l'unité qui manoeuvre.

Une case de terrain peut contenir jusqu'à 8 unités de combat de chaque camp, quelles qu'elles soient, mais n'est pas forcément capable d'en aligner autant face à face (on parle alors de largeur de front). Par exemple, dans un défilé montagneux, une unique unité fera face à une unique unité adverse, les autres troupes attendant leur tour derrière ces deux-là. Les terrains particuliers ont justement des largeurs de front originales, et peuvent également influencer la portée de tir.



Elle consiste à pénétrer sur le champ de bataille et à déployer ses troupes sur la case souhaitée. Au début de cette phase, les camps sont situés à l'extérieur du champ de bataille, l'un en face de l'autre (Est-Ouest ou Nord-Sud). Un jet simple de Manoeuvre Terrestre est effectué entre les commandants de chaque troupe. Comme pour toutes les compétences de Commandement, ce jet ne sollicite aucune caractéristique : c'est la valeur en Manoeuvre de l'unité commandée qui détermine le type de dé, arrondi à l'inférieur. Si plusieurs unités sont commandées, c'est la valeur de la plus faible qui est retenue.

Le MJ détermine le ND du jet de Manoeuvre Terrestre uniquement en fonction du terrain : une troupe située sur une moitié du champ de bataille à dominante montagneuse ou forestière aura plus de difficulté à se déplacer qu'une autre située dans une moitié à dominante plate. Quoi qu'il en soit, le résultat du jet détermine jusqu'à quelle distance l'unité ou la troupe peut occuper une case :

Nbre de réussites obtenues	Nbre de cases parcourues
0	5
1 (succès normal)	6
2 (succès extraordinaire)	7
3 (succès exceptionnel)	8
4 (succès prodigieux)	9
5 (succès miraculeux)	10

Le camp qui a obtenu le plus grand nombre de réussites (en cas d'égalité, les plus hautes valeurs) se déplace en premier. Un succès prodigieux, par exemple, signifie que la troupe peut choisir n'importe quelle case de terrain (y compris en diagonale) jusqu'à 9 cases de distance à condition de ne pas passer par les cases infranchissables. L'adversaire (ou l'unité suivante si plusieurs acteurs sont sur le champ de bataille) peut choisir toute autre case non occupée, selon son résultat et l'accessibilité de la case. Aucun combat n'est possible pendant cette phase.



Exemple: Alandir et son unité d'archers longs égéans affrontent des brigands commandés par Morbraq Un-Seul-Œil. Le joueur jette 3D10 (il a 3 en Manoeuvre Terrestre et son unité a 11 en Manoeuvre). Le ND est fixé à 6 par le MJ car le terrain est escarpé dans sa zone (il est situé à l'est). Il obtient 8, 8, 1. Morbraq doit surmonter un ND équivalent et le MJ jette 2D8 pour lui. Il obtient 1 et 4. Les archers longs peuvent se déplacer en premier et parcourir 7 cases (2 réussites): ils franchissent le pont et s'installent en D4 sur la pente escarpée. L'adversaire reste à bonne distance, en A2.

Dhase de manoeuvre

De la même manière que pour la phase de déploiement, un jet simple de Manœuvre Terrestre est effectué par chaque commandant, uniquement si sa troupe n'est pas engagée en mêlée. Le ND applicable à ce jet dépend du terrain actuellement occupé par l'unité. Le résultat, interprété selon le nombre de réussites et la valeur de celles-ci en cas d'égalité, détermine l'ordre d'initiative.

Ce jet de Manœuvre Terrestre est déterminant car le nombre de réussites, appelé « Bonus Manœuvre », est ajouté à tout jet effectué pendant la phase de combat de ce cycle (Tir, Charge, etc.), sauf si ce jet ultérieur donne 0 réussite. Un échec critique donne un Bonus Manœuvre négatif.

Lorsqu'une unité s'est engagée en Mêlée ou en Charge lors du cycle précédent, elle n'effectue plus cette phase de manœuvre jusqu'à ce qu'elle ait vaincu son adversaire ou qu'elle ait réussi à quitter la case. Elle passe alors directement à une nouvelle phase de combat sur ce cycle, et récupère le Bonus Manœuvre, ainsi que l'ordre d'initiative, du dernier jet de Manœuvre Terrestre effectué même s'il remonte à plusieurs cycles.





Exemple: Alandir Cœur d'Or et Morbraq Un-Seul-Œil se disputent l'initiative par un jet de Manoeuvre Terrestre. Le premier a un ND de 7 (pente escarpée) et jette 3D10: il obtient 7, 3 et 2. Le deuxième a un ND de 6 (terrain caillouteux) et jette 2D8: il obtient 8, dé prouesse 5, et 4. C'est une égalité mais l'initiative est pour Morbraq Un-Seul-Œil grâce à un meilleur score (8 contre 7). Chacun bénéficie d'un Bonus Manœuvre de 1, qu'ils pourront ajouter à leur jet (si au moins 1 réussite) lors de la phase suivante.

Phase de combat

Le combat. Selon le jet de Manœuvre Terrestre de la phase précédente, chacun déclare dans l'ordre inverse (du plus petit succès au plus haut) l'action qu'il va effectuer parmi celles proposées ci-après. Une fois les intentions recueillies, le MJ et les joueurs procèdent à la résolution de ces actions dans l'ordre normal (du plus haut succès au plus petit).

Tir : une unité ne peut tirer que jusqu'à deux cases adjacentes, une seule si elle est équipée d'armes à feu ou de frondes, éventuellement plus selon le terrain (Dune de sable, Pente escarpée, Promontoire), à condition qu'aucun terrain plus haut ne vienne faire obstacle (exemple: une pente escarpée entre deux prairies). Le commandant effectue un jet simple de Tir (compétence de Commandement) en y associant la valeur en Tir de l'unité commandée pour connaître le type de dé utilisé. Une distance supérieure à 1 case impose un modificateur de +2 par case supplémentaire (cible à 2 cases = ND+2). Le Bonus Manœuvre est ajouté au nombre de réussites de ce jet, sauf si celui-ci donne 0 réussite. Le total de réussites (Tir + Bonus Manœuvre) s'ajoute à la valeur en Dégâts de l'unité. On enlève ensuite la Protection de l'unité ciblée, pour connaître le nombre de points de Résilience perdus par cette dernière. Si celle-ci déclare une Défense ferme pour s'opposer au tir, c'est un jet d'opposition qui est effectué entre le Tir et la Défense ferme (compétence de Commandement + Défense ferme de l'unité), chacun ajoutant à son jet, si au moins 1 réussite, le Bonus Manœuvre.

La différence de réussites permet de calculer des dommages sur le même modèle que précédemment (ajout Dégâts, soustraction Protection). Un succès partiel permet de calculer les dommages avec 0 réussite (Dégâts+Bonus Manœuvre). Dans le cas inverse où l'unité en Défense ferme remporte le jet d'opposition, aucun dommage n'est appliqué.

Mouvement : l'action de Mouvement permet à une unité de se déplacer d'une case plus le Bonus Manœuvre. Si celui-ci est négatif, aucun déplacement n'est donc possible. Le mouvement se fait dans toutes les directions souhaitées, y compris en diagonale. Lorsque le terrain de destination est occupé par une ou plusieurs unités adverses, l'action de mouvement se transforme en Charge sans nécessité d'attendre le cycle suivant.

Charge: une Charge ne peut être déclarée que lorsque l'unité atteint la case d'un adversaire à l'issue d'un mouvement. S'engage alors la première étape avant une Mêlée, c'est-à-dire la Charge. Un jet d'opposition s'effectue entre la Charge (compétence de Commandement + valeur Charge de l'unité) de l'attaquant et la Défense ferme (compétence de commandement + Défense ferme de l'unité) du défenseur. Celui-ci peut toutefois préférer opposer une simple action de Mêlée, ou une autre Charge, selon ses choix et s'il n'a pas déjà déclaré une action. La différence du nombre de réussites (toujours en comptant le Bonus Manœuvre éventuel), si elle est à l'avantage de l'unité qui charge, est doublée et est autant de points de Résilience perdus par l'adversaire, après modificateurs en Dégâts et Protection. À noter que le défenseur peut aussi déclarer un Tir. Dans ce cas, c'est un jet simple de chaque côté qui déterminera l'issue de ce cycle d'actions.

Attention: une unité qui décide de charger perd tout bonus en Protection. De plus, un succès partiel de l'adversaire dans son jet d'opposition de Mêlée ou de Charge applique des dommages et compte pour 0 réussite dans le calcul (la Protection de l'unité qui charge ne s'appliquant pas, cela peut causer des pertes).

Une fois engagée en combat rapproché, l'unité n'a plus aucune possibilité de manœuvre : pour le prochain cycle, elle conservera son Bonus Manœuvre actuel et passera directement à la phase de combat, en choisissant les actions Mêlée, Défense ferme ou Retraite sans autre possibilité jusqu'à ce que l'adversaire soit éliminé ou hors de la case.

Défense ferme : elle peut être déclarée à tout moment en remplacement d'une action précédemment annoncée, à condition de faire face à une Charge ou à un Tir. L'unité effectue un jet d'opposition de Défense ferme contre une de ces actions, ou contre un jet de Mêlée, toujours en ajoutant le Bonus Manœuvre éventuel. La valeur en Défense ferme d'une unité est un bonus ajouté à son score de Mêlée. Cette action permet de remporter plus facilement les jets d'opposition, et ajoute un bonus de +1 en Protection, mais ne permet pas d'infliger des dommages conséquents : en effet, seule la différence de réussites compte dans le calcul, sans ajouter de Dégâts et en soustrayant la valeur en Protection de l'adversaire. Une Défense ferme face à un tir ne peut pas infliger de dommage.

Mêlée: déclarer une action de Mêlée n'est possible que dans le cas où l'unité se trouve dans la même case que son adversaire. Celui-ci ne peut y opposer qu'une Charge (s'il entre dans la case), une autre action de Mêlée, une Défense ferme ou une Retraite. La compétence de Commandement Mêlée est associée à la valeur en Mêlée de l'unité commandée afin d'effectuer le jet d'opposition, l'obtention d'au moins 1 réussite permettant comme d'habitude d'ajouter le Bonus Manœuvre. La différence de réussites indique le nombre de points soustraits à la Résilience de l'unité touchée, après modificateurs en Dégâts et Protection. Un succès partiel de l'adversaire dans son jet d'opposition de Mêlée ou de Charge applique des dommages et compte pour 0 réussite dans le calcul.

Retraite: Une unité peut opposer une action de Retraite à une action de Mêlée adverse. Dans ce cas-là, c'est la compétence de Commandement Retraite qui est prise en compte, associée à la valeur en Manœuvre de l'unité commandée, et toujours en ajoutant le Bonus Manœuvre éventuel. Un échec au jet d'opposition ne permet pas de quitter la case et il faudra retenter au prochain cycle. L'unité adverse peut calculer des dommages de manière traditionnelle, sans Protection pour les fuyards. En cas de succès au jet de Retraite opposé au jet de Mêlée, l'unité peut occuper une case immédiatement adjacente. Un succès partiel permet la même chose, en accusant toutefois une perte potentielle en Résilience puisque l'adversaire peut appliquer des dommages (Dégâts - Protection).

Fin du combat

Ine unité est détruite lorsqu'elle atteint 0 en Résilience! Cet attribut étant une valeur mesurant la capacité de survie d'une unité en matière d'effectifs et d'équipement, jusqu'à ce point de non-retour de 0. Cela ne signifie pas forcément que tous les combattants de l'unité sont morts, mais que les survivants sont désormais incapables de reformer structurellement leur unité. Une unité avec une résilience de 1 ou plus ayant quitté le champ de bataille regagne 1 point chaque semaine jusqu'à son total maximum.

La phase de Manoeuvre et/ou de combat se renouvelle(nt) jusqu'à ce que la dernière unité adverse soit détruite, qu'elle dépose les armes ou fuit le champ de bataille.



Exemple: Alandir Cœur d'Or choisit d'effectuer un Tir. Il est à 3 cases, mais le terrain sur lequel il se trouve, pente escarpée, lui confère un bonus de portée de +1 lui permettant d'atteindre les brigands. Aucun terrain plus haut ne vient faire obstacle. En conséquence de cette annonce, Morbraq Un-Seul-Œil renonce au mouvement qu'il envisageait en B3 et choisit d'opposer une Défense ferme.

Alandir Cœur d'Or a 4 en Tir et son unité 12. Le ND est à 8 : 4 de base (tir sur terrain caillouteux), +4 à cause de la distance très importante (3 cases). Il jette 4D12 et obtient 7, 4, 9, 12. Le D20 de prouesse lui donne 17... cela lui fait tout de même 4 réussites (3 sur le jet +1 en Bonus Manœuvre)! Morbraq Un-Seul-Œil a 2 dans la compétence Défense ferme, son unité +2 ajoutés à sa valeur en Mêlée qui est de 8 (10 au total). Le ND est fixé à 5 (terrain caillouteux). Il jette 2D10 et obtient 3 et 2... Puisque le jet est un échec, il ne peut pas ajouter son Bonus Manœuvre. C'est donc un -4 par rapport à son adversaire. Les Dégâts des archers longs égéans sont de +3, et la protection des Brigands seulement de 1 (+1 Défense Ferme). Ceux-ci perdent donc 5 points en résilience (4 +3 -2)! Un autre tir de ce genre détruira définitivement l'unité...

Moral

Le moral d'une unité avant d'entrer sur le champ de bataille est toujours égal à 10 pour une unité militaire, 12 pour une unité non militaire. Les combats personnels du commandant affectent le moral de ses troupes (voir ci-après), mais ce sont surtout les succès critiques en phase de mêlée, charge ou tir, qui provoquent une chute de moral chez l'adversaire selon la règle suivante :

Nbre de réussites par	Perte en moral
rapport à l'adversaire	adverse
+1 (succès normal)	0
+2 (succès extraordinaire)	-1
+3 (succès exceptionnel)	-3
+4 (succès prodigieux)	-6
+5 (succès miraculeux)	-10

Une unité ayant atteint un score de 0 en moral ne peut plus combattre et choisira systématiquement les actions Retraite ou Mouvement en phase de combat, indépendamment de la volonté de son commandant. Elle cherchera à fuir le champ de bataille et n'écoutera ce dernier que pour suivre des ordres de manoeuvre ayant pour but de fuir l'ennemi. Toutefois, lors d'un cycle où l'unité n'est pas menacée et avant de déclarer une action, le commandant peut tenter un jet simple d'Autorité pour remonter le moral de sa troupe d'autant de points que de réussites obtenues. Un jet de Persuasion, dans cette situation, resterait inaudible. Dans tous les cas, l'unité retrouvera un moral de 10 ou 12 lors de la prochaine bataille.

Combat des personnages

Bien entendu, durant la phase de combat, le(s) PJ(s) ne reste(nt) pas inactif(s). Une action de Charge ou de Mêlée implique que le personnage se retrouve face à un adversaire dans un combat individuel. C'est au MJ de déterminer le niveau de ce combattant ennemi. A noter qu'une mêlée qui dure plusieurs cycles peut conduire à la rencontre des deux commandants, ce qui aura un effet déterminant sur la suite de la bataille.

En effet, la défaite d'un commandant en combat individuel conduit à une chute du moral de sa troupe. Immédiatement après qu'il tombe inconscient, celle-ci voit son moral réduit de 4 points. S'il est mort, la chute est de 8 points. Deux commandants qui souhaitent s'affronter peuvent se rencontrer dès le premier cycle de la mêlée...

RP au Coeur des batailles

es 3 Fléaux est un jeu de rôle avant d'être un ieu de batailles tactiques. Le PJ est engagé dans son combat individuel, mais tout type de RP est autorisé avant ou pendant la bataille : en effet, même au cœur de celle-ci, les PJs et PNJs sont libres d'élaborer tout type de tactique et de réaliser des actions spécifiques pouvant influencer son déroulement. La règle en la matière étant qu'une somme d'actions individuelles réussies peut conduire à faire évoluer le ND de l'action de groupe, selon le nombre de jets exigés par le chef (valable également pour le PRESI et le PREBAN). Pour cela, il est nécessaire de détailler les caractéristiques et les compétences du combattanttype de l'unité, pendant la phase de création du personnage.

Par exemple, si les PJs et leurs troupes respectives ont décidé de se planquer pour prendre en embuscade la troupe ennemie encore éloignée, le MJ doit demander une série de jets individuels de Dissimulation (ND en fonction du terrain), pour les 2, 3, 4, 5, etc., combattants-types ou PNJs alliés. Ce nombre est déterminé par le chef avant le premier jet, et est immuable ensuite. Chaque jet se fait en opposition avec le jet de Vigilance des premiers combattants ennemis arrivés sur les lieux. Un succès absolu de ces jets inflige un malus au ND de toutes les actions de groupe de l'ennemi tentées sur ce cycle, d'autant de points que de jets effectués (4 jets de Dissimulation réussis sur 4 = malus de +4 au ND de toutes les actions de groupe de l'adversaire sur ce cycle). En revanche, un seul échec entraîne la découverte des soldats planqués. L'embuscade reste alors sans effet.

De la même manière, il est également possible d'imaginer qu'une unité ayant eu le temps d'aménager son terrain grâce à des pièges (plusieurs jets simples de Piégeage) peut bénéficier d'un bonus en Défense Ferme ou en Mêlée.



SCENARIO D'INITIATION





Le livre de base comprend une campagne de jeu de 35 pages

Ce court scénario est destiné à un public connaissant peu *Les 3 Fléaux* et souhaitant appréhender le système de jeu, l'univers, et le type de partie proposé. Il est représentatif de ce qui est attendu pour ce jeu, et permet aux plus hésitants de cerner plus précisément son originalité.

L'introduction

Les personnages-joueurs (PJs) sont à Céren pour affaires, ou tout autre raison à préciser avec le maître du jeu (MJ). Ils sont avec leurs troupes, ce qui a pour effet d'attirer les notables locaux à la recherche d'hommes en armes. Parmi eux, un riche négociant du nom de Pomeral le Double, bedonnant et fort en gueule, se montre convaincant. Il propose une mission à priori abordable pour eux, en échange d'une somme d'argent assez importante : 3 perles chacun. Un jet de Rumeurs (difficulté moyenne) offre comme information que cet homme jouit d'une assez bonne réputation. Il a acquis une petite fortune du fait de son talent naturel à flairer les bonnes affaires.

La mission est de libérer un pont par-dessus le fleuve des Esprits, aujourd'hui sous le contrôle de bandits armés. Ceux-ci rançonnent les voyageurs et les caravanes marchandes, et menaçent toute l'économie régionale puisque les itinéraires alternatifs sont lointains et souvent impraticables. Si les PJs s'interrogent sur l'inactivité des autorités locales ou de l'armée royale, le négociant accusera clairement le royaume de se complaire de cette situation, voire même d'être complice. En effet, le fait que ce pont soit bloqué condamne du même coup la route principale menant à Minasty en pays Hiranis. Or, la concurrente de cette cité majeure en mer Centrale est Rohir en pays Céren, qui profite ainsi pleinement de cette situation.

Le village de Fargoten

Le pont se situe au niveau du petit village de Fargoten, à moins d'une dizaine de lieues au nord de Céren. Il faudra à peine une demi-journée de marche pour s'y rendre, par la grande Route du Nord. L'itinéraire est assez fréquenté, mais à mesure que les PJs s'approchent du village, les voyageurs se font très rares.

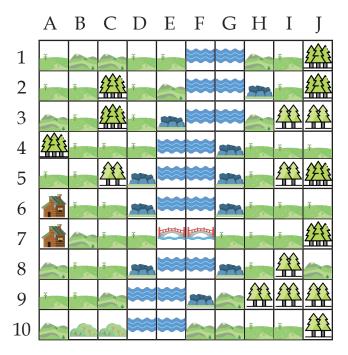
Lorsqu'ils arrivent sur les lieux, Fargoten est à moitié déserté. Les quelques fermiers qui travaillent la terre sont des femmes et des enfants et ne sont pas très bavards, d'autant plus que beaucoup ne parlent pas le sakase. Si les PJs se montrent persuasifs et/ou qu'ils réussissent un jet de Langues (difficulté facile), ils apprendront que la plupart ont fui à la vue des troupes, et qu'ils sont allés renforcer les rangs des brigands. Il y a donc une alliance entre les villageois et les criminels, à moins que les deux ne fassent qu'un. Il sera très difficile d'en savoir plus, sachant que le chef du village, un certain Ivarion la Pie, fait partie de ceux ayant quitté les lieux.

Le pont

Lonon loin du village (lequel se trouve en A6 et A7 sur le champ de bataille, voir ci-dessous). Il est en pierre, assez ancien, avec en tout huit arches laissant passer les flots continus du fleuve des Esprits, sur une longueur de plus de 100 toises. C'est donc un grand pont, plutôt démesuré par rapport à la taille de Fargoten. Les bordures limitant les risques de chute sont assez basses, mais le pont permet de laisser passer au moins quatre chariots dans la largeur.

Si les PJs sont accompagnés de leurs troupes, personne n'interviendra. Le pont est inoccupé, mis à part quelques voyageurs isolés traversant de temps en temps. Rien ne semble troubler la quiétude du coin, si ce n'est le courant tortueux du fleuve des Esprits. En fait, les brigands attendent sagement au nord du pont que les trouble-fête (les PJs et leurs troupes) s'en aillent. Un jet de Pistage réussi peut éventuellement conduire à eux, mais il faudra dans ce cas les affronter dans un terrain qui leur est favorable, la forêt dense en C3 dans laquelle ils se camouflent.

Le champ de bataille



Les brigands ne quitteront pas leur case et se mettront en Défense Ferme dans la forêt, seul moyen pour eux d'encaisser le choc de la bataille face à des troupes plus aguerries et plus nombreuses (les bois denses offrent un modificateur au ND de -2 en Mêlée pour le Défenseur). Les PJs auront beaucoup de mal à les déloger, à moins de brûler la forêt. La patience ne sera pas non plus une stratégie gagnante, car il est aisé pour les brigands de quitter leur position par petites équipes pour se réapprovisionner auprès du village ou auprès de fermes voisines.

Les PJs peuvent choisir de les affronter sur ce terrain s'ils le souhaitent. Les règles du PREBAT s'enclenchent alors à partir de la phase de Manœuvre. Les brigands effectueront des Tirs dès que les troupes ennemies seront à 2 cases ou moins, et se mettront en Défense Ferme pour la Charge. Ils engageront ensuite pleinement la Mêlée jusqu'à ce que mort s'ensuive.

IVARION LA PIE

Le chef du village était un simple apprenti forgeron il y a peu de temps encore. Touché par la pauvreté et le manque de perspectives pour lui-même et les gens du village, il profita de mauvaises récoltes pour persuader quelques paysans désœuvrés de détrousser les voyageurs sur le pont très fréquenté au-dessus du Cyclade. Finalement assez doués pour l'attaque surprise et l'intimidation, les brigands recrutèrent toujours plus de villageois jusqu'à faire basculer complètement Fargoten dans la criminalité. Les quelques butins rapidement gagnés persuadèrent les plus hésitants à suivre cette voie, et Ivarion la Pie devint naturellement le chef du village après avoir été celui des brigands. Leur mode d'action a toutefois évolué, puisque la raréfaction des voyageurs les ont finalement décidé à exiger une simple taxe de passage en lieu et place du racket violent.



La bazaille

Il y a bien une stratégie qui peut porter ses fruits, permettant d'éviter la confrontation dans un terrain difficile. Puisque les brigands sont en fait les hommes du village de Fargoten, il peut être opportun d'occuper purement et simplement ce dernier et de garder captifs les habitants avec toutes les récoltes. Un jet d'Autorité (difficulté facile) sera demandé pour persuader les femmes, vieillards et enfants de collaborer sans résistance et sans violence.

Les brigands, simples villageois à la base, n'attendront alors pas longtemps avant de rappliquer, ne laissant même pas passer la nuit. Dès le moment où ils décident de sortir de la forêt, les règles du PREBAT s'enclenchent à partir de la phase de Manœuvre. Peu importe le choix tactique des PJs, les brigands lanceront la Charge et engageront la Mêlée sans réfléchir.

L'un des PJs aura à combattre personnellement Ivarion la Pie, le chef du village. La mort de celui-ci entraînera l'abandon immédiat de toute résistance de la part des siens.

Stratégie annexe

Une autre stratégie possible pour attirer les brigands est de simuler une évacuation du champ de bataille. Il peut être alors envisageable de revenir de nuit et de planquer les soldats en H9, c'est-à-dire à deux cases du pont. C5 est également possible, mais le village est assez proche et les chances d'être débusqués augmentent. Quelques jets de Dissimulation (ND facile) devront être tentés pour confirmer la réussite du plan.

Une fois le soleil levé, les brigands chercheront comme à leur habitude à racketter les voyageurs passant sur le pont. Puisque leur présence n'est pas combattue par les autorités provinciales ou royales, et qu'ils ont des guetteurs, ils viendront se placer directement en F7, attendant patiemment que des marchands viennent payer la taxe de passage.

Epiloque

Une fois la victoire obtenue, les PJs pourront faire leur retour triomphant dans la capitale. Le pont n'est plus occupé par les brigands et la circulation entre Céren et Minasty a retrouvé son dynamisme. Les autorités royales peuvent leur en tenir rigueur (cela faisant du tord à Rohir), mais Pomeral le Double tiendra sa parole et offrira à chacun des PJs trois perles. Cette bataille a fait parler dans les chaumières, et 20 points doivent être ajoutés à leur renommée.

Nom et surno	om:.lvarior	n la Pie	Royau	ıme : <i>Céster</i>	Peuj	ole : <i>Cés</i> .	énien)
Originalités:	le:P.aysa. Impassibl	Erisme n. e. Laid ien.	Pa U1	onction : Chef.de htrimoine :Mais nité(s) :Brigae	on de p vds.x1	aysan	
Equipement	.Armure	de.cuix.,.Ecu,.A	vc.com	ct, Epée commi	me)
Physique 8	Agilité (XP)	Adresse 10 XP	Intellige 6		Pe	Reption 8	Esprit 10 XP
	Pouvoir 6 Initiative 8	Bagarre• Intimidation• Parade•		Crochetage	000 . 000 .		••••••••••••••••••••••••••••••••••••••
	Défense			Fouille •			
Santé (15)	5	Escalade		- 3			
	Attaque 7		•000	Charge • Mêlée • Retraite •	•••• . •••• .		• • • • • • • • • • • • • • • •
		Artisanat		Tiv			

Nom et surnom :Mar.va	l.la.Teigne)(Rc	yaume	: Céren	F	Peuple : .C.é.s	énien	
Age: .28 Religion: \(\) Origine sociale: \(\mathred{Baukge} \) Originalités: \(\mathred{But.abses} \) Langues parlées: \(\lambde{Aux} \)	eois sionnel (argent)				C Fo Ri Pa U	arrière : Cris onction :Cha enommée : 2 atrimoine : Camp. retr nité(s) : 3rigands	minelle. ef. de bano 20. (conn anché	ie)
Physique Agilité 8 XP	Adresse 6 XP	Intellig 10 XP		Mémoire 6		Perception 8	Esprit 10	
Santé 15 Initiative Défense	Pouvoir 6 Attaque	Eau Enchan	tement	•0000 •0000 •0000	De Fa	ltération estruction içonnage sychisme		•
14 6	5			•0000 •0000		erre Italisme		
Commandement	&&&&	ගින්	Soci	chch		Sock of	ර්ත්ර) }
(XP	900 900 900	0000	000	00000	000	00000)
Abordage●○○○	Arme de lancer.●	0000	Acroba	tie●C	000	Arme de me	êlée●●○(00
Assaut•0000	Arme d'hast●		_					
Charge●○○○	Arme à 2 mains.							
Défense ferme ●○○○○	Bagarre	••00	Dissim	ulation●	•00	Artisanat	000	00
Man. terrestre●○○○	Intimidation●		Equitat	ion●C	0000	Crochetage		00
Man. navale●○○○	Parade	0000	Escalad	le●C	0000	Déguisemen	nt●●○(00
Mêlée●●●○○	Rusticité	0000	Esquive	e••	000	Navigation.	000	00
Retraite••000	Vélocité●	0000	Lutte	●C	0000	Piégeage		00
Tir•0000	Vigueur●	0000	Natatio	n●C	000	Premiers so	ins•000	00
Alchimie•0000	Coutumes	0000	Discréti	ion●C	000	Autorité		
Apothicaire•0000								
Cartographie•0000							/	
Enseignement•0000				-				J / / / _
Evaluation							, V///	/ ()
Génie	-				~			1
Gestion								111111111111111111111111111111111111111
Marchandage●●○○○								
Médecine								
wiededile•0000	Numeurs		vignan			Seduction		

Nom et surnom : Myndo	maée.la.Hardiess	Roya	ume : .Sakas	ie I	Peuple : .Saka	ue.
Age: .3.2 Religion: Age: .3.2	.Franc maladif.			Fo R. P. C	arrière : Seigl onction : Bax enommée : 20 atrimoine : Manain nité(s) : Serviteurs su	conne
Physique Agilité 8 XP	Adresse 8	Intelligence 8	Mémoir 1C XP		Cerception 6	Esprit 10 XP
Santé 13 Initiative Défense	Attaque F	au Inchanten Ieu		DO DO Fa	ltération estruction çonnage ychisme	
Commandement XP		llusion		Vi	erre talisme	•••••
Abordage•0000		•	• • •	•	• • •	•
Assaut•0000						
Charge•0000			•			_
Défense ferme●●●○○						
Man. terrestre●●●○						_
Man. navale●○○○						
Mêlée●●○○○				,	_	
Retraite••000	Vélocité●○	000 Lu	tte	0000	Piégeage	0000
Tir●○○○○	Vigueur●●	000 Na	ntation	•000	Premiers soir	ns•0000
Alchimie•0000	Coutumes	000 Di	scrétion	0000	Autorité	
Apothicaire•0000						
© Cartographie●○○○						
Enseignement••000						
Evaluation•0000						\ \\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
Génie ••000	•					
Gestion•0000						
Marchandage●0000						
Médecine●○○○						

Nom et surnom :D.y.mi	v.d.Egéa	Ro	yaume	: Egéa	Pe	euple : . E gé	an T	0
Age: .25 Religion: E. Origine sociale: Exclasse Originalités:	Flecux				Ca Fo Re Pa \undarrow	nrière : P.ix. nction : En nommée : 2 trimoine : . !!!!!a nité(s) :	elomatique vissaire 20. (commi)	3 1000 7 37
Physique Agilité 10 XP	Adresse 8	Intellig (XP)		Mémoire 8 XP		12 P	Esprit 6	
Santé 10 Initiative Défense 9	Pouvoir 5 Attaque 8	Eau Enchant Feu Glace	tement	•0000 •0000 •0000	Des Faç Psy Ter	struction connage chisme re		
Commandement							•••••• රුද්	
	Arme de lancer.●							
	Arme d'hast●		-				_	
	Arme à 2 mains.●							
	Bagarre							
	Intimidation●		•					
	Parade							
	Rusticité		_					
Retraite								
Tir	Vigueur	0000	Natatio	on●●○	.00	Premiers so	ins•0000	
Alchimie●○○○	Coutumes	$\bullet \bullet \circ \circ$	Discrét	ion●●○	00	Autorité	•0000	
Apothicaire●0000	Créatures●	0000	Ecoute.		00	Concentrati	on●0000	1
© Cartographie●○○○	Flore●	0000	Fouille.	●00	00	Courage	●0000	3
Enseignement•0000	Géographie ●	●000	Intrigu	e•••	00	Dressage		1
Evaluation•0000	Héraldique●	●000	Observ	ation●●○	00	Force menta	ıle●0000	10
Génie 0000								((>)
Gestion			0					
Marchandage●○○○								
Médecine●0000	Rumeurs	••00	Vigilan	ce•••	00 !	Séduction		C

Nom et surnom : Kalan	ak.l.I.mpétueuse)(Ro	yaume : .	Kalésie	. Peuple : .K.a	lèse
Age: .28 Religion: Age: .Noble Origine sociale: .Noble Originalités: !rritable Langues parlées: .saka					Carrière : Me Fonction :Ch	ef. de. troupe 20. (connu)
Physique Agilité 8 XP XP	Adresse 10 XP	Intellig (XP		Mémoire 8 XP	Perception 6	Esprit 8
Santé 15	Pouvoir 6	Eau	tement	●0000 ●0000	Destruction	
hitiative Defense 5	Attaque 6	Glace		.0000	Terre	
Commandement (XP)	& & &	& &	ာတိုင	k k	රුදුරු	දිංදිංද්
Abordage•0000	Arme de lancer.●	•	•	• • •	•	
Assaut	Arme d'hast					
Charge	Arme à 2 mains.					
Défense ferme•000	Bagarre					
Man. terrestre••000			_			
Man. navale●○○○			-			
Mêlée●●●○					0	
Retraite•0000			-			
Tir•0000	1					
Alchimie•0000	Contumos	0000	Discrátion	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	O Autoritá	
Apothicaire•0000						
Cartographie						
Enseignement••000			_			
Evaluation						\ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \
Genie 0000						
Gestion•0000						
Marchandage●●○○○						
Médecine●○○○						
			J			

