



quand
Eshmaraddon
sera le poing

KIT DE DÉCOUVERTE POUR

GODS
LE JEU DE RÔLE



GODS

LE JEU DE RÔLE

GODS est un jeu de rôle de dark fantasy
publié par Arkhane Asylum Publishing

Directeur créatif
Bastien Lecouffe Deharme

Concepts originaux
Bastien Lecouffe Deharme
Julien Blondel

Directeur de publication
Mathieu Saintout

Conception du background
Bastien Lecouffe Deharme

Conception du système TOTEM
Julien Blondel

Scénario
Stan G. Feathers d'après un concept original de Bastien Lecouffe Deharme et Julien Blondel, matériel additionnel par Justine Niogret

Historiques des personnages
Justine Niogret

Coordination du Kit
Stan G. Feather, Fabien Marteau

Illustration de couverture
Bastien Lecouffe Deharme

Illustrations intérieures
Bastien Lecouffe Deharme
Pierre Raveneau
Sergey Vasnev
Anastasia Balakchina
Nekro
Blake Rottinger
Gary Jamroz-Palma
John Tedrick

Cartographie
Olivier Sanfilippo

Maquette et design
Matt Cram

Logo GODS
Bastien Lecouffe Deharme

Remerciements spéciaux

Corentin Lecouffe-Alaphilippe, Michel le Faou, Mathieu Rete-Questel, Crom, Marz, Rachael Kowalski, Will Kosan, Nico Savicz, Kaleb Kendal, Amanda Hopun, Brittany Eternity Rodriguez, Joshua Serra-no, Lisa Miller, Madison Isaac, Mothra, Marduk, Judith, Dahlia



GODS © Arkhane Asylum Publishing 2019,
tous droits réservés.



Totem System, Julien Blondel, © Studio Agate, 2019
www.totem-system.com



BIENVENUE DANS LE MONDE DE GODS

Les Dieux ont déserté les Terres Sauvages. Détruits, exilés, oubliés. Combattus par les Premiers Hommes, assoiffés de liberté et de pouvoir. Alors vint la fin du Premier Âge et le début du Second. Alors vint le temps de l'oubli. Aujourd'hui, de nouvelles civilisations se déchirent parmi les ruines d'anciennes cités et de temples abandonnés, vestiges d'un temps de grandeur révolu.

Le Culte du Soleil Noir impose sa loi et répand la Sainte Parole de son Prophète, et fait plier des empires entiers sous le poids de son dogme. À l'aube d'un nouvel Âge Sombre, hésitant encore entre suivre les glorieuses ambitions des Hommes et la chute dans la barbarie, les personnages de GODS font trembler les fondations d'un nouveau monde brutal. Ce sont les héros d'une légende encore en train de s'écrire, porteurs d'étranges Éclats, réceptacles du pouvoir des dieux. Des Élus à la recherche de leur destinée : respectés par certains, méprisés par d'autres, et surtout pourchassés dans toutes les Terres Sauvages par le Culte du Soleil Noir...

QU'EST-CE QUE GODS ?

GODS est un jeu de rôle de Dark Fantasy créé par Bastien Lecouffe Deharme et Julien Blondel. GODS invite les joueurs à incarner les héros à la recherche de grande aventure dans les Terres Sauvages, un continent brutal et oublié des Dieux.

Créé par des fans de Fantasy Épique et de Dark Fantasy, GODS offre de nombreuses expériences de jeu. D'un simple scénario one-shot à des campagnes au long cours, l'Oracle et les joueurs y trouveront de quoi épancher leur soif d'aventure.

GODS est une ode aux auteurs fondateurs du genre, comme Robert E. Howard, Karl E. Wagner, Michael Moorcock ou encore Glen Cook. Le jeu se veut une expérience moderne et résolument adulte, et le système TOTEM® favorise l'immersion, la narration et le fun tout en incluant une bonne dose de réalisme et de simulation.

Qu'est-ce qu'on joue ?

Les Dieux foulaient les Terres Sauvages mais ils ont disparu et emporté avec eux l'âme du continent. Le Culte du Soleil Noir a su emplir ce silence soudain par les mots de son Prophète. Mais certains affirment entendre les anciens dieux chuchoter à nouveau dans le vent et les flammes, dans le claquement d'un marteau qui tombe sur l'enclume. Et ceux qui le disent

ne sont pas que des druides, des sorcières et des oracles... ce sont aussi des guerriers, des voleurs, de vieux capitaines, des gardiens de bibliothèques oubliées, des esclaves et des gladiateurs, des marins et des explorateurs, des aventuriers et des héros de toute sorte.

Les dieux ont besoin que les habitants des Terres Sauvages se souviennent d'eux... que ces gens chantent leur nom et croient en eux comme ils le faisaient autrefois. Les dieux choisissent leurs héros. Ils choisissent qui, parmi les mortels, sera leur bouche et leurs mains. GODS invite les joueurs à incarner ces hommes et femmes d'exception, des Élus pouvant entendre la voix des anciens dieux. Les personnages, qui portent tous un Éclat, sont les agents du réveil des anciens dieux. Leurs actions permettront aux divinités disparues de regagner leur ancien pouvoir.

Les Élus entendent la voix des dieux et portent un Éclat, le symbole du lien qui les unit à leur divinité. Ce lien évolue et l'Éclat gagne en puissance. Ensemble, l'Élu et l'Éclat sont les messagers des dieux. Les Élus doivent faire face aux dangers des Terres Sauvages et combattre le Culte du Soleil Noir. Il est grand temps de graver les noms des dieux oubliés à nouveau : par le sang, le feu et le fer !



LA MAGIE

*« Je ne vois aucune magie dans ce monde.
Rien que des cendres et des regrets.
À moins... que ce soit cela, la magie. » – Khan*

Les éclats

*« Le pouvoir ? Des Dieux ? Le Destin ?
Dites m'en plus, je vous écoute... » – Doula*

Afin de communiquer avec leurs Élus, les anciens dieux projettent un fragment de leur esprit dans des objets faits de main d'homme, appelés les Éclats : des armes, des outils, des bijoux, ou n'importe quel type d'artefact. Ces objets, porteurs de faveurs divines, offrent aux Élus un symbole matériel de leur lien avec le divin : ce sont des catalyseurs, des emblèmes, et une aide pour accomplir leur destin.

Les Éclats peuvent être n'importe quel objet manufacturé. Les dieux de la guerre glissent leurs Essences dans une arme ; ceux de l'art dans des calames et des bijoux splendides ; ceux du voyage dans des bottes et des instruments de navigation, etc. Chaque personnage rencontre l'un de ces objets à un moment de son aventure.

Grâce à leur Éclat, les Élus développent un lien avec leur dieu. Ils en reçoivent à la fois du pouvoir et des bénédictions, et c'est avec cela qu'ils forgent leur propre destinée... et qu'ils travaillent à réveiller leur divinité. Dans le jeu, les Éclats évoluent et gagnent des pouvoirs en lien avec le choix de leur Élu, ses actions et la force de son lien avec le dieu.

Magie sacrificielle

*« Je sais tout ce qu'il y a à savoir sur la magie.
On tue, on brise, et Ils répondent !
Je n'ai rien d'autre à apprendre sur la magie. » – Silence*

Au prix d'un sacrifice ou d'un rituel, les dieux qui s'éveillent offrent leur pouvoir aux hommes qui le demandent... l'échange entre les hommes et les dieux a toujours été de cette nature : faveurs contre preuve de soumission. Les prêtres et les fidèles savaient autrefois communiquer avec leur déité durant des cérémonies, mais la disparition des dieux a rompu ce dialogue.

Il y a peu, certains ont retrouvé le moyen de communiquer avec les dieux... les fous, les mystiques, les shamans, les druides, les oracles et les visionnaires, tous ont senti renaître l'énergie des dieux. Et certains peuvent à nouveau accéder à leurs faveurs grâce à la magie sacrificielle...

La magie sacrificielle demande des rituels dont la nature dépend beaucoup du dieu à qui ils s'adressent... sacrifices de sang, destruction de matériaux précieux, ils demandent en plus des actions très spécifiques. Les rares hommes et femmes qui obtiennent des réponses à ces prières sont eux aussi considérés comme des Élus.

LES TERRES SAUVAGES

« Tu peux les voir ? Marcher dessus ? Dormir dessus ?
Ce sont les Terres Sauvages. Tout est les Terres Sauvages. »
– Gamesh

Personne n'est encore revenu des gigantesques montagnes brumeuses du nord ni de la jungle humide et vénéuse du sud. Entre ces deux régions et les mers tumultueuses... s'étendent les Terres Sauvages, brutales et implacables.

Les Terres Sauvages sont un continent dangereux, baigné par la lumière de son soleil et de ses deux lunes-sœurs : Sinla, la lune d'argent, et Akhat, la mauvaise lune qui corrompt l'esprit.

C'est une terre où les humains bâtissent leurs empires sur les ruines de civilisations de géants oubliés. Ils construisent leurs cités sur les fondations d'un passé d'une tout autre trempe. Ils montent des murs d'enceinte pour se protéger des Terres Sauvages elles-mêmes.

Un monde abandonné des dieux

« Tout le monde s'en moque, des dieux. Ils sont morts.
Le ciel et les enfers sont vides ! » – Ruberiis

Les dieux sont silencieux, ils ne répondent plus aux prières. Certains affirment qu'ils ont quitté les Terres Sauvages.

Les guerriers Vaelkyr tentent d'attirer l'attention de la Mère des Glaces en renouant avec leurs traditions de feu et de sang... les Avhoréens écoutent avec attention les prophéties des Druides... le peuple de Sabaah regarde le saccage des statues et des idoles anciennes, remplacées par des représentations de l'Unique et de son Prophète...

Les hommes et les femmes se battent pour survivre, et les civilisations s'écroulent plus vite qu'elles ne naissent. Le Culte du Soleil Noir se répand comme une peste et prêche la parole de l'Unique.

Un monde à explorer

« Le monde est un jouet ! Les dangers ? La mort ?
Tsss... Les enfants ne connaissent pas la peur.
La peur, on l'apprend de force. » – Doula

Les Terres Sauvages appellent à elles de nouveaux héros : des aventuriers assez courageux ou fous pour prendre la route et découvrir les sombres secrets abandonnés à la putréfaction dans les ruines anciennes, les déserts inexplorés, les forêts profondes et les montagnes inaccessibles.

Les humains bâtissent des civilisations sur ce qui reste des ruines des Premiers Hommes, et les fondations cyclopéennes de leurs anciens temples servent de base à de nouvelles constructions. Des blocs massifs de pierre sculptée, des arches vertigineuses, des tours tendues vers le ciel comme autant de témoins de cette grandeur passée. Des escaliers aux marches démesurées descendent jusqu'à des corridors poussiéreux, fermés d'une porte barrée d'acier et gravée de symboles ésotériques. Des châteaux engoncés entre les racines des montagnes, grouillant de corbeaux dont le silence soudain résonne comme une mise en garde. Des bibliothèques enfouies recelant des savoirs impies. Des tombes de héros exilés, enterrés avec leur acier et leurs secrets. Des shamans et des ermites, hésitant entre folie et sagesse. Des temples perdus dans les jungles, et des autels consacrés à des dieux oubliés. Tels sont les mystères des Terres Sauvages.

Un monde brutal

« Je me souviens du cri qu'elle a poussé en mourant.
Il n'était pas triste... enfin, JE n'étais pas triste. » – Silence

La mort rôde partout dans les Terres Sauvages. Broyé dans les anneaux d'un python géant dans les mangroves de la jungle du sud. Empalé sur un champ de bataille par une lance anonyme. Sacrifié sur un autel de pierre dans l'espoir d'un avenir meilleur. Rongé peu à peu par les crocs glacés du froid, perdu sur un iceberg à la dérive. Empoisonné par un ami. Jeté au-dessus des rambardes des jardins suspendus de Sabaah. Piétiné par les sabots d'une monture encore plus terrifiante que son cavalier. Dans ce monde violent, les hommes et les femmes laissent parler leurs instincts les plus primitifs... ceux qui parviennent à exister sont les plus chanceux. Les autres se contentent de survivre.

LES HABITANTS

« Partout, solitude et méfiance.

La Horde n'est pas pire que les autres. » – Khan

Le Nord

« Vous savez ce qu'on dit, hein, plus gros le manche de la hache, plus petit est son fer! » – Ruberiis

Dans le nord, les Terres Sauvages rencontrent les infranchissables montagnes du Col de l'Exil. Dans ces terres reculées se trouve Vaelor, la Terre de Glace. Ses habitants, fiers et irascibles, ont appris à survivre aux rigueurs du froid, sous des fourrures et des armures de métal et d'os; les imposants Vaelkys hantent les cauchemars de tout ce qui vit au sud.

À l'ouest de Vaelor, les montagnes s'enfoncent dans la mer, la neige disparaît et le sol se creuse de nombreux fjords. Dans les villes de Helvegen et Krigsgaard, les Vaelkys ont monté toute une économie reposant sur l'agriculture, l'élevage et le commerce maritime, tout en se détournant des us et coutumes sanglants de leurs cousins nordiques.

Plus au sud se trouvent les Royaumes Divisés et Avhorae. Avhorae est le premier pouvoir militaire et commercial de tous les territoires qui l'entourent. Avec ses châteaux et ses citadelles de pierre grise, ses vastes forêts où rôdent loups et corbeaux, Avhorae est une terre de légendes. Fermiers, soldats, nobles et marchands, voleurs et chevaliers, Avhorae est une société féodale et inflexible.

Les îles d'Aon sont battues par les flots de la furieuse mer d'Acier. Îles dont les falaises et les côtes recèlent le précieux métal noir que seuls les Maîtres Forgerons savent travailler.

Le Sud

« Mon Siirh connaît de nombreux secrets.

Il les roule jusque dans le Sud, et un jour, je le suivrai.

Et j'emportai moi aussi tous mes secrets. » – Mebuh

Le sud s'étend du centre aride des Terres Sauvages jusqu'à la Mère, la jungle impénétrable qui marque la frontière sud du continent. Le Siirh serpente en travers des déserts et demeure terres sèches, du nord au sud, et irrigue les villes et villages bâtis sur ses rives. Babel contrôle le commerce fluvial et demeure la première civilisation des terres du sud. La cité de Sabaah et sa reine légendaire règnent sur les étendues de sable et les oasis qui les parsèment. Les ziggourats montent jusqu'aux cieux, et la décadence des fêtes dans les Jardins Suspendus, l'arrogance de tant de richesses ainsi que l'architecture excessive de Sabaah sont autant de raisons qui font venir les voyageurs des coins les plus reculés des Terres Sauvages.

À l'ouest de Babel, par-delà les rocs noirs et les sables brûlants du désert longeant l'océan, se trouve le Khalistan, un royaume composé de deux civilisations-sœurs. L'une,



Fakhar, maîtrise le commerce, maritime comme terrestre, et envoie ses caravanes jusqu'aux marchés de Sabaah. L'autre, Khashan, est tournée vers le savoir, l'astronomie et les mystères des Terres Sauvages. C'est dans le désert du Khashan qu'on trouve la Cité Interdite.

Tuuhle, la jungle connue sous le nom de la Mère, se perd jusqu'à l'horizon sud des Terres Sauvages. De nombreuses tribus d'hommes et de femmes vivent sur cette terre inhospitalière aux arbres tentaculaires. Dans la mangrove infestée de crocodiles se dressent des huttes sur pilotis. Des oiseaux chamarrés se battent autour des plateformes construites à la cime des arbres. Des cavernes noires s'enfoncent entre les racines des baobabs. Les hommes et femmes de tribus tuuhléennes, gardiens de ce monde ancien et reclus, sortent très peu de leur forêt.

Les Neuf Cités de Ool sont construites de pierres et d'un bois troué par les vers, érigées sur le fleuve maudit qui se déverse dans la mer de l'Est. Ces cités attirent les exilés sans foi ni loi, ceux qui cherchent à disparaître, ainsi que des personnalités aux intentions douteuses. Les Maîtres, nécromanciens et sorciers masqués, dont les véritables noms sont gardés secrets, gouvernent les Neuf Cités.

La terre maudite de Saeth s'étend là où le Siirh se jette dans le Golfe des Ombres, et forme le delta de Zaron Teth. Ici vivent ses habitants blafards: Dhaar, la cité verticale et ses murs noirs montant jusqu'aux nuages, et le Désert des Cendres.

Saeth est une société fataliste et ritualisée, basée sur les castes et l'esclavage, qui encourage au suicide et voit même ce geste comme un chemin vers l'élévation de l'âme.

L'Est

« Quand le vent vient de là-bas, il ramène la puanteur des chevaux de la Horde. Et celle du Culte et de ses prêtres, aussi. Je payerais cher pour les voir brûler jusqu'au dernier. »

– Gamesh

Les plaines dorées et fertiles de l'est s'étendent autour de la Mer Scintillante. C'est une terre ensoleillée faite pour l'agriculture et le commerce, et qui a vu naître la civilisation la plus puissante de l'histoire récente des Terres Sauvages : l'Empire du Soleil Noir. Les légions de l'Empire se répandent sur ces plaines, punissant par le feu tous ceux qui osent se dresser sur leur chemin. Au cœur de l'Empire se trouve Lux, la glorieuse capitale aux colonnes de marbre noir, abritant le premier temple du Culte.

La république de Thalos est une société construite en opposition à l'Empire et ses valeurs, soutenant les vertus humaines comme l'art et la philosophie. Après ce schisme, seule la république a su garder sa flotte, de haute mer ou à fond plat, capable de naviguer très près des côtes.

La Horde ravage les Hautes Plaines. Au départ simple caravane de guerriers Katai, la Horde est devenue une armée gigantesque et toujours en mouvement. Elle traverse les plaines sèches et accueille en son sein tous les mercenaires venus des quatre coins du continent pour la rejoindre. La Horde est encore plus violente, dangereuse et terrifiante que les pires légendes le laissent entendre. Ses guerriers marquent leur propre corps pour répandre la terreur dans les rangs ennemis, et ils le font à la perfection : scarifications, amputations, ou encore implants aigus perçant la peau.

BABEL ET LA CITE DE SABAAH

Babel où l'eau est rare. Où les rocs et le sable brûlant mordent les pieds des voyageurs. Babel. Terre de Feu, mais aussi d'oasis fleuries abritant les cités. Le Grand Fleuve, le Siirh, prend sa source dans les montagnes du nord et serpente vers le sud, vers Zaron Teth où il se jette dans le Golfe des Ombres. Artère apportant la vie, le Siirh pulse au cœur de Babel. Babel, fille des sables, terre de pouvoir.

Ici, la vie est contraste. Désert inhospitalier et vie douce à l'ombre des villes. Les habitants sont pour la plupart urbains, et vivent dans ces poches de civilisation marquant les rives du Fleuve et ses oasis. Les tribus nomades sillonnent encore le désert à la recherche de vestiges du Premier Âge, mais elles ont aujourd'hui presque toutes disparu. À Babel, pourtant, les habitants n'ont pas coupé le lien qui les unit au désert. La majorité d'entre eux a des occupations qui les poussent à fouler du pied le sable aride au-delà des portes de leur village. Chasser, explorer, voyager ou travailler dans les carrières d'où l'on tire des blocs de pierre massifs. Le désert est le creuset dans lequel les symboles de Babel ont été fondus : les anciens dieux, maintenant oubliés, sont des divinités du sable, de la pierre et de l'eau.

Au milieu du désert, sur les rives du Siirh, se dressent les tours de la légendaire cité de Sabaah, siège du pouvoir à Babel, attirant à elles les Babelites et les voyageurs venues des terres lointaines. Sabaah est la fierté des peuples : elle

défie le chaos naturel et s'étale entre les rocs et les dunes. Deux murs de protection s'étirent jusqu'à perte de vue, et les bâtiments qui s'étendent jusqu'à l'horizon se troublent sous la danse envoûtante des mirages créés par le soleil écrasant. Sabaah la puissante, tenue avec force par la petite main brune de la reine Taerhonis, la Fille du Sud, depuis ses hauts quartiers des Pierres Noires.

Sabaah l'impénétrable, fierté des hommes du sud. Sabaah où les eaux montent. Les Jardins Suspendus, autrefois terrasses verdoyantes, croulent aujourd'hui sous les fleurs noires, symboles du Prophète et de l'Unique. Sabaah, la cité aux tours mystérieuses, montant comme autant de marches vers les cieux. Sabaah et ses nuits sublimes, lorsque l'air nocturne rafraîchit les murs de la cité et que les joies et les péchés s'entremêlent sur une mosaïque de jeux d'ombres et de lumières.

Le Culte envahit ces cités et y construit des temples aux effigies du Prophète et de l'Unique. Les villes sont des zones de passage entre le sauvage et l'appivoisé, entre le nouveau monde et l'ancien. Les Jardins Suspendus en sont un exemple parfait : construits par les géants en honneur de leurs anciens dieux, ils sont maintenant recouverts de fleurs noires et redécouverts à la gloire du Prophète. Personne ne sait réellement ce qui a été fait des anciennes statues ornant les jardins, celles dont parlent encore parfois les chansons...



LE CULTE DU SOLEIL NOIR

*« Le Culte ? Oui, j'ai entendu parler de ces fous.
Mais ils vivent si loin ! Ils ne me font pas peur. » – Mebuh*

Le Culte du Soleil Noir se répand sur le monde comme une encre renversée. Ses prêtres fanatiques prêchent l'arrivée d'un nouveau Prophète, par le verbe ou l'épée... pour eux, le soleil est l'Œil de l'Unique. Lorsque l'humanité sera enfin digne de la confiance de l'Unique, alors le Dieu fermera son œil, et le soleil deviendra noir, et les hommes et les femmes retourneront à leur créateur... dans l'abandon de « la Sainte Confiance et l'Obscurité Primordiale. »

Le premier temple du Culte est dans le Berceau, la montagne surplombant Lux, la capitale impériale. C'est de là que le Culte se répand sur l'Empire et par-delà ses frontières. Ses prêtres voyagent jusqu'aux confins des Terres Sauvages. Les Avhoréens résistent encore à l'influence du Culte, mais les sombres pèlerins sont de plus en plus nombreux, et ils n'hésitent plus à s'en prendre aux citoyens dans les rues.

Taerhonis, la reine de Sabaah, a juré allégeance à l'Unique et encourage son peuple à se convertir ; alors que dans le sud de Babel, dans l'ancienne cité de Kabal, le commandant Khep s'oppose de toute sa force à la doctrine du Culte.

Le Culte étend sa dominance en infiltrant la politique et le pouvoir, par la finance et l'intimidation. Dans les campagnes, le Culte n'hésite pas à se montrer plus brutal encore. Il n'est plus rare de découvrir des cadavres empalés aux croisements des routes. Le Culte laisse ces corps à pourrir afin de montrer ce qu'il advient lorsque l'on repousse sa conversion. Chaque cadavre porte le symbole du Soleil Noir gravé ou brûlé dans sa chair.

Le Culte considère que les Élus sont les pires ennemis du dieu Unique, et ils les traquent sans relâche. Pour eux, toute forme de magie est une hérésie, y compris les Éclats, ainsi que n'importe quel individu montrant le moindre signe de curiosité envers les anciennes traditions.



LES RÈGLES

KIT DE DÉCOUVERTE GODS

Je suis Celui dans les ténèbres. Patient. Ne dormant jamais.
J'ai été perdu et retrouvé. J'ai été brisé et reforgé.
Donne-moi corps à nouveau.



KIT DE DÉCOUVERTE GODS

RÈGLES



INTRODUCTION JOUER À GODS

GODS est un jeu d'aventure, de magie, d'exploration et de combats épiques. C'est également un jeu collaboratif où les relations entre personnages joueurs (PJ), alliés au sein d'un Groupe, jouent un rôle essentiel. Pour survivre dans les Terres Sauvages, il leur faudra s'allier... ou mourir.

Cette partie introduit les règles de base de *GODS* sous une forme simplifiée afin de permettre une première prise en main du système TOTEM®. Le livre de base de *GODS* proposera des règles étendues ainsi que tous les éléments techniques propres aux Élus, serviteurs des Anciens Dieux, et à leurs Éclats divins.

Le rôle de l'Oracle

Tout à la fois conteuse et metteuse en scène de l'univers de *GODS*. Elle possède les clés de l'univers, la connaissance du scénario et endosse le rôle d'arbitre lorsqu'il est nécessaire de trancher lors d'un litige concernant les règles. Elle se doit d'être juste et impartiale, mais également d'être à l'écoute des joueurs, car si l'Oracle met en scène leurs aventures, ce sont bien eux les héros et elle ne doit en aucun cas leur dicter leurs actions.

Le rôle des joueurs

Les personnages des joueurs sont unis par des objectifs communs et chaque joueur doit prendre des décisions et effectuer des actions qui auront des conséquences sur lui, mais également sur son Groupe. Dans *GODS*, les joueurs se doivent de rester unis pour avoir une chance de survivre dans les Terres Sauvages où violence, cruauté et trahison sont le lot quotidien des nombreux peuples et créatures qui y vivent.

Le matériel de jeu

En plus de sa feuille de personnage, chaque joueur aura besoin de quoi écrire et d'environ huit dés à dix faces (abrégés en « d10 »).



ÉLÉMENTS DÉFINISSANT LES PERSONNAGES

Les caractéristiques

Les huit caractéristiques fondamentales de *GODS* permettent de définir les capacités physiques, manuelles, mentales et sociales du personnage. Il en existe huit (réparties en quatre attributs).

Puissance	Physique	Permet de mesurer le potentiel physique et athlétique du personnage, sa force, sa vitesse, sa capacité à se battre à mains nues ou avec une arme de mêlée et les dommages de base infligés par les armes de mêlée et certaines armes de jet.
Résistance	Physique	Représente la capacité du personnage à résister aux chocs (en fixant le niveau de ses seuils de Blessures), aux conditions extrêmes, à la maladie, à la fatigue, aux poisons, venins, infections et aux privations diverses, comme la faim et la soif.
Précision	Manuel	Exprime l'habileté manuelle du personnage, sa capacité à jouer d'un instrument, peindre, sculpter, faire les poches ou manier une arme de tir ou de jet, comme un arc, une fronde ou un javelot.
Réflexes	Manuel	Permet d'estimer la vitesse de réaction du personnage (notamment en combat) et sa capacité à anticiper ou esquiver.
Connaissance	Mental	Reflète le potentiel intellectuel du personnage, sa capacité à se souvenir de quelque chose, à parler d'autres langues, à identifier un élément de la faune ou de la flore.
Perception	Mental	Traduit l'acuité des sens du personnage, ainsi que sa capacité d'analyse, d'observation et même de discrétion.
Volonté	Social	Permet d'évaluer la capacité du personnage à conserver son calme, résister à la peur, imposer son point de vue et contrôler une monture.
Empathie	Social	Permet d'apprécier la faculté qu'a le personnage à ressentir et interpréter les émotions, déceler le mensonge, apaiser une bête sauvage ou établir une relation de confiance.

Si les règles font mention d'une action « sociale », il s'agit d'une action qui fait appel à l'une des caractéristiques sociales, soit la Volonté ou l'Empathie. Il en va de même pour une action physique, manuelle ou mentale.

Valeurs de caractéristique

La valeur de chaque caractéristique du personnage est généralement comprise entre 1D et 3D, mais des êtres et créatures exceptionnels peuvent avoir des scores plus élevés.

Difficulté des jets et réussites

Lorsqu'un personnage entreprend une action (ou une réaction, comme une parade ou une esquivé), l'Oracle annonce la caractéristique sous laquelle le joueur va faire son jet pour résoudre cette action, ainsi que la difficulté de ce jet en prenant en compte plusieurs facteurs comme la distance, l'effort demandé, la complexité de l'action, etc.

Le joueur va alors jeter un nombre de dés égal à sa caractéristique concernée, auxquels s'ajoutent les éventuels dés bonus issus de la compétence concernée (et une possible spécialité). De nombreux bonus et malus peuvent venir modifier ce total de dés, comme la dépense de dés de Sang-Froid, les bonus/malus générés par des capacités et techniques, etc. Le joueur doit obtenir un maximum de dés produisant un résultat au moins égal à la difficulté du jet fixée par l'Oracle.

Il existe plusieurs niveaux de difficulté auxquels est liée une valeur qui représente donc le résultat minimum à obtenir sur un dé pour compter une réussite.

Action	Difficulté
Facile	5
Difficile	7
Très Difficile	9

Exemple : si un joueur lance trois dés contre une difficulté de 5 et obtient 3, 5 et 8, l'action est non seulement un succès, mais le 5 et le 8 lui octroient deux réussites.

Il sera parfois nécessaire d'obtenir non pas une, mais plusieurs réussites pour mener une action à bien, notamment dans le cas d'un combat, d'une opposition ou d'un **Handicap** (voir page 16).



LISTE DES COMPÉTENCES

L'Homme	L'Outil	L'Arme	L'Animal	Les Terres Sauvages	L'Inconnu
Arts	Adresse	Bouclier	Animalisme	Athlétisme	Éclats
Cité	Armurerie	Corps à corps	Faune	Discrétion	Lunes
Civilisations	Artisanat	Lancer	Monture	Flore	Mythes
Relationnel	Mécanismes	Mêlée	Pistage	Vigilance	Panthéons
Soins	Runes	Tir	Territoire	Voyage	Rituels

Les oppositions

Lorsque deux personnages s'opposent, le personnage qui obtient le plus grand nombre de réussites l'emporte. Ce principe est valable aussi bien pour les actions d'attaque/défense, que pour éviter d'être repéré par un garde, mentir à quelqu'un, ou encore s'affronter à la course ou au tir.

En cas d'égalité, on considère que celui qui est en position de « défenseur » remporte l'opposition. Si aucun « défenseur » ne peut être défini, il faut faire un nouveau jet.

Les compétences

Aptitudes, connaissances ou talents, tout ce que les personnages savent ou peuvent faire est représenté dans les règles par les compétences. Du combat à mains nues, à la chasse en passant par la médecine, la capacité à tromper autrui ou à réaliser des rituels, les règles proposent de nombreuses compétences.

Dans *GODS*, les compétences ne déterminent pas ce que les personnages sont capables de faire ou non - chaque personnage peut toujours tenter un jet relevant d'une compétence qu'il ne possède pas -, mais elles confèrent un ou plusieurs dés de bonus dès qu'une action relève de l'une de ces compétences (et peuvent même autoriser une ou plusieurs relances).

LES LANGUES

La langue de Babel est sans aucun doute la plus répandue dans les Terres Sauvages, même s'il existe de nombreux autres langages. Pour ce *Kit de découverte*, nous considérons que tous les personnages parlent babelite.

Le niveau de compétence

À l'inverse des caractéristiques, les compétences ne possèdent pas de valeur chiffrée en nombre de dés, mais un « niveau de maîtrise » qui traduit l'expérience acquise par le personnage. Plus le niveau de maîtrise d'une compétence est élevé, plus les avantages qu'elle apporte sont importants. En fonction de leur niveau, les compétences accordent des bonus qui permettent de lancer un ou deux dés supplémentaires sur l'action et des relances qui permettent de relancer un ou deux dés une fois le jet effectué.

Exemple : si son personnage Confirmé en Pistage tente de suivre les traces d'un animal, le joueur lancera 1D supplémentaire sur cette action et pourra, s'il le désire, relancer un dé de son choix une fois le jet effectué.

Niveau	Bonus	Relance
Débutant	1D	Aucune
Confirmé	1D	1D
Expert	2D	1D
Maître	2D	2D

Les relances

À partir du niveau Confirmé, les compétences permettent aux joueurs de relancer d'un à trois dés une fois le jet effectué. Bien sûr, rien n'oblige les joueurs à relancer des dés ou à utiliser toutes leurs relances. À noter que les relances peuvent se faire consécutivement et qu'il est donc possible de relancer deux fois le même dé avec une compétence de niveau Maître. En outre, relancer une réussite n'accorde pas une réussite supplémentaire et le dernier résultat doit être conservé, quel qu'il soit.

Exemple : un joueur lance 4D contre une difficulté de 6 et obtient 3, 4, 6 et 7. Avec les deux relances dont il dispose avec sa compétence de Maître, il décide de relancer son 3 et obtient un 2, ce qui est toujours insuffisant pour obtenir une réussite. Avec sa seconde relance, il peut choisir de relancer le même dé ou de relancer son 4 (il pourrait très bien relancer son 6 ou son 7, mais ce serait sans doute contreproductif).



DESCRIPTION DES COMPÉTENCES

L'Homme

Arts	Définit les capacités du personnage à peindre, sculpter, danser, chanter, tatouer, pratiquer d'un instrument de musique, etc. Arts permet aussi d'apprécier les œuvres d'art et de connaître de nombreuses informations les concernant.
Cité	Cette compétence englobe de nombreuses choses : connaissances des lois et des rumeurs, du commerce, sens de l'orientation en ville, capacité à connaître les meilleures auberges, trouver des marchands particuliers, etc.
Civilisations	Les Civilisations incluent les connaissances géographiques et historiques, la connaissance des coutumes, traditions et cultes, ainsi que celle des peuples sédentaires (et de leur région).
Relationnel	Représente la capacité du personnage à mentir, séduire, négocier, cerner une personne ou user d'autorité.
Soins	Inclut la pratique des soins d'urgence, de la médecine et de la chirurgie.

L'Outil

Adresse	Reflète la dextérité manuelle du personnage, qu'il s'agisse de réaliser des tours de passe-passe, de faire les poches ou encore de crocheter une serrure.
Armurerie	La forge d'armes et d'armures ainsi que la création des projectiles dépendent de l'Armurerie.
Artisanat	Inclut le travail du bois, du cuir, des textiles, etc. À la discrétion de l'Oracle, il est possible de confectionner/réparer des arcs légers et de simples flèches de bois, voire des armures de cuir non renforcées ou matelassées (pour le reste, il faut utiliser la compétence Armurerie).
Mécanismes	Permet de créer des pièges, des systèmes d'engrenages, des serrures, des arbalètes, etc.
Runes	Permet de lire, écrire et parler différentes langues, de pratiquer la cartographie et la calligraphie, ainsi que quelques sciences.

L'Arme

Bouclier	Définit la capacité du personnage à utiliser un bouclier efficacement.
Corps à corps	La capacité du personnage à se battre à mains nues et à esquiver dépend de cette compétence.
Lancer	Représente la capacité du personnage à manier les armes de jet telles que les couteaux, pierres, frondes, filets et javalots.
Mêlée	Définit la capacité du personnage à attaquer et parer avec une arme de mêlée comme les épées, haches, poignards, masses, etc.
Tir	Capacité du personnage à manier des arcs, sarbacanes ou même des balistes.

Les spécialités

Si un personnage possède une spécialité dans une compétence, il bénéficie d'un bonus de +1D lorsque la spécialité s'applique. Un seul bonus de spécialité peut s'appliquer à un même jet et une spécialité ne s'applique qu'à une seule compétence.

Exemples de spécialités : Arc lourd (Tir), Bouclier léger (Bouclier), Chirurgie (Soins), Camouflage (Discrétion), Crochetage (Adresse), Danse (Arts), Épée (Mêlée), Équitation (Monture), Lois (Cité), Mensonge (Relationnel), Pièges (Mécanismes), Pistage de prédateurs (Pistage), Travail du cuir (Artisanat), etc.

Gardez bien à l'esprit qu'une spécialité ne doit pas pouvoir s'appliquer sur tous les jets d'une compétence, mais ne concerner que certains aspects de celle-ci, sans quoi ce serait bien trop fort.

Les Handicaps

De nombreuses circonstances défavorables (obscurité, pluie, empressement, encombrement, etc.) peuvent venir compli-

quer la tâche d'un personnage. Ces facteurs sont représentés non pas par une augmentation de la difficulté de l'action, mais par l'augmentation du nombre de réussites nécessaire à son succès.

Ainsi, lorsque l'Oracle juge que la façon d'agir d'un personnage ou les circonstances de l'action impliquent un degré de complexité supplémentaire, elle peut *imposer un Handicap* qui contraindra le joueur à obtenir non pas une seule réussite, mais plusieurs, afin de voir son action couronnée de succès.

Exemple : si deux personnages tentent de sauter au-dessus d'une crevasse, mais que l'un d'entre eux porte une lourde armure alors que l'autre est légèrement vêtu, l'action a beau être la même pour les deux personnages, celui en armure se voit imposer un Handicap.

Le degré d'un Handicap est exprimé en nombre de réussites supplémentaires nécessaires pour mener l'action à bien. Ce

L'Animal

Animalisme	Représente les connaissances « pratiques » que le personnage a des animaux et couvre le dressage, la dissection et les prélèvements (venin, peau, etc.). Elle permet également d'imiter les cris, postures, traces et odeurs d'animaux et, dans une moindre mesure, de les comprendre.
Faune	Couvre les connaissances théoriques que le personnage a des animaux, oiseaux, poissons et insectes. Elle permet également d'identifier les espèces, traces et habitats.
Monture	Inclut l'équitation, la conduite d'attelages et les manœuvres exécutées avec une monture.
Pistage	Représente la capacité à détecter, identifier et suivre les traces ou signes de passage des humains et animaux.
Territoire	Cette compétence est un peu le pendant de Civilisations, mais pour le milieu sauvage. Elle permet d'identifier les prédateurs, tribus, runes et dangers en milieu naturel (et souvent hostile).

Les Terres Sauvages

Athlétisme	Couvre les activités comme l'escalade, la natation, la course, ainsi que les épreuves de force et d'endurance.
Discrétion	Définit la capacité à se cacher, se déplacer et agir sans se faire remarquer. Elle permet également de camoufler ses traces et de se déguiser/maquiller.
Flore	Représente les connaissances du personnage vis-à-vis des végétaux (plantes, fleurs, fruits, champignons, etc.). Elle permet également de cultiver, identifier les herbes médicinales et toxiques, ainsi que les drogues et poisons issus du domaine végétal.
Vigilance	Cette compétence est le pendant de la Discrétion, elle permet de percevoir son environnement, d'anticiper et d'agir en conséquence. Elle permet également de monter la garde efficacement, d'éviter un projectile, d'agir plus rapidement en combat, de poser et détecter des pièges, d'anticiper les embuscades et même de mettre au point des tactiques.
Voyage	Permet de monter des campements, préparer des itinéraires, connaître les grandes routes et les principaux dangers alentour, ainsi que les coutumes des nomades et les rumeurs circulant parmi eux. La navigation relève également de cette compétence. Pour s'orienter, il faut se référer à la compétence Lunes.

L'Inconnu

Éclats	Cette compétence est l'apanage des Élus et de quelques personnes exceptionnelles qui se consacrent généralement à leur étude ou leur destruction. Elle permet l'identification des Éclats, leur sphère et éventuellement les Essences associées au dieu dont elles dépendent.
Lunes	Englobe la divination, l'orientation, la connaissance des marées et des phénomènes célestes et météorologiques.
Mythes	Couvre la connaissance des sanctuaires, des légendes et des temps anciens.
Panthéons	Englobe la connaissance des Anciens Dieux, des peuples associés et de leurs traditions, coutumes et superstitions.
Rituels	Préside à la pratique des cérémonies, rituels et sacrifices.

degré s'échelonne généralement de (I) pour une complication mineure (nager tout habillé) à (III) pour une complication majeure (nager en portant une armure intégrale). Ainsi, si un personnage subit un Handicap (II), il devra obtenir deux réussites supplémentaires, soit un total de trois, pour mener à bien son action.

Handicaps	Situation
Handicap (I)	Complication mineure, action risquée
Handicap (II)	Complication importante, action dangereuse
Handicap (III)	Complication majeure, action insensée

Si une action réussit malgré un Handicap, on se réfère alors au nombre total de réussites obtenues pour en déterminer le résultat, et non pas seulement au nombre de réussites excédant le degré du Handicap. Les Handicaps augmentent le

risque d'échouer, mais n'altèrent en rien la qualité d'un succès spectaculaire.

Exemple : avec un Handicap de (II) et trois réussites, le joueur ne bénéficie pas d'une seule réussite sur cette action, mais bien de trois réussites. Il a surmonté le Handicap avec succès et bénéficie de toutes ses réussites.



LES RÉSERVES

Afin de retranscrire le stress, la fatigue, ainsi que les ressources mentales et physiques, le système de GODS utilise un principe de *Réserves*: un nombre de dés qui se réduit à mesure que le personnage faiblit, subit des dommages et puise dans ses ressources et qui se régénère lorsqu'il prend du repos, mange, etc.

Chaque personnage dispose de deux *Réserves* chiffrées en nombre de dés: la *Réserve de Sang-Froid* qui indique son niveau de stress et sa capacité de concentration et la *Réserve d'Effort* qui traduit son énergie, sa fatigue et ses ressources physiques. En plus de ces *Réserves* individuelles, les joueurs ont accès à une *Réserve de Groupe* commune qui simule la cohésion et l'esprit d'équipe qui unit les personnages.

Au cours de l'aventure, ces *Réserves* vont baisser sous le coup de la fatigue, de la faim, de la soif, des blessures, de la peur ou du stress. Manger, boire ou encore faire une pause permet de regagner des dés dans ces *Réserves* (généralement de 1D à 2D dans chaque *Réserve*). Une nuit de sommeil devrait leur rendre leur niveau maximum si les personnages n'ont pas à livrer un combat ou lever le camp en urgence durant leur phase de repos (auquel cas, ils n'en récupéreraient au mieux que la moitié).

Puiser dans ses Réserves

En plus de mesurer les ressources des personnages, ces deux *Réserves* permettent aux joueurs de lancer des dés supplémentaires ou de relancer des dés. Ces dés de *Réserve* peuvent être utilisés à tout moment et lors de n'importe quelle action.

Réserve de Sang-Froid: les dés de Sang-Froid s'utilisent *avant* l'action pour lancer des dés supplémentaires. Un joueur peut décider de dépenser des dés de Sang-Froid pour lancer autant de dés supplémentaires sur son jet à suivre. Le nombre maximum de dés utilisables est fixé par le score de la caractéristique utilisée sur l'action.

Exemple: sur une attaque au corps à corps avec Puissance à 2D, le joueur pourra utiliser jusqu'à 2D de Sang-Froid. Il lancera donc 4D sur cette action (plus les éventuels dés de bonus issus d'une compétence, etc.).

Réserve d'Effort: les dés d'Effort s'utilisent *après* l'action pour relancer des dés. Chaque dé d'Effort dépensé permet d'effectuer une relance, dans les mêmes règles/limites que pour les dés de Sang-Froid. Un même dé peut être relancé plusieurs fois, mais le dernier résultat affiché doit être conservé. Comme pour les dés de Sang-Froid, le nombre maximum de dés utilisables est fixé par le score de la caractéristique utilisée sur l'action.

Exemple: sur cette attaque, une fois le jet effectué, le joueur pourra également dépenser jusqu'à 2D d'Effort pour effec-

tuer deux relances. Il pourra relancer deux dés différents ou deux fois le même dé, s'il le désire.

L'épuisement

Lorsqu'une *Réserve* est entièrement vidée, le personnage ressent une très grande fatigue ou peut craquer nerveusement, comme si ses caractéristiques d'Endurance ou de Volonté étaient réduites à 0D.

Réserve	Effets
Effort	Le personnage subit un malus de -1D à toutes ses actions physiques et manuelles
Sang-Froid	Le personnage subit un malus de -1D à toutes ses actions mentales et sociales
Les deux Réserves	Le personnage subit un malus cumulé de -2D à toutes ses actions

La Réserve de Groupe

Le Groupe des personnages possède une *Réserve* commune de dés. *Ces derniers peuvent être utilisés comme des dés de Sang-Froid ou des dés d'Effort.* Comme cette *Réserve* est commune, le joueur qui souhaite y puiser *doit obtenir l'autorisation des autres joueurs* qui votent à main levée (même si leur personnage est inconscient ou absent de la scène). Il faut alors qu'au moins la moitié des autres joueurs votent en sa faveur pour qu'il puisse puiser dans la *Réserve* du Groupe. Cette *Réserve* évolue entre 0D et 10D.

Le moral du Groupe

Si le moral du Groupe est élevé (7D et plus dans la *Réserve* de Groupe), les personnages bénéficient d'un bonus de +1D sur leurs actions collectives (impliquant au moins deux membres du Groupe, participant à la même action: combattre un même adversaire, essayer de défoncer une porte à deux, chercher une même information dans une bibliothèque, etc.). Si le moral est bas (2D et moins), leurs actions collectives subissent un malus de -1D, car ils n'arrivent pas à (ou ne veulent pas) se coordonner correctement. Si la *Réserve* de Groupe tombe à 0D, il devient impossible d'utiliser la capacité de Groupe.

Réserve	Moral	Effets
7D et plus	Haut	Bonus de +1D
De 6D à 3D	Normal	Aucun
2D et moins	Bas	Malus de -1D
0D	Crise	Capacités interdites

Capacités de Groupe

Tous les membres du Groupe ont accès à la capacité suivante:

Unité: les actions collectives effectuées par le Groupe *au complet* bénéficient d'un Bonus supplémentaire de +1D (pour un total de +2D si leur moral est haut).



ARMES ET ARMURES

Dommmages

Chaque arme possède une *valeur de dommages de base* qui viendra s'ajouter au nombre de réussites obtenu par l'attaquant sur son jet d'attaque pour déterminer les dommages infligés par cette attaque.

Les dommages de base des armes de tir sont fixes, alors que ceux des armes de jet ou de mêlée se basent sur la Puissance de l'attaquant.

Portée des armes

Chaque arme possède trois valeurs de portée, indiquées entre parenthèses, qui permettent de déterminer les portées *courte*, *moyenne* et *longue*. La première valeur indique la limite de la portée courte, la seconde la limite de la portée moyenne et la troisième la portée *maximale*. On considère qu'au-delà de la portée maximale, il est impossible de toucher sa cible (du moins, pas sans une capacité spéciale).

Exemple: avec une sarbacane (5/10/20), une cible sera à portée courte jusqu'à 5 mètres, à portée moyenne de 6 à 10 mètres, puis à portée longue au-delà de 10 mètres et jusqu'à 20 mètres, la portée maximale. Si l'Oracle estime que la cible se trouve à 8 mètres, le joueur effectuera un jet à portée moyenne d'une difficulté de 7. Si la cible s'était trouvée à 21 mètres, soit au-delà de la portée maximale, il aurait été impossible de faire un jet.

À noter que la portée des armes de tir et de jet peut être influencée par la Puissance du personnage.

Exemple: les portées (10/25/50) d'un arc léger sont multipliées par la Puissance du tireur. Elles passeront donc à (20/50/100) avec 2D en Puissance et à (30/75/150) avec 3D en Puissance.

Quelques armes

Mêlée	Dommages de base	Portées	Trait
Couteau	Puissance	-	
Épée / hache	Puissance +1	-	
Lance	Puissance +1	-	Lourd (2)
À deux mains	Puissance +2	-	Lourd (3)

Corps à corps*

Coup de poing	Puissance -1	-	Rapide (2)
Coup de tête	Puissance -1	-	
Coup de pied	Puissance	-	

Tir

Fronde	2	6/20/40	
Arc léger	3	10/25/50**	Lourd (2)
Arc lourd	4	15/40/80**	Lourd (3)

Lancer

Pierre	Puissance -1	2/5/10**	Rapide (2)
Couteau	Puissance	2/4/8**	
Javelot	Puissance +1	4/8/16**	Lourd (2)

* L'indice de protection des armures augmente de 1 contre les dommages infligés à mains nues.

** Portées multipliées par la Puissance de l'attaquant.

Lourd (X): l'objet est lourd ou encombrant et demande une Puissance minimum de (X)D pour pouvoir être porté, manié ou utilisé correctement. Si la Puissance du personnage est inférieure à (X), il subira un malus de -1D sur toutes ses actions physiques et manuelles. S'il porte plusieurs objets Lourds, les malus peuvent se cumuler.

Rapide (X): l'objet est particulièrement léger et permet de porter plusieurs attaques consécutives, au contact ou à distance. Ces (X) coups ou projectiles sont gérés par un seul jet d'attaque et imposent un Handicap (X) au défenseur pour esquiver ou parer. Une arme Rapide inflige donc (X) Blessures en une seule attaque si elle n'est pas parée ou esquivée.



Les armures et boucliers

L'efficacité des armures est mesurée par un *indice de protection* dont la valeur réduit d'autant le nombre de dommages subis.

Exemple: si un personnage reçoit un coup infligeant 6 dommages et qu'il est doté d'une armure avec un indice de protection de 3, il ne subira que 3 dommages.

Les boucliers

L'indice de protection des boucliers ne s'ajoute pas à celui de l'armure, mais permet de réduire (ou d'annuler) les dommages des attaques qu'il a servi à parer. Les boucliers accordent un *bonus de +1D pour parer les attaques au contact* (mais pas les attaques à distance, à moins qu'elles ne soient effectuées avec une arme de jet).

Attention! Porter un bouclier empêche l'usage des armes nécessitant ses deux mains, comme les arcs et les armes à deux mains.

Armures	Indice	Trait
Légère	1	
Intermédiaire	3	Lourd (2)
Lourde	5	Lourd (3)

Boucliers	Indice	Trait
Léger (bois)	2	
Lourd (métal)	3	

ÉQUIPEMENTS ET BONUS

L'utilisation d'un équipement se traduit par un *bonus de +1D* aux jets sur lesquels il peut intervenir (mais pour lesquels il n'est PAS indispensable). Ce bonus est cumulable avec tous les autres, mais *un seul bonus d'équipement* peut s'appliquer sur une même action.

Exemples: une corde équipée d'un grappin accorde un bonus de +1D sur les jets d'escalade (Puissance + Athlétisme), une carte détaillée de la région octroie un bonus de +1D sur les jets d'orientation (Perception + Lunes), un nécessaire de soins accorde un bonus de +1D sur les actions de soin (Précision + Soins), etc.

Attention! Le bonus d'équipement s'applique à certains outils et accessoires, mais pas aux armes, aux instruments de musique, aux outils de crochetage ou encore au marteau du forgeron. La règle veut que l'action soit possible sans l'équipement, mais ce dernier accorde un bonus de +1D au personnage s'il est en sa possession.

COMBAT ET DÉFENSE

La Réaction et l'ordre de jeu

Au début d'un combat, les joueurs commencent par calculer la valeur de Réaction de leurs personnages. Cette valeur déterminera l'ordre dans lequel ils vont agir. Plus la Réaction est élevée, plus ils agiront rapidement. La Réaction vaut pour toute la durée du combat. La valeur de Réaction est égale au nombre de réussites obtenues sur un jet de *Réflexes + Vigilance*, contre une difficulté de 6.

Exemple: avec 3D en Réflexes et le niveau Confirmé en Vigilance, le joueur dispose de 4D pour son jet de Réaction. Son personnage effectue son jet contre une difficulté de 6 et obtient trois réussites, soit une Réaction de 3 pour la durée du combat.

L'Oracle n'effectue qu'un seul jet de Réaction pour l'ensemble des adversaires qui agiront tous au même moment. Elle peut néanmoins décider de faire des jets de Réaction séparés pour chaque adversaire, ou de faire plusieurs groupes.

En cas d'égalité sur les jets de Réaction, les joueurs et leurs personnages auront toujours l'avantage.

L'ORDRE DE JEU

- Quand vient son tour d'agir, chaque joueur décrit l'action de son personnage et la résout. Un personnage a le droit d'effectuer un déplacement par tour avant ou après son action
- En cas d'égalité entre deux personnages, les joueurs décident dans quel ordre ils agissent. L'Oracle peut trancher si les joueurs ne se décident pas. En cas d'égalité avec les personnages de l'Oracle, les joueurs agissent en premier.
- Une fois que les personnages ont tous agi, l'Oracle reprend le décompte de Réaction en commençant par la plus haute et répète les mêmes étapes que précédemment pour un nouveau tour, jusqu'à la fin du combat.

Au début d'un tour, avant que les actions ne soient annoncées, il est possible de dépenser des dés de Sang-Froid (dont le nombre est limité par la caractéristique de *Réflexes*) pour augmenter sa Réaction de 1 par dé dépensé, mais uniquement pour ce tour (au tour suivant, sa Réaction revient à son niveau initial).

Actions d'attaque

Il existe deux types d'attaques: les *attaques au contact* (effectuée avec des armes de mêlée ou à mains nues) et les

attaques à distance (effectuée à l'aide d'arme de tir ou de jet). La caractéristique et la compétence utilisées pour les attaques dépendent du type d'arme concerné. La difficulté des attaques à distance est déterminée par la portée de l'arme, tandis que celle des attaques au contact est fixe.

Note: on ne peut effectuer qu'une seule attaque par tour.

Attaques à distance

Les attaques à distance s'effectuent avec la caractéristique *Précision*. La compétence associée dépend de l'arme utilisée (Lancer ou Tir). La difficulté est déterminée par la portée de l'arme en fonction de la distance à laquelle se trouve la cible.

Portée	Difficulté
Courte	Facile (5)
Moyenne	Difficile (7)
Longue	Très difficile (9)

Exemple: pour tirer avec un arc léger sur un adversaire situé à 25 mètres, un personnage avec un score de 2D en Précision effectue un jet de Précision + Tir contre une difficulté de 7, car la cible se trouve à portée moyenne pour un arc léger (20/50/100). À plus de 50 mètres, la difficulté aurait été de 9.

Attaques au contact

Les attaques au contact s'effectuent avec la *Puissance*. La compétence liée dépend de l'arme utilisée (Mêlée pour une arme de contact et Corps à corps à mains nues). La difficulté des attaques au contact est de 7.

Résolution des attaques

Quel que soit le type d'arme, d'attaque ou de défense, les effets sont toujours résolus de la façon suivante: *si le défenseur obtient au moins autant de réussites que l'attaquant*, il parvient à parer ou esquiver, et l'attaque ne lui inflige aucun dommage. *Si l'attaquant obtient au moins une réussite de plus que le défenseur* (ou si le défenseur échoue à son jet), il parvient à toucher et inflige des dommages.

Exemple: si l'attaquant obtient quatre réussites sur son jet de Mêlée avec une épée et que le défenseur n'en obtient que deux sur son jet d'esquive, l'attaque infligera des dommages.

Les dommages

Quel que soit le type d'arme ou d'attaque, les dommages infligés sont toujours égaux aux dommages de base de l'arme, plus le nombre de réussites obtenues sur le jet d'attaque, plus d'éventuels bonus aux dommages.

Exemple: avec sa Puissance de 2D et son épée, l'attaquant infligera 3 dommages de base; s'il obtient quatre réussites sur son jet de Puissance + Mêlée, il infligera un total de 7 dommages.

Les armures

Si le défenseur dispose d'une armure, les dommages sont réduits par l'indice de protection avant d'être comparés à ses seuils de Blessures.

Exemple: avec une armure intermédiaire (indice de protection 3), le défenseur ne subira que 4 dommages au lieu de 7 d'un coup d'épée.

Subir des Blessures

Une fois réduits par un éventuel indice de protection, les dommages restants sont comparés aux seuils de Blessures du défenseur, qui subit une Blessure du type correspondant au seuil atteint ou dépassé le plus élevé.

Exemple: si son personnage subit 7 dommages et que ses seuils de Blessures indiquent « Légère (3), Grave (6), Mortelle (10) », le joueur devra cocher une Blessure Grave. S'il n'en avait subi que 5, la Blessure aurait été seulement Légère. S'il avait subi 2 dommages, il ne cocherait aucun cercle de Blessure.

Actions de défense

Il existe deux types d'actions de défense: l'esquive (qui permet d'éviter une attaque par un mouvement du corps, une feinte ou un pas de côté) et la parade (qui permet de dévier ou de bloquer une attaque à l'aide d'une arme, d'un bouclier ou d'une partie du corps). À l'inverse de l'esquive qui peut être effectuée contre n'importe quelle attaque, la parade n'est possible que dans certains cas de figure.

Quel que soit le type d'attaque ou de défense, dans ce Kit de découverte, la difficulté du jet de défense est toujours de 7, +1 par action défensive après la première dans le même tour (avec une difficulté maximale de 9).

Esquive

Les actions d'esquive utilisent toujours la caractéristique de *Réflexes* et la compétence dépend du type d'attaque: *Corps à corps* lors d'une attaque au contact et *Vigilance* lors d'une attaque à distance.

Parades

Les parades s'effectuent avec la caractéristique de *Puissance* et la compétence dépend de l'arme utilisée pour parer: *Corps à corps* lorsqu'il s'agit d'un blocage à mains nues, *Mêlée* pour une parade avec une arme et *Bouclier* pour une parade avec un bouclier. Les attaques à distance ne peuvent être parées qu'avec un bouclier.

Effets de l'esquive et de la parade

Si le défenseur obtient au moins autant de réussites que l'attaquant, l'attaque est entièrement bloquée ou déviée, et le défenseur ne subit aucun dommage. Si le jet est réussi, mais avec moins de réussites que l'attaquant, les dommages de l'attaque sont réduits par l'indice de protection de l'armure (esquive) ou l'indice de protection du bouclier (parade), puis le défenseur subit les dommages restants. Lors d'une parade manquée au



bouclier, seul l'indice de protection du bouclier s'applique, pas celui de l'armure.

Exemple: face à un puissant coup d'épée à trois réussites, le défenseur n'en obtient que deux sur son jet de parade avec son bouclier lourd. Les 6 dommages de l'attaque seront réduits de 3, puis le défenseur en subira tout de même 3, quelle que soit son armure (une flèche ou une lance peut très bien traverser un bouclier de bois et se ficher dans le bras du défenseur, et le seul impact d'un coup puissant peut suffire à blesser le personnage au bras).

Si l'arme ou l'objet utilisé pour parer ne possède pas d'indice de protection, les dommages de l'attaque sont simplement réduits de 1 (quelle que soit l'armure) en cas de parade réussie avec moins de réussites que l'attaquant.

Contre-attaque

Si le défenseur obtient au moins deux réussites de plus que l'attaquant sur son jet de parade au contact (mais pas d'esquive), il peut immédiatement effectuer une contre-attaque gratuite en utilisant *Réflexes + Corps à corps* ou *Mêlée* contre une difficulté de 7.

*Exemple: après avoir largement dévié une attaque au couteau à l'aide de ses mains, le défenseur peut immédiatement porter une attaque à mains nues avec un jet de *Réflexes + Corps à corps* contre une difficulté de 7.*

Note: parer avec succès une contre-attaque n'autorise pas à faire une contre-attaque en retour.

LES BLESSURES ET LEURS CONSÉQUENCES

Chaque personnage peut subir des Blessures *Légères*, *Graves* ou *Mortelles*, assorties d'une valeur appelée « seuil » et suivies de cercles que les joueurs pourront cocher à chaque fois qu'ils subiront une Blessure de ce type. Les *seuils* indiquent le nombre de dommages correspondant à chaque type de Blessure ; ils sont généralement chiffrés de 1 à 10. Les *cercles* indiquent le nombre de Blessures de chaque type qu'un personnage peut subir.

Chaque fois qu'un personnage subit des dommages, le joueur compare le nombre de dommages infligés (après réduction par une armure ou parade) à ses seuils et coche un cercle de Blessure correspondant au seuil égal ou inférieur le plus élevé. Si le nombre de dommages est strictement inférieur à son seuil de Blessure Légère, le joueur ne coche rien.

Exemple : avec un seuil de Blessure Légère à 2, Grave à 5 et Mortelle à 9, le joueur cochera un cercle Grave si son personnage subit 5, 6, 7 ou 8 dommages. En dessous de 5 dommages, la Blessure sera seulement Légère, et à partir de 9, elle sera Mortelle. Si le personnage ne subit que 1 dommage, celui-ci sera ignoré puisque strictement inférieur à son seuil de Blessure Légère.

Si tous les cercles correspondant à la Blessure infligée sont déjà cochés, le joueur doit alors cocher un cercle de la Blessure libre directement supérieur dans l'ordre de gravité.

Exemple : si toutes ses Blessures Légères sont déjà cochées, la prochaine Blessure Légère de son personnage sera forcément une Blessure Grave, même si son seuil n'est pas atteint. Si toutes ses Blessures Légères et Graves sont déjà cochées, la moindre Blessure sera alors forcément Mortelle.

Effets des Blessures

Chaque fois qu'un joueur coche un cercle de Blessure, il perd immédiatement le nombre de dés correspondant dans chaque Réserve. Tant qu'au moins un cercle de Blessure est coché, le joueur subit le malus correspondant sur toutes les actions de son personnage. Les malus de Blessure ne se cumulent pas. Si le personnage a subi plusieurs Blessures différentes, seul le malus de la Blessure la plus grave s'applique.

Exemple : si son personnage subit coup sur coup trois Blessures Légères, le joueur cochera trois cercles et perdra au total 3D dans chaque Réserve, mais il ne subira qu'un malus de -1D. S'il coche ensuite une Blessure Grave, il perdra 2D dans chaque Réserve et subira désormais un malus de -2D sur toutes ses actions (et non pas un malus de -3D).

Blessure	Réserves	Malus
Légère	-1D	-1D
Grave	-2D	-2D
Mortelle	-3D	Inconscience/-3D

Blessures mortelles

Lorsqu'un joueur coche une Blessure Mortelle, son personnage s'écroule, inconscient et dans un état critique. L'Oracle peut estimer que le personnage meurt sur le coup ou qu'il n'est que « mortellement blessé » et peut encore tenter de lutter contre la mort, laissant ainsi une petite chance aux autres de lui porter secours. Si le personnage ne meurt pas instantanément, il perd 3D dans chaque Réserve.

Une Blessure Mortelle doit bénéficier de soins d'urgence avant qu'un nombre de tours égal à la Résistance + Volonté de personnage mortellement blessé ne se soient écoulés. Dans le cas contraire, le personnage meurt.

Exemple : déjà blessé à plusieurs reprises, un personnage est frappé par une lance qui lui inflige une Blessure Grave ; ses trois cercles Graves étant déjà cochés, la Blessure devient Mortelle. Le personnage s'effondre, mais l'Oracle considère que la lance ne le tue pas sur le coup et que le personnage mourra dans 5 tours (Résistance 2D et Volonté 3D).

LES SOINS

Les actions visant à réduire les Blessures, qu'il s'agisse de premiers soins ou d'actes chirurgicaux, sont réunies sous le terme d'*actions de soin*. La difficulté et les Handicaps liés aux actions de soin sont fixés par le degré de gravité de la Blessure. Les jets de Soins réussis ne permettent pas « d'éliminer » des Blessures, mais de les rétrograder en Blessures de gravité inférieure. Seules les Blessures Légères peuvent donc être éliminées directement grâce aux soins. Une seule Blessure peut être soignée par action réussie, et un personnage blessé ne peut bénéficier que d'une seule action de soin par Blessure (une Blessure déjà rétrogradée ou déjà traitée – avec succès ou non – ne peut pas être à nouveau traitée avant que le personnage n'ait dormi). La gravité de la Blessure indique le temps nécessaire pour la traiter.

Les Blessures

Les actions de soin visant à guérir des Blessures s'effectuent avec un jet de *Précision + Soins* contre une difficulté fixée par la Blessure, qui impose également un Handicap. *Si le personnage blessé souffre de plusieurs Blessures*, le joueur qui effectue l'action peut choisir le type de Blessure qu'il tente de soigner (Légère, Grave ou Mortelle). *Le Handicap associé à la Blessure ne s'applique qu'une seule fois*, même si le personnage souffre de plusieurs Blessures de ce type ou de Blessures d'autres types.

Exemple: si le personnage souffre à la fois de Blessures Légères et Graves, l'action pourra se tenter contre une difficulté de 5 avec Handicap (I) pour une Légère ou de 7 avec Handicap (II) pour une Grave.

Blessure	Difficulté	Handicap	Temps
Légère	5	(I)	5 minutes
Grave	7	(II)	15 minutes
Mortelle	9	(III)	1 heure

Si le jet est réussi, le joueur transforme un cercle de la Blessure choisie en un cercle de Blessure directement inférieure. *Si tous les cercles de Blessure inférieurs sont cochés*, le joueur efface alors un cercle de ce type inférieur, mais le personnage conserve sa Blessure la plus grave. *Si la Blessure soignée est Légère*, le joueur efface un cercle.

Que le jet soit réussi ou raté, le personnage blessé regagne autant de dés de Réserve d'Effort que de réussites obtenues sur le jet (à concurrence de son maximum).

Ce gain de dés d'Effort ne fonctionne que pour la première Blessure traitée, le personnage blessé devra ensuite dormir avant de pouvoir bénéficier à nouveau d'un soin lui faisant regagner des dés d'Effort.

Exemple: avec une réussite au lieu des deux requises contre la difficulté de 5, le soigneur ne parvient pas à panser la plaie légère dont souffre le personnage, mais lui permet tout de même de regagner 1D d'Effort, qui lui sera utile pour mieux récupérer.

Les soins d'urgence

Pour tenter de sauver un personnage ayant subi une Blessure Mortelle, un autre personnage doit lui prodiguer des soins d'urgence. On considère que l'action de soin d'urgence prend 1 tour. Ces soins s'effectuent avec *Précision + Soins contre la difficulté de 9, Handicap (III)*, fixée par la Blessure Mortelle. En revanche, que le jet soit réussi ou raté, le personnage ne regagne aucun dé de Réserve.

Si le jet est réussi, l'aggravation est stoppée et l'état du personnage est stabilisé. La Blessure Mortelle n'est bien sûr pas soignée. *Si le jet est raté*, l'aggravation se poursuit. Un nouveau soin d'urgence peut être effectué, mais uniquement par un autre personnage.

La récupération

Après une nuit de repos complet et leurs Réserves restaurées, les joueurs peuvent dépenser des dés de leurs Réserves de Sang-Froid et d'Effort pour rétrograder une (et une seule) Blessure de leur choix en Blessure directement inférieure. Cette action ne peut être effectuée que si un cercle de Blessure inférieure est disponible ou s'il s'agit d'une Blessure Légère. Cet effet de guérison doit être annoncé au réveil, *au moment où les joueurs récupèrent leurs dés de Réserve*. Les dés peuvent être puisés dans n'importe quelle Réserve ou dans les deux à la fois.

Blessure	Guérison
Légère	3D de Réserve
Grave	6D de Réserve
Mortelle	10D de Réserve

Exemple: avec deux Blessures Graves et trois Blessures Légères, le joueur pourra dépenser 6D de Réserve pour transformer une Blessure Grave en Blessure Légère s'il lui reste un cercle. Sinon, il ne pourra que dépenser 3D pour supprimer une Blessure Légère.

LES INSTINCTS, PRINCIPES ET INTERDITS

Chaque personnage de *GODS* possède un Instinct qui définit en partie son caractère, son mode de pensée, son comportement, sa psychologie. Les Instincts fixent des Lois imposant des principes et des interdits, et accordent une capacité. Les Lois sanctionnent le personnage quand il les enfreint, et le récompensent quand il y obéit.

Il existe dix Instincts dans *GODS*. Vous pouvez en découvrir quelques-uns et leur capacité sur les feuilles des personnages prêtés.

Principes et interdits

Chaque fois qu'un personnage effectue une action relevant des principes ou des interdits de son Instinct, il se sent galvanisé, porté par une impression d'accomplissement ou, au contraire, perturbé, désorienté ou troublé. Dans les deux cas, ces impressions se traduisent par *un gain ou une perte de dés de Réserve* (de 2D à 4D).

Exemple : si un personnage de l'Épée remporte un combat singulier, il regagnera 2D dans chacune de ses Réserves. S'il triomphe du chef d'un clan adverse au terme d'un duel épique, il regagnera alors 4D dans chaque Réserve. En revanche, s'il fuit, abandonne ou se rend, il perdra entre 2D et 4D dans ses deux Réserves selon l'importance de ce combat et de ses conséquences.

Lorsqu'un personnage brise l'interdit de son Instinct, il ne peut plus utiliser sa capacité tant qu'il n'a pas regagné au moins 2D dans chaque Réserve (par le biais d'un principe ou simplement après un repos). Si l'acte est particulièrement grave, le personnage perd l'usage de sa capacité d'Instinct jusqu'à ce qu'il accomplisse un acte significatif (4D) conforme aux principes de son Instinct.

Les actions anodines, involontaires ou sans réelles conséquences ne sont pas de nature à briser un interdit ou à obéir aux préceptes. Pour avoir un impact et être prise en compte, une action doit être intentionnelle et significative. Les actes quotidiens d'entraide ou de générosité entre les membres du Groupe ne sont pas pris en compte. En revanche, refuser de l'aide à un membre de son Groupe ou mettre l'équilibre du Groupe en péril pourrait briser un interdit. Inversement, certains interdits pourraient ne pas être brisés lorsqu'ils concernent d'autres membres du Groupe, la relation unissant les personnages étant très forte et transcendant potentiellement certains principes et interdits. L'Oracle devra donc parfois trancher pour savoir si un interdit est brisé ou non selon la situation.

Exemples : un personnage de la Main n'enfreindrait pas forcément un interdit en respectant une promesse faite à un membre de son Groupe. Un personnage du Voyageur pourrait risquer sa vie pour un autre membre du Groupe si cela peut participer à sa survie à long terme.

Action	Perte de dés de Réserve
Le personnage suit un principe	+2D dans chaque Réserve (à concurrence de leur maximum)
Le personnage brise un interdit	-2D dans chaque Réserve
Action particulièrement sérieuse	+4D/-4D dans chaque Réserve



BOÎTE À OUTILS DE L'ORACLE

Rencontres et personnages non joueurs (PNJ)

Les PNJ sont les personnages incarnés par l'Oracle. Afin de simplifier la gestion des actions, notamment en combat, la description technique des différentes rencontres (qu'il s'agisse de brigands, d'animaux ou encore de créatures) est volontairement moins détaillée que celle des personnages des joueurs (PJ) et réduite aux seules valeurs utiles en jeu (à l'exception de certains PNJ très importants, décrits en détail).

Les PNJ ne possèdent ainsi ni caractéristiques chiffrées ni liste de compétences assorties d'un niveau. Leurs chances de réussir les différentes actions sont gérées de la même façon que pour les personnages, via des jets de dés contre une

difficulté et un nombre de réussites selon le résultat, mais le nombre de dés à lancer est fixé par une valeur unique, qui tient compte à la fois de leur profil, de leur expérience et de leur importance dans l'aventure.

Exemple: si le Groupe rencontre un jeune chasseur solitaire avec « Action 3D », toutes ses actions seront résolues par un jet à 3D, qu'il s'agisse de se cacher, grimper, entendre ou avoir des informations sur un sujet précis.

Les PNJ humains sont définis par trois critères: la *Menace*, l'*Expérience* et le *Rôle*.

Critère	Description	Exemple
Menace	Traduit le potentiel meurtrier du PNJ, sa force physique et ses talents de combat en tant qu'adversaire ou allié des personnages. Graduée de Mineure à Mortelle, elle détermine les seuils de Blessures et la valeur d'Attaque du PNJ, qui vaudra pour tous ses jets d'attaques.	Avec un niveau de Menace « Sérieuse », le chasseur attaquera toujours à 4D, mais ne pourra subir qu'une seule Blessure Mortelle.
Expérience	Mesure le niveau de compétence du PNJ. Graduée de Débutant à Maître, elle fixe le nombre de dés à lancer lorsqu'il agit, avec une valeur spécifique pour les actions liées à ses éventuelles spécialités. Les PNJ les plus expérimentés disposent également d'une ou deux relances et peuvent moduler la difficulté de leurs attaques au contact.	Si le chasseur possède « Spécialité 5D », toutes les actions relevant clairement de son profil (comme chasser, pister, identifier des traces ou s'orienter en forêt) seront gérées par des jets à 5D et non à 3D comme pour les autres actions.
Rôle	Mesure l'importance du PNJ dans le scénario. Il permet de distinguer la simple rencontre anecdotique du redoutable adversaire du Groupe, en leur attribuant une valeur de Réaction, quelques dés de Réserve et même une armure.	Rencontré par hasard dans les bois, le jeune chasseur aura plutôt un Rôle « Mineur ». S'il s'agit du chef d'une communauté ou d'un futur allié majeur des personnages, son Rôle serait plutôt « Important » ou « Majeur ».

Caractéristiques des PNJ

Attaque	Valeur d'attaque à mains nues ou avec l'arme de prédilection du PNJ. Les autres attaques éventuelles, ainsi que la parade et l'esquive, sont gérées par la valeur d'Action. Les dégâts sont fixés par l'arme utilisée. À mains nues, les dégâts de base sont égaux à la valeur d'Attaque -2. Pour les armes de mêlée, la valeur de Puissance de référence pour les dégâts est égale à la valeur d'Attaque -2.
Réaction	Valeur utile pour toute la durée du combat.
Actions	Valeur utile pour toutes les actions du PNJ, hors attaques et spécialités.
Spécialités	Valeur utile pour toutes les actions directement liées au profil du PNJ.
Relances	Nombre de dés pouvant être relancés chaque tour (uniquement sur les attaques ou les spécialités).
Réserve	Nombre de dés utilisables chaque tour, mais uniquement en combat ou sur les spécialités, à raison de 1D maximum par action.
Blessures	Les PNJ subissent les malus de Blessure habituels, mais ils ne perdent pas de dés de Réserve en cas de Blessure.

Pour des exemples de PNJ, voir page 58.



Quand Eshmaraddon serra le poing

« Serre le poing, Eshmaraddon, rassemble dans tes doigts robustes la force
que les dieux ont instillée dans ton cœur sauvage.

Que le sang des Hursagides soit sur tes lèvres comme du vin mêlé de miel.

Que leurs cris soient comme une musique à tes oreilles. »

– Le chant d'Eshmaraddon

SCÉNARIO

KIT DE DÉCOUVERTE GODS



QUAND ESHMARADDON SERRA LE POING

UN SCÉNARIO POUR LE JEU DE RÔLE GODS



Bienvenue dans le monde de *GODS*. Ce *Kit* a pour objectif de vous le faire découvrir en vous permettant d'en maîtriser rapidement les règles et les principes essentiels. Ce scénario est conçu pour vous présenter rapidement les mécanismes de jeu. Il est séparé en deux parties : la première (qui devrait durer une ou deux heures) fait office de tutoriel et propose les premières scènes épiques d'un scénario complet. La seconde (à partir de la scène 5), plus libre, prendra vraisemblablement quelques heures et ouvrira aux joueurs les portes des Terres Sauvages en les laissant maîtres de leurs choix, pour déboucher sur une fin totalement ouverte, qui scellera le sort du village de Marad.

N'hésitez pas à nous faire part de vos impressions, et à nous raconter comment votre groupe a vécu l'aventure, en nous rapportant vos prouesses à l'adresse oracle@arkhane-asylum.fr

Apprêtez-vous à faire vos premiers pas dans les Terres Sauvages!

Si vous souhaitez jouer cette aventure en tant que personnage joueur, ne lisez pas plus loin! Les informations qui suivent sont réservées à l'Oracle.

PRÉSENTATION DES PERSONNAGES JOUEURS

Avant de jouer ce scénario, chaque joueur doit choisir un personnage. Voici un bref résumé qui vous permettra de les aider à choisir très vite :



Ruberiis, Tête Rouge

Si vous voulez jouer un personnage **entier** et **original**, mais **hargneux** et **redoutable**, alors **Ruberiis** est faite pour vous!



Doula

Si vous voulez jouer un personnage **excellent chasseur** et **débrouillard**, **amoureux de la vie**, mais un peu trop **confiant**, optez pour **Doula**!



Mebuh

Si vous voulez jouer un personnage **sociable** et **aimable**, mais **sans grande expérience de la vie** et des violences humaines, **Mebuh** est idéale!



Gamesh

Si vous voulez jouer un personnage **puissant** et **charismatique**, mais **nerveux** et **au bord de l'explosion**, **Gamesh** vous tend les bras!



Silence

Si vous voulez jouer un personnage **mystérieux** et **au futur lourd de menaces**, mais peut-être **capable de rédemption**, **Silence** est le bon choix!



Khan

Si vous voulez jouer un personnage **loyal** et **capable de tout avec son arc**, mais **renfermé** et **blesé par son passé**, **Khan** est celui qu'il vous faut!

PRÉSENTATION DU SCÉNARIO

Dans ce scénario, les personnages participent à la fête célébrant les exploits du héros de jadis, Eshmaraddon, fondateur du village de Marad. Malheureusement, l'atmosphère de fête est troublée par l'arrivée de sombres cavaliers: des agents dépêchés par le Culte, qui aurait perçu à Marad une aura mal-faisante. De sinistres secrets resurgiront, et des événements tragiques se dérouleront dans le village, où les personnages seront confrontés à leur tout premier Éclat: un casque lié à une divinité depuis trop longtemps assoupie...

Le scénario est composé de plusieurs scènes. Certaines ont une structure rigide: c'est le cas de la première (*Le nid*

d'aigles), qui fait office de tutoriel. D'autres fonctionnent en « bac à sable », les joueurs ayant toute latitude pour agir comme bon leur semble: c'est le cas de *Trois sangs*, qui fonctionne comme une brève « enquête ». La description de chaque scène s'achève par une *transition*: lorsqu'une condition est remplie, la scène s'achève et on passe à la suivante. Ce scénario ne comporte pas d'embranchement: les scènes se suivent donc exactement dans l'ordre.

INTRODUCTION - LE MONDE DE GODS

Avant d'entamer le scénario *in medias res*, vous pouvez lire ce court texte aux joueurs afin de poser l'atmosphère et de leur dire où ils mettent les pieds.

LE THÈME DU SCÉNARIO LA CORRUPTION DE L'INNOCENCE

Chaque scénario de GODS a un *thème*, exprimé en quelques mots. Associer un thème simple, mais fort à un récit vous permet de garder à l'esprit en permanence le ton et l'objectif de votre scénario.

Le ton, c'est l'atmosphère: le thème du scénario définit le vocabulaire que vous allez employer pour décrire les personnages, les lieux et les événements. Ici, on passe d'un registre festif et coloré (la liesse, les danses joyeuses, les chants réjouissants et les libations) à une ambiance funeste et malsaine (les couleurs s'affaiblissent et se fondent dans le gris, les aspects les plus sinistres de la nature humaine sont exposés au grand jour par l'intermédiaire des agents du Culte). Pensez à des images fortes: des fruits apparemment mûrs, mais en réalité blets ou infestés d'insectes, la triste réalité derrière les apparences, etc. Ce scénario comporte une image simple évoquant ce thème: les œufs d'aigle sont en réalité pleins de sang nauséabond, l'image la plus innocente, celle du nouveau-né à venir, est noyée dans la promesse de la mort.

L'objectif, c'est la façon dont votre scénario se déroule et ce à quoi vos joueurs vont se trouver confrontés: le thème est toujours dynamique, jamais statique. Ici, il définit le passage de la liesse au combat, de la lumière festive à l'obscurité morbide du temple voué à une divinité oubliée. Il vous aide à définir l'évolution de l'action et de ses enjeux, mais aussi à élaborer le défi que vous présenterez aux joueurs et surtout à leurs personnages. Dans ce scénario, les PJ vont se retrouver face à des situations et à des personnages représentatifs du thème: si ce dernier est fort, il les amènera à réagir de façon viscérale et donnera naissance à des scènes mémorables.

GODS

Les dieux ont déserté les Terres Sauvages.

Détruits. Exilés. Oubliés.

Refoulés par les Premiers Hommes ivres de liberté et d'orgueil.

C'est le Second Âge, terne période. L'ère de l'Oubli.

Un monde pareil à une pierre brute, un joyau noir que l'humanité n'a pas encore su tailler à son envie, un fruit splendide sur un arbre vénérable. Alors que ce monde nouveau-né s'extirpe du cadavre du précédent, s'y lèvent de mortels dangers. De vastes royaumes s'étendent, et des peuples qui s'ignoraient ou avaient juré de s'oublier se croisent sur les routes marchandes et les champs de bataille.

Des aventuriers s'élancent dans les Terres Sauvages, mus par une formidable soif de voyage, poussés par l'envie brûlante de découvrir d'autres cieux ou animés par une volonté qui n'est plus tout à fait la leur, mais qu'ils cherchent à forger au feu de leurs désirs mortels.

Ces Élus s'avancent, porteurs des Éclats redoutés et convoités, étranges objets dotés de pouvoirs immenses. Respectés par certains, méprisés par d'autres, condamnés et traqués par le Culte dans toutes les Terres Sauvages, ils s'apprennent à faire trembler sous leur pas ce monde sans pitié et à y graver leur légende.

SCÈNE 1 – LE NID D'AIGLES

Décor: le pic des aigles, une hauteur en périphérie du village de Marad, où la majeure partie de la population s'est rassemblée pour assister à l'épreuve du jour.

Personnages présents: une équipe adverse menée par Yeth-Djazil (PNJ), des lacertes des brèches (créatures)

Objectif de l'Oracle: présenter le contexte (la fête du village) dans une scène dynamique et périlleuse; expliquer par l'exemple toutes les règles de base.

Objectif des personnages: récupérer un œuf d'aigle au sommet du pic et redescendre avant leurs concurrents.

Transition: quand les personnages sont descendus du pic où ils se trouvent au début, la scène s'achève.

MISE EN PLACE IN MEDIAS RES EN SIX QUESTIONS

Ce scénario est conçu pour débiter *au beau milieu* d'une scène d'action. On ne s'interroge pas sur les motivations des personnages, uniquement sur leur capacité à survivre à une situation qui, à chacune des questions, s'aggrave sensiblement.

Le principe est simple: plutôt que d'exposer aux joueurs la situation par un long prologue, vous allez leur donner les informations au fur et à mesure. Songez à cette mise en place comme la première scène d'un film épique: on ignore encore ce qui attend les personnages, et on en apprend davantage sur eux à chaque plan, à chaque geste, à chaque ligne de dialogue. Voici comment procéder.

L'Oracle annonce la situation

Lisez ou paraphrasez ce qui suit (la situation doit être présentée en moins d'une minute; inutile d'ajouter des détails... car ce sont les joueurs qui vont se charger de poser les éléments cruciaux):

Vous êtes tous accrochés à flanc de montagne, à proximité de l'aire des aigles des falaises. Dans l'air sec et brûlant, vous n'entendez que les grognements de vos camarades qui escaladent avec vous. Désarmés, vêtus des tuniques festives légères que vous ont remises les organisateurs, vous ne pouvez compter que sur votre force et votre témérité pour venir à bout des épreuves...

Au moment où vous apercevez le nid d'aigles, vous poussez un soupir. Vous vous rappelez comment, l'avant-veille, vous avez été tirés au sort pour participer aux épreuves de la fête annuelle en l'honneur du héros du village, Eshmaraddon. La

première épreuve, celle qui consistait à retirer le simulacre de pierre maudite des eaux du fleuve, vous a laissé un goût amer, puisque c'est l'équipe de Yeth-Djazil le Vaurien qui l'a remportée in extremis, la veille. Cette fois, c'est vous qui triompherez! Le nid et les œufs dont vous devez vous emparer ne sont plus qu'à quelques mètres. Vous prenez appui sur les maigres prises qu'offre la roche...

L'Oracle pose six questions.

Pour « placer » les personnages dans la scène, l'Oracle pose les questions suivantes, dans l'ordre. Aucun joueur ne peut répondre à une deuxième question tant que chacun n'a pas répondu au moins à l'une d'entre elles (chaque question désigne un joueur effectuant une action ou subissant une péripétie).

Chaque fois qu'un joueur répond à une question, l'Oracle décrit une partie de la situation (présentée sous la question).

Le premier échange à la table est donc rapide, avec des questions-réponses qui définissent notamment la position des joueurs, mais qui leur donnent également les informations nécessaires sur leur environnement.

Chaque question est également l'occasion d'un jet de dés, afin que chacun ait la possibilité de lancer les dés et d'assimiler les règles du jeu.

Question 1 - Lequel/laquelle d'entre vous vient de saisir un des œufs ?

Lorsqu'un joueur s'est désigné, annoncez: « *Il suffit de ramener un œuf intact au pied de la falaise pour remporter l'épreuve. En tendant la main, à bout de bras, tu peux fouiller le nid qui se trouve au-dessus de toi, au sommet du pic, du bout des doigts. En palpant, tu as senti trois œufs.* »

Si le joueur souhaite s'emparer d'un des œufs, il peut effectuer un jet de Précision + Adresse Facile (5).

Il lance un nombre de dés à 10 faces égal à sa Précision. À cette Réserve s'ajoutent des bonus issus de sa compétence Adresse :

- **si le PJ est Débutant dans cette compétence, il ajoute 1D à lancer;**
- **si le PJ est Confirmé dans cette compétence, il ajoute 1D à lancer, et pourra relancer 1D après le jet.**
- **si le PJ est Expert, il ajoute 2D à lancer, et pourra relancer 1D après le jet.**

Si un dé au moins affiche un résultat supérieur ou égal à 5, l'action est réussie.

- **En cas de réussite,** le PJ saisit un des œufs avec délicatesse.
- **En cas d'échec,** l'œuf lui échappe et tombe! Il est rattrapé au vol par un concurrent, en contrebas!

Le personnage va devoir conserver cet œuf en main sans le briser !

Jets de dés dans GODS

Dans GODS, on utilise uniquement des dés à 10 faces. On lance un nombre de dés égal à une Caractéristique, auquel une Compétence peut ajouter un bonus (cf. règles page 15). Pour réussir l'action entreprise, il suffit que l'un de ces dés affiche un résultat supérieur ou égal à la difficulté. C'est la base du système GODS :

Un résultat supérieur ou égal à la difficulté sur un dé et l'action est réussie.

Question 2 - Lequel/laquelle d'entre vous vient de poser la main sur un massif corps emplumé, en tendant la main dans le nid ?

Lorsqu'un joueur s'est désigné, annoncez : « *Tu sens une masse énorme, un aigle des falaises. Mais le corps est froid et inerte. Quelque chose te frôle pourtant au passage...* »

Si le joueur souhaite savoir de quoi il s'agit au toucher, en retirant ensuite vivement sa main, il effectue un jet de **Réflexes + Faune Difficile (7)**. S'il préfère se hisser pour jeter un coup d'œil sans se faire repérer par la créature qu'il vient de frôler, on utilise **Réflexes + Discrétion Facile (5)**. Proposez ces deux options au joueur. S'il réussit, il saura de quoi il s'agit. S'il obtient en outre une réussite supplémentaire (donc deux résultats supérieurs ou égaux à la difficulté en tout), il jouira d'un bonus : la créature ne le repèrera pas !

- **En cas d'échec**, le joueur est incapable d'identifier le danger. Si le personnage dispose du niveau Débutant au moins dans la compétence Faune, il se rend toutefois compte que quelque chose n'est pas normal *du tout*.
- **Si le jet de dé est réussi**, le personnage comprend à quelle créature il a affaire : une lacerte des brèches (un énorme lézard de plus d'un mètre de long, particulièrement agressif, et qui n'hésite pas à s'en prendre à plus gros que lui) s'est glissée dans le nid et a tué la mère aigle, qu'elle est occupée à dévorer. Les personnages, qui se trouvent légèrement en dessous du nid, ne l'ont pas vue en escaladant...
- **Si le personnage obtient au moins deux réussites** (deux dés dont le résultat est supérieur ou égal au niveau de difficulté), la créature ne l'a pas perçu. Elle n'interviendra pas dans la suite du combat et continuera à paresser au soleil ou à déguster l'aigle ! Oracle, prenez note de cet exploit de discrétion qui profitera au groupe par la suite !

Les réussites dans GODS

Lorsqu'un personnage obtient plusieurs résultats supérieurs à la difficulté, chacun de ces résultats est une réussite. Les réussites permettent d'obtenir des effets supplémentaires.

Lorsque plusieurs dés donnent un résultat supérieur ou égal à la difficulté, chacun compte comme une réussite, et l'accumulation de réussites permet d'obtenir des effets bénéfiques supplémentaires.

Question 3 - Lequel/laquelle d'entre vous ne se raccroche plus à la paroi rocheuse que par le bout des doigts d'une main, et se trouve subitement sur le point de glisser ?

Lorsqu'un joueur s'est désigné, annoncez : « *En contrebas, au pied de la falaise, les villageois venus assister à l'épreuve poussent des cris de terreur en te voyant près de faire une chute de cinquante mètres. Tu regrettes de n'avoir sur toi aucun équipement d'escalade. Vous n'êtes tous vêtus que de simples tuniques et n'avez aucun outil. Il va falloir se rattraper à la force de tes bras et de tes jambes !* »

Ce joueur n'a pas le choix : il lui faut se rattraper pour éviter la chute ! La vie du personnage étant en jeu, il doit savoir qu'il peut recevoir des dés bonus sur cette action. Il est temps d'expliquer aux joueurs comment en bénéficier.

- Il peut dépenser de 1D à 3D de sa Réserve de Sang-Froid *avant* l'action : chaque dé s'ajoute tout simplement à ceux qu'il lance lors de ce jet.
- Il pourra dépenser de 1D à 3D de sa Réserve d'Effort *après* l'action : chaque dé permet de *relancer* un des dés lancés lors du jet.

Important :

- dans GODS, lorsqu'un bonus permet de relancer plusieurs dés, plusieurs relances peuvent s'appliquer au même dé. 2D d'Effort permettent donc de relancer deux dés différents, ou deux fois le même dé (si la première relance ne s'est pas révélée satisfaisante) ;
- qu'il s'agisse de Sang-Froid ou d'Effort, l'utilisation de dés bonus est limitée par la Caractéristique utilisée. Si vous avez 2D en Précision, vous ne pouvez utiliser au maximum que 2D d'Effort ou de Sang-Froid sur une action utilisant cette caractéristique.

Le joueur fait un jet de **Réflexes + Athlétisme Difficile (7)**, auquel il est libre d'associer des dés de Sang-Froid ou d'Effort.

- **Si le jet est réussi** : le personnage se rattrape de justesse.
- **Si le jet donne plusieurs réussites** : le personnage s'est rattrapé avec une habileté phénoménale. Au pied de la falaise, la foule pousse des hurras ! Quoi qu'il advienne par la suite, les spectateurs se souviendront de lui et viendront

régulièrement lui demander de narrer son exploit ! Cet effet est *purement narratif*, mais il peut s'avérer gratifiant !

- **Si le jet est raté**, le personnage tombe, entamant une chute vertigineuse... mais sa chute s'arrête presque aussitôt. Il ressent une intense douleur aux poignets, et son corps se heurte au roc de la paroi... mais il est sauf et reprend rapidement sa prise ! Le joueur coche toutefois une Blessure Légère sur sa fiche : il perd en outre 1D dans chacune de ses Réserves (Sang-Froid et Effort), et subit désormais un malus de -1D à toutes ses actions !

Dés de Sang-Froid, dés d'Effort

Avant un jet de dés, on peut dépenser de 1D à 3D de Sang-Froid pour ajouter autant de dés à la réserve de dés à lancer.

Après un jet de dés, on peut dépenser de 1D à 3D d'Effort pour relancer autant de dés du jet.

Question 4 - Qui se trouve directement à côté de la personne qui était sur le point de glisser ?

Lorsqu'un joueur s'est désigné, annoncez : « *C'est toi qui bénéficies des meilleures prises. C'est pour cette raison que c'est toi qui sers de piton humain au reste du groupe et assure l'ensemble. Dans ce genre de situation, où chacun est relié à son voisin par une laisse de cuir au poignet, la moindre erreur de chacun peut être fatale au reste du groupe !* »

En effet (et ce n'est que *maintenant* que vous l'annoncez), les personnages sont tous reliés les uns aux autres par des lisses de cuir d'environ 2,50 m attachées à leurs poignets. Chacun est lié à son ou ses voisins, ce qui va compliquer les choses !

Demandez à présent aux joueurs de définir « l'ordre de marche ». Les deux personnages ayant répondu aux 2 premières questions sont en tête, forcément. Pour le reste, aux joueurs de choisir. Seuls le premier et le dernier de la file ont une main libre.

Si le personnage précédent a manqué son jet, c'est celui qui répond à cette question qui l'a sauvé. Sinon, ce dernier a tout de même ressenti une bonne secousse !

Le personnage en question est celui qui assure la prise de l'ensemble du groupe. Grâce à lui, les autres bénéficient d'un appui sûr, et les petites maladresses peuvent se révéler moins graves. Toutefois, le personnage doit avancer stratégiquement, se positionner intelligemment pour être un pivot idéal. Et tout ceci, avec une mobilité réduite ! Il s'agit d'un jet de **Résistance + Athlétisme Difficile (7)**.

Pour le jet qui vient, le personnage subit un Handicap (I), en raison du manque de mobilité : il *doit* obtenir au moins deux réussites sur son jet de dés pour que son action soit considérée comme une réussite.

- **Si le personnage échoue (une réussite ou moins)** : à l'impossible nul n'est tenu ! Le personnage fait ce qu'il peut, mais il a déjà suffisamment de mal à rester accroché à la paroi. Désormais, pour tous les personnages joueurs, tous les jets destinés à effectuer un déplacement ou une action physique subissent un Handicap (I) ! La seule façon de s'affranchir de ce Handicap consiste à rompre ou à détacher les liens : dans ce cas, les personnages sont toutefois immédiatement disqualifiés pour cette épreuve.
- **En cas de réussite (deux réussites, donc)** : on peut réellement compter sur ce personnage ! Grâce à lui, ses compagnons peuvent progresser, se déplacer et agir avec assurance. Tant que ce personnage ne tombe pas de la falaise (pour quelque raison que ce soit), aucun de ses compagnons ne subit le Handicap dû au fait que tous sont attachés.
- **Si le personnage obtient plus de deux réussites** (et quel que soit le nombre de réussites supplémentaires), il est véritablement vissé au roc ! Ce beau travail profite à l'ensemble de l'équipe : ajoutez 1D à la Réserve du Groupe (cf. règles du jeu page 18).

Certaines situations imposent un Handicap, chiffré de I à III, et nécessitant, pour réussir, d'obtenir le nombre correspondant de réussites supplémentaires. Une réussite en situation de handicap est toujours un exploit (cf. Handicap, page 16).

Question 5 - Yeth-Djazil, le chef de l'équipe qui se trouve juste au-dessous de la vôtre (et qui a remporté l'épreuve de la veille), vient de tirer sur le pied de l'un d'entre vous. De qui s'agit-il ?

Yeth-Djazil est un adversaire coriace et déterminé, qui ne recule décidément devant rien ! Il pousse un cri : « Ô Nashee ! Donne la force à mon bras pour triompher tel Eshmaraddon ! » Sur son torse luit l'opale sculptée en forme de demi-lune qu'il tripote sans cesse en invoquant cette divinité qui, à l'entendre, lui donnerait des pouvoirs surhumains. Cette attitude paraît excentrique dans les Terres Sauvages : plus personne ne croit vraiment aux dieux...

Dorénavant, si le personnage précédent a échoué, n'oubliez pas que toutes les actions physiques des personnages subissent un Handicap (I).

Yeth-Djazil effectue une attaque contre le personnage : c'est exactement ainsi que fonctionneront les combats par la suite. Il subit lui-même un Handicap (I) lors de cette action (son équipe manque de cohésion).

Le PJ effectue un jet de **Puissance + Corps à Corps** et Yeth-Djazil un jet d'Attaque à 4D. Les deux jets sont **Difficiles (7)**. On calcule les réussites obtenues.

- Si Yeth-Djazil obtient moins de 2 réussites, rien ne se passe : il frappe dans le vide, et manque même de tomber lui-même. Rattrapé de justesse par un de ses camarades, il s'écrie : « ma déesse m'a sauvé ! »
- Si Yeth-Djazil obtient 2 réussites au moins et qu'il a obtenu au moins 1 réussite de plus que le PJ : le PJ glisse et se blesse légèrement (il coche une Blessure Légère, avec les effets associés).
- Si Yeth-Djazil obtient 2 réussites au moins, mais que le PJ obtient au moins autant de réussites que lui, le PJ esquive sans mal.
- Si le PJ a obtenu plus de réussites que Yeth-Djazil, il a l'occasion de lui lancer une réplique cinglante : si la réplique vous paraît vraiment bien vue, récompensez le joueur en ajoutant 1D à la Réserve du Groupe, dont cette pique remonte le moral !

Quoi qu'il advienne, expliquez dès à présent que le groupe possède une Réserve commune (contenant 3D + 1D par per-



sonnage). Pour en utiliser les dés, il faut que tous les joueurs soient d'accord.

Résolution des attaques au contact : on effectue un **jet de Puissance + Compétence (Corps à corps ou Mêlée)** contre une difficulté de 7. Si l'assaillant obtient au moins 1 réussite de plus que le défenseur, l'attaque est réussie et inflige des dégâts. Les règles de combat complètes comportent en outre d'autres subtilités : l'Oracle est invitée à les consulter au préalable pour les utiliser lors des autres affrontements, mais peut s'en tenir à une approximation lors de cette première scène.

Réserve du groupe

La Réserve du groupe est de 3D + 1D par personnage. On peut se servir des dés qu'elle contient comme des dés de Sang-Froid ou d'Effort, mais avec l'accord de la majorité des joueurs (cf. Règles page 18).

Question 6 - Qui voit en premier les deux lacertes des brèches qui se jettent sur vous ?

Deux énormes lézards sortent d'une faille et s'approchent rapidement des personnages. Les créatures n'ont aucune difficulté à progresser sur des surfaces verticales, et se ruent vers le groupe. Le personnage a l'occasion d'effectuer un jet de **Perception + Vigilance (7)** : en cas de réussite, il a le temps d'alerter son voisin le plus proche, plus un de ses compagnons par réussite supplémentaire.

Les personnages qui sont avertis de la présence des deux premières lacertes ont la possibilité de leur porter immédiatement une attaque, avant même que le combat ne commence. Il s'agit d'un jet de **Puissance + Corps à corps** (n'oubliez pas d'appliquer un éventuel Handicap) **Difficile (7)**. Les personnages donnent un coup de pied vers le bas, pour assener un coup sur le museau des lacertes (leur infligeant un nombre de points de dommages égal à Puissance -1, plus leurs réussites sur le jet de Puissance + Corps à corps). Comme il s'agit d'une action collective, chaque personnage qui participe bénéficie de 1D de bonus si la Réserve du Groupe est supérieure ou égale à 7. C'est l'avantage des actions collectives !

Actions collectives : lorsqu'au moins deux membres du groupe effectuent une action commune/identique, on parle d'action collective. En fonction de la Réserve actuelle du groupe, un bonus ou un malus peut s'appliquer (cf. tableau « bonus et malus aux actions collectives » page 18 - bonus de +1D si la Réserve est de 7D ou plus, malus de -1D si la Réserve est de 2D ou moins).

Le combat contre les lacertes et la descente

À présent, tous les joueurs savent jouer à GODS! Il ne leur reste plus qu'à découvrir les subtilités du système, et à mettre en pratique ce qu'ils ont appris lors d'un combat! Pour plus d'informations sur les règles de combat, reportez-vous à la page 22.

Avant le combat, mettez en place un « compte à rebours » : au bout de 4 tours de combat (ou 6 si vous vous sentez d'humeur magnanime), une des équipes adverses (celle de Yeth-Djazil; on ne se préoccupe pas des autres équipes pour le moment : elles sont trop loin pour espérer l'emporter) aura pris un œuf et suffisamment entamé sa descente pour que la victoire lui appartienne! À la fin du 4^e tour de combat, si les PJ ne sont pas descendus, ils ont perdu l'épreuve.

Jet de Réaction

Tous les joueurs font un jet de **Réaction : Réflexes + Vigilance Facile (5)**. Faites également un jet pour les lacertes (3D). Les autres participants à l'épreuve ne sont pas attaqués par les créatures, et ne participeront pas directement à l'affrontement : on ne fait pas de jet pour eux. On agit **dans l'ordre décroissant de réussites** (la plus grande réussite en premier). En cas d'égalité entre PJ et PNJ, les PJ l'emportent. Tous les PNJ agissent au même moment du tour.

Il y a une lacerte par personnage, plus une qui se repaît des restes de l'aigle dans le nid : si elle a été dérangée dans son repas (cf. question 2), elle se joint à la bataille!

Que font les PJ pendant le combat?

Difficulté : la difficulté des jets d'attaque est de 7.

Attaquer : les personnages peuvent se contenter d'attaquer les lacertes et d'éviter leurs coups. Un personnage doit, pour attaquer, effectuer un jet de **Puissance + Corps à corps**

Difficile (7) (n'oubliez pas le Handicap si le pivot du Groupe a raté son jet!). Les dommages sont égaux à la Puissance -1 (à laquelle on ajoute les réussites obtenues).

Saisir un œuf : les personnages proches du nid peuvent s'emparer rapidement d'un autre œuf au moyen d'un jet de **Précision + Adresse Difficile (7)**. En cas d'échec, tirez 1d10 : 1-2 : l'œuf roule plus loin. 3-5 : l'œuf tombe et est récupéré par un adversaire. 6-10 : le personnage est mordu par la lacerte, si celle-ci se trouve toujours dans le nid (1 Blessure Légère automatique).

Réfléchir! Un personnage qui s'interroge sur les lacertes peut effectuer un **jet de Connaissance + Faune Facile (5)** pour recevoir l'information suivante : les lacertes ont peur des prédateurs rapides et sonores. Pousser des cris en gesticulant pourrait suffire à les effrayer. La technique ne fonctionne que sur les lacertes déjà blessées (au moins une Blessure Légère), et il faut réussir un jet de **Résistance** (pour rester accroché!) + **Animalisme Difficile (7)** pour y parvenir. Une réussite fait fuir une lacerte blessée. Toute réussite supplémentaire fait fuir une autre lacerte blessée.

Gêner les autres équipes : pendant ce combat, l'équipe de Yeth-Djazil s'efforce de monter et profite de ce que les lacertes détournent l'attention des personnages pour aller chercher un œuf. Si des personnages tentent d'empêcher leurs adversaires d'agir, faites-leur effectuer des jets appropriés aux actions qu'ils effectuent (**Précision + Lancer** pour projeter des pierres sur les adversaires par exemple). Si des joueurs s'associent pour le faire, ils bénéficient du bonus d'action collective. **Toute réussite obtenue empêche un adversaire d'agir** (laissez les joueurs faire preuve d'imagination et récompensez leurs efforts les plus perfides!), et l'équipe

Lacerte

(Menace - Mineure, Expérience - Débutant, Rôle - Mineur)

Attaque	3D	Contact	7	Réaction	3D
Action	3D			Spécialité	4D*
Relances	0D			Réserve	0D
Arme	morsure, griffes, dommages 1				
Armure	peau épaisse, protection 1				
Blessures	Légères (1)	Graves (4)	Mortelles (6)		
	○	○	○		

* Escalade.

Les lacertes sont des lézards des roches qui survivent en dévorant de petits animaux, mais qui s'en prennent fréquemment à des proies plus imposantes qu'eux lorsque la faim les tenaille. Les créatures attaquent en mordant et en frappant avec leur queue hérissée d'une crête coupante.

Mesurant près d'un mètre pour une bonne trentaine de kilos, ces prédateurs ne représenteraient pas un danger en combat singulier sur un terrain plat, mais dans les montagnes, ils disposent d'un avantage : ils ne sont soumis à aucun handicap et se déplacent comme bon leur semble, contrairement aux PJ. Les lacertes s'efforcent de tuer un des PJ en particulier (le plus proche et le plus faible) dans le but d'entraîner sa dépouille dans un creux des roches pour l'y dévorer en toute tranquillité. Les lézards, comme tous les animaux sauvages, n'ont rien de suicidaire : ils se replient aussitôt qu'ils ont reçu une Blessure Grave, et on peut également les effrayer autrement (cf. plus loin).

Pour bien comprendre les profils des PNJ et créatures, reportez-vous aux règles, page 27.

adverse compte six personnes. **Au bout de quatre tours de combat, si les PJ n'ont rien fait contre eux, les membres de l'équipe de Yeth-Djazil se sont emparés d'un œuf et entament tranquillement la descente : ils ont pris assez d'avance pour s'assurer la victoire dans l'épreuve (sauf si l'Oracle est magnanime)**

Se rattraper : si un PJ tombe, il est entièrement vulnérable, et toutes les attaques qui le prennent pour cible réussissent automatiquement. Il ne s'écrase pas au sol tant qu'il n'a pas détaché ses liens. Pour se rattraper, il doit réussir un **jet de Puissance + Athlétisme Difficile (7)** pour se raccrocher à la paroi. Tant qu'il est suspendu dans le vide, il inflige un Handicap (I) à tout personnage directement relié à lui. Note : le Handicap ne peut pas excéder (I) dans cette scène.

Arracher/saisir un morceau de roche pour en faire une arme improvisée : un jet de **Puissance + Adresse Facile (5)** permet d'arracher une pierre. Pour attaquer avec elle, on fait un jet de **Puissance + Mêlée (7)**, et elle inflige des dommages égaux à la Puissance du PJ.

Passer l'œuf sans le casser à un autre personnage : pour ce faire, les deux personnages font un jet de **Réflexes + Adresse Facile (5)**. Tous deux bénéficient du bonus d'action collective. Le personnage qui tient l'œuf subit un Handicap (I) à toutes ses actions. S'il échoue à une action physique, l'œuf se brise. S'il subit des dommages, il doit réussir un jet de **Réflexes + Adresse Difficile (7)** pour ne pas casser l'œuf.

Descendre ! Le but des personnages n'est pas de tuer des lézards géants, mais de descendre avec un œuf intact. Pour ce faire, les personnages doivent passer deux tours complets à ne faire *que descendre*. Chaque personnage effectue un jet de **Résistance + Athlétisme Facile (5)** (action collective, bénéficiant des bonus associés). Si *tous les personnages* obtiennent deux réussites, il ne leur faut qu'un tour pour descendre. Une fois que les personnages sont descendus pendant deux tours, ils sont hors de portée des lacertes, qui renoncent.

Regarder en contrebas : à chaque tour, chaque personnage a l'occasion de renoncer à son action pour observer ce qui se passe en contrebas. Aucun jet n'est nécessaire : le personnage aperçoit une troupe de cavaliers au loin. Tous chevauchent des bêtes noires comme la nuit et sont vêtus d'armures de cuir noir. Si le personnage a connaissance de l'existence du Culte, il ne peut pas s'y tromper : tous en arborent l'emblème du soleil stylisé.

Que font les lacertes pendant le combat ?

Les lacertes attaquent systématiquement les PJ pour les tuer ou les faire tomber. Elles effectuent pour ce faire un jet de **3D** contre la difficulté standard (7). Les dommages infligés par une attaque, en cas de réussite, sont égaux au nombre de réussites obtenues sur le jet d'attaque, plus 1. Tout personnage qui subit une Blessure doit effectuer un jet de **Réflexes + Athlétisme Facile (5)** pour éviter de lâcher prise et de tom-

ber. Si un PJ tombe, il ne peut plus qu'effectuer un jet de **Puissance + Athlétisme Difficile (7)** pour se raccrocher, toute attaque qui le vise réussit automatiquement, et il inflige un Handicap (I) à tout personnage directement relié à lui.

Si un personnage est suspendu dans le vide, les lacertes attaquent par duo : l'une d'entre elles continue à attaquer, tandis qu'une autre s'efforce de trancher d'un coup de dents ou de queue chaque lien qui le retient (un jet de **3D Très Difficile [9]**).

Les Blessures :

Les dégâts infligés sont égaux au nombre de réussites de l'attaque + les dégâts de l'arme. On y soustrait la protection due à l'armure. On compare les dégâts restants au seuil de Blessure du défenseur et on coche une Blessure du type correspondant au seuil atteint ou dépassé le plus élevé (cf. Règles page 24).

Prévoir l'inattendu - Et si un personnage tombe ?

Ce n'est pas très héroïque... mais tout peut arriver ! Si l'un des PJ tombe (il faut pour cela que le lien qui le relie à son voisin soit détaché ou rompu), la chute lui fait immédiatement perdre connaissance. Lorsqu'il se réveille, il se trouve dans une des maisons du village... avec un prêtre du Culte à son chevet. Ce sont les agents du Culte qui l'ont soigné. Comment ? Impossible à savoir : le personnage était inconscient, et dans le tumulte, les autres n'ont pas eu le temps d'intervenir qu'on avait déjà évacué son corps. Toujours est-il que le personnage est presque en pleine forme...

Ceci n'est pas sans conséquence, toutefois. Cette mésaventure démoralisante retire 1D à la Réserve du Groupe, qui ne marque pas de point pour cette épreuve (si elle n'en compte déjà plus, le PJ perd 1D dans une de ses Réserves, au choix ; et si celles-ci sont aussi épuisées, il subit un Handicap (I) à toutes ses actions physiques jusqu'à la fin du scénario, estropié par cette mésaventure). En outre... il a désormais une dette envers le Culte (si tant est qu'il se sente redevable...).

Transition : lorsque tous les personnages joueurs sont descendus (qu'ils disposent d'un œuf ou non), cette scène s'achève.

Les concurrents des personnages arrivent eux aussi (il y a trois autres équipes en plus de la leur), et en particulier l'équipe de Yeth-Djazil. Même si les PJ arrivent les premiers, celui-ci se comporte comme s'il avait triomphé, et se vante bien haut des « miracles de sa déesse, Nashee, la Fille des Traîtres ». Ce comportement n'est pas courant : dans les Terres Sauvages, peu croient au pouvoir des dieux, presque tous oubliés ou considérés comme des mythes, et encore moins s'en réclament. N'hésitez pas à l'interpréter avec une mauvaise foi

excessive, tout en insistant sur les réactions des villageois attroupés au pied de la falaise : beaucoup s'amuse de cette attitude.

À l'issue de cette scène, Yeth-Djazil, même s'il n'a pas remporté l'épreuve, clame haut et fort qu'il est supérieur aux personnages et que sa déesse l'a favorisé. Si les joueurs veulent disputer ses affirmations, laissez-les faire! **L'arbitre des festivités** intervient et s'approche des participants. Il est accompagné de **Dassid**, le questeur du festival des sources (cf. description de Dassid dans la section PNJ).

CONTEXTE

La scène d'action ne nécessitait presque aucun contexte, mais pour jouer la suite du scénario, l'Oracle doit prendre connaissance d'un certain nombre d'éléments. Le principe de cette aventure consiste à mettre en présence plusieurs factions aux objectifs contradictoires, qui se dévoilent au fil des premières scènes du scénario (scènes 2 à 7). Une fois que tous les éléments sont dévoilés (y compris les secrets du passé du village), les personnages joueurs se retrouvent au milieu d'une situation explosive : l'issue repose entièrement sur eux. Votre travail en tant qu'Oracle consiste donc à guider les joueurs le long des scènes essentielles, puis, après la scène 7, à laisser l'action se dérouler entièrement en fonction de leurs choix, car le scénario ne comporte pas de fin écrite ni d'événement obligatoire. Une fois atteinte la scène 7, le sort des personnages, et celui de tous les habitants de Marad, reposera entre vos mains.

Le Culte dans la région

Il y a quelques années, les adeptes du Culte du Soleil Noir se sont établis à Sabaah. La reine Taerhonis a prêté serment d'allégeance au Dieu Unique, et cela fait désormais un an que le Culte prend peu à peu ses aises dans la grande cité. Des travaux ont même commencé depuis cette date pour bâtir des lieux de culte appropriés : parmi les tours blanches de la ville, que l'on aperçoit à des lieues à la ronde, pointent désormais quelques édifices noirs.

La présence du Culte n'influence pas encore les petits villages des environs, comme Marad, mais cette situation est sur le point de changer. Maintenant qu'ils se sont établis dans LA grande capitale des Terres Sauvages (après la cité de Lux au cœur de l'Empire du Soleil Noir, bien sûr), les adeptes entendent bien s'étendre. Ils saisissent la moindre occasion d'intervenir, pratiquant un prosélytisme agressif et pourchassant sans répit les « infidèles », c'est-à-dire tous ceux qui pratiquent la magie de près ou de loin, ainsi que tous ceux qui oseraient se réclamer d'une autre religion que la leur. À Marad, où personne ne les a jamais vus, la population est encore innocente : la naïveté des habitants risque malheureusement de leur coûter cher...



Le groupe d'adeptes du Culte qui intervient ici a été dépêché par le conseil lorsque le Miséricordieux Sarpéliamon, un des membres du Culte capable de percevoir les « relents nauséabonds des influences hérétiques » (c'est-à-dire le pouvoir que d'autres dieux que l'Unique peuvent exercer par l'intermédiaire des Éclats), a ressenti une forte présence malfaisante à Marad : Sarpéliamon a perçu l'écho de la présence du Casque de Ninsumû.

Le Casque est un Éclat, qui « n'émet » pas cet écho en permanence : la divinité qui lui est associée (une divinité du fleuve et de la fertilité) économise en quelque sorte sa voix pour le moment où elle trouvera un auditeur à même de pleinement comprendre son message. Elle a déjà commencé à communiquer avec Dassid le Questeur, main d'Eshmaraddon de l'année passée...

Note : dans ce scénario, la divinité est baptisée Ninsumû, le nom que lui donnaient ses adorateurs d'autrefois. Mais son nom originel s'est perdu dans la nuit des temps.

Les agents du Culte entendent bien extirper toute hérésie potentielle du petit village, quitte à le mettre à feu et à sang s'il le faut. Ils ont pour ce faire demandé à la reine le soutien d'une unité militaire, que la souveraine leur a accordé : le capitaine Radeç, un honorable soldat de Sabaah, est tenu de rejoindre les agents du Culte à Marad dans les jours qui viennent (lui et son escouade étaient en mission de patrouille et ont été prévenus par une estafette rapide qu'ils devaient se présenter à Marad afin « de faire respecter la loi et l'ordre,

et de mater toute sédition dans l'œuf s'il le faut, obéissant au Miséricordieux Sarpéliamon dans la limite des lois de Sabaah »).

Le Miséricordieux Sarpéliamon

Le Miséricordieux Sarpéliamon, émissaire de l'Ordre du Cercle Noir, est un enfant blond de sept ans, qui aurait fort bien pu être un Élu : il est en effet capable de percevoir les émanations divines par l'intermédiaire de ce que les Élus nomment parfois « le sens qui n'est pas un sens ». Il porte un bandeau, car on lui a crevé les yeux lors de la cérémonie qui a fait de lui le « pourvoyeur de vérité absolue » (c'est le titre ronflant dont on l'affuble parfois). Comme certains membres très particuliers du clergé du Culte, on lui a tatoué la main gauche en noir, et il ne s'en sert jamais (autrement que par réflexe défensif, par exemple).

Sarpéliamon ne se comporte pas comme un enfant de son âge, mais comme un jeune messie. Il parle souvent par formules, par citations et par phrases pompeuses (« Chaque être est unique, mais l'Unique est en chaque être » ; « À celui qui s'est fourvoyé sur des sentiers de traverse, et a choisi la voie qui éloigne de l'Unique, ne peut être appliquée que la Miséricorde de l'Unique, qu'il trouvera dans la souffrance, l'expiation et la mort »). On ne peut que s'extasier devant ce gamin aveugle qui semble pourtant n'avoir aucun problème pour voir des choses inaccessibles au commun des mortels. Sarpéliamon prône l'amour absolu du Dieu Unique, et plaint les Infidèles, ceux qui portent le lourd fardeau du péché. Pour eux, la seule façon de se racheter consiste à abjurer leurs faux dieux et à expier leurs péchés dans la souffrance. De ce petit bonhomme qui parle comme un vieux prêtre émane une sorte de charisme dissonant : des habitants du village peuvent se tourner vers lui pour trancher dans un différend qui les oppose (il sera d'une impartialité absolue sauf s'il s'agit de faire passer en avant les intérêts du Culte), pour bénir une personne ou un objet, voire pour leur faire un sermon et leur présenter le Culte et les y faire entrer en tant que « brebis ».

Caractéristiques : Sarpéliamon n'a pas de fiche, car il n'intervient que de façon narrative. Il est évident qu'il suffirait de peu pour le neutraliser, voire le tuer. Cependant, si un jet mental ou social est requis, lancez 3D pour lui, et 5D si le jet a le moindre rapport avec le Culte, sa philosophie et ses moyens d'action. Il est entouré de douze membres du Culte, des prêtres guerriers.

Sarpéliamon est d'une rigueur extrême : pour lui, « on ne tolère pas que vive la sorcière ». Il faut massacrer les hérétiques ou les convertir, de force s'il le faut. En dehors de cela, il considère que l'Unique est un dieu de tolérance, d'amour et de bienveillance, puisqu'il permet même aux pires scélérats de se racheter dans la souffrance...

Décrire Sarpéliamon : cet enfant malingre, vêtu de la longue robe noire des membres du Culte, a les yeux bandés. Sous son bandeau, on aperçoit des tissus cicatriciels. Il se meut

comme un enfant, mais dès qu'il parle, c'est avec le ton et la gestuelle d'un prêtre âgé, ce qui ne manque pas de surprendre compte tenu de sa voix enfantine et flûtée.

Hershaad Jambe-Croche et les prêtres du Culte

Celui qui dirige les prêtres accompagnant Sarpéliamon, un colosse du nom de Hershaad, marche en boitant, légèrement voûté, mais il arbore comme les autres une épée de bonne taille. C'est lui qui s'exprime en premier, mais dès qu'il s'agit d'évoquer la volonté de l'Unique, il laisse s'exercer le charme étrange de Sarpéliamon.

Décrire les prêtres : Douze membres du Culte accompagnent Sarpéliamon. Ils ont tous apparemment une cinquantaine d'années, et ressemblent à des vétérans aguerris : des yeux durs, des figures à l'expression fermée, des bouches pincées sauf lorsqu'ils psalmodient des prières à l'Unique, des corps musclés et couturés de cicatrices (pour le peu que l'on voit, puisqu'ils portent des tenues noires qui les couvrent presque entièrement), et un symbole du culte (un demi-soleil stylisé à cinq rayons). Il émane d'eux des relents de sueur, de cuir usé et de fumée, auxquels se mêle le parfum douceâtre d'un encens sacré, mais aussi une odeur piquante et cuivrée qui rappelle celle du sang.

Dassid le questeur, main d'Eshmaraddon

Chaque année, le village élit la « **main d'Eshmaraddon** » : au terme des épreuves, les membres de l'équipe gagnante des épreuves désignent le plus vaillant, le plus robuste et le plus rusé d'entre eux. Le choix n'est pas soumis à la moindre règle, mais la façon dont il est effectué en dit beaucoup sur ceux et celles qui le font, et celui ou celle qui en bénéficie. La main d'Eshmaraddon est portée en triomphe dans tout le village et reçoit le trophée des festivités. Elle reçoit alors le titre de questeur de Marad et a pour mission de trouver ou de confectionner un trophée digne des vainqueurs de l'an prochain. Chaque **questeur** manifeste ses talents d'une façon qui lui est propre, et là encore, sa façon d'envisager la tâche qui lui est échue en dit beaucoup sur sa philosophie et sa propre valeur.

L'année passée, ce titre est revenu à Dassid. Depuis son plus jeune âge, Dassid s'est toujours distingué : activités physiques, artisanat, mais aussi choses de l'esprit. Cet homme vif et sec, d'environ vingt-cinq ans, n'a pourtant pas l'aspect d'un héros : à son retour de la quête menée pour trouver le trophée de cette année, il y a une lune de cela, il est devenu solitaire et peu sociable. On lui témoigne toujours le respect dû à son titre, mais nombre de gens du village qui l'appréciaient autrefois l'évitent à présent, comme s'il se dégageait de lui une odeur nauséabonde : de son voyage, Dassid est revenu comme hanté par des spectres qu'il serait le seul à voir.

Et c'est bel et bien le cas. Toute sa vie, Dassid a dissimulé un secret : il est né avec six doigts aux deux mains, héritage d'ancêtres hursagides (cf. la partie *Les vainqueurs et l'histoire*, page suivante). Mais contrairement à la plupart de ceux qui sont nés avec cette « difformité », Dassid a refusé qu'on lui

« prête le fer » (qu'on lui coupe les doigts surnuméraires). Il dissimule depuis toujours ce secret grâce à des gants qu'il ne retire jamais.

Lorsqu'il a trouvé le Casque de Ninsumû dans un vieux sépulcre, lors de sa quête, l'Éclat s'est brièvement éveillé et lui a transmis des visions du passé: il connaît la véritable histoire de la population locale... et le Casque essaie de rejoindre les descendants de ses adorateurs d'autrefois, mais surtout de trouver un Élu à même de répandre la parole de la déesse. Il projette dans l'esprit de Dassid l'image d'un temple somptueux, celui où se réfugièrent jadis les Hursagides...

Décrire Dassid: un jeune homme vigoureux, mais au regard hanté, aux yeux caves. Son corps sec porte les marques des voyages et des pérégrinations. Il porte des gants dissimulant ses doigts surnuméraires (situés entre le pouce et l'index). Un jet de **Perception + Soins Difficile (7)** permet de comprendre qu'il cache cette particularité. En réalité, nombre d'habitants du village sont au courant, mais ne disent rien. Si le Culte le découvrirait, il passerait toutefois pour une abomination aux yeux de l'Unique.

Le village de Marad

Marad est un village de taille moyenne, sur les rives du Siirh, à une journée de voyage à cheval de Sabaah. Les habitants y vivent dans une relative prospérité, essentiellement du tissage

Dans la partie la plus productive et la plus étendue du village, des maisons de trois étages sont ouvertes; on n'y voit que trois murs. Tout en haut, à ras du plafond, on a attaché le haut des tissus, et on y tisse des figures splendides, de toutes les couleurs. Chaque maison offre un tableau différent: un oiseau bleu, le fleuve, le visage d'un vieil homme songeur, quelque chose qui n'est pas compréhensible, mais qui ressemble à des vagues de musique tendre... Des échelles sont posées contre les murs, hautes, branlantes, et les tisserandes et les tisserands y montent pour se passer les bobines de fil les uns aux autres, afin de créer ces figures colorées. Le sol des maisons est couvert de chutes de fils de toutes les couleurs, et les oiseaux viennent y chercher de quoi faire leurs nids. Même leurs nids sont bariolés dans le village et tout autour!

En l'absence des dieux, les villageois n'ont plus de religion à proprement parler, mais comme un peu partout, des superstitions restent en place. Un lieu en particulier, le **Ninsum**, une vieille pierre dressée, tient une place particulière dans beaucoup d'activités superstitieuses: on y pratique des rites associés à la fertilité ou au passage à l'âge adulte, qui ne sont pas entièrement codifiés. Les femmes viennent parfois s'y frotter le ventre pour attirer la faveur des dieux. Les groupes de jeunes hommes du village s'y rendent parfois pour pratiquer divers rites de passage sans réelle cohérence (des luttes, des chasses rituelles, etc.). Il arrive également que des amants s'y retrouvent, et on y célèbre même des mariages. La population croit que ce lieu était l'ancien temple de la région. Il

n'en est rien: le Ninsum n'était qu'une idole grossièrement sculptée (la roche est aujourd'hui entièrement lisse, presque luisante, mais on peut y distinguer une sorte de très vague bas-relief de forme humanoïde) placée au début d'une route menant au véritable temple, et qui a aujourd'hui disparu.

La fête annuelle en l'honneur d'Eshmaraddon

Chaque année, le village fête le héros qui « fonda » le village, et que l'on appelle Eshmaraddon. La fête dure quatre jours, durant lesquels des équipes (il y en a quatre cette année, chacune comptant le même nombre de personnages que celle des PJ) rivalisent lors de quatre épreuves: retirer une lourde pierre du fleuve, aller chercher un œuf d'aigle et le rapporter sans le briser, rapporter les trois sangs, et finalement rivaliser de force lors d'une ultime épreuve qui change parfois (tir à la corde, affrontements, etc.). L'équipe qui triomphe reçoit un trophée, qu'elle accorde à l'un de ses membres, lequel deviendra « la main d'Eshmaraddon ». Les épreuves ne sont pas réservées aux habitants du village: les étrangers sont encouragés à participer, dans une tradition d'ouverture et d'accueil (que dément la véritable histoire, cf. page suivante).

Les vainqueurs et l'histoire

Par la pierre je me suis fait du fleuve un allié

Jusque dans leur repaire, je suis allé chercher les œufs des aigles

Par ma vertu j'ai ouvert les portes de vos maisons

Contre l'amitié de vos hanches, nous vous prêterons le fer

Par la force de mon poing, que nos deux peuples soient un

Un seul fleuve, un seul sang

- **Le chant d'Eshmaraddon**

Mais en réalité, la fête d'Eshmaraddon dissimule un mensonge élaboré au fil des siècles par les descendants de ceux qui ne furent que les seconds occupants du village.

Il y a bien longtemps, la région appartenait aux **Hursagides**, une des premières tribus sédentaires de la région. Les Hursagides avaient développé des rudiments d'agriculture et vivaient également de pêche sur les bords du Siirh. Ils vénéraient le fleuve lui-même, sous la forme de la divinité de l'onde qu'ils appelaient **Ninsumû** (on a oublié le véritable nom, et même s'il s'agissait d'un dieu ou d'une déesse), qui les avait couverts de ses bienfaits, en les dotant en particulier d'une spécificité physique: les Hursagides avaient six doigts aux mains et aux pieds, ce qui leur conférait une dextérité hors du commun.

Puis vinrent les **Eshmarades**, des nomades dirigés par un chef de guerre qui portait le titre d'**Eshmaraddon**, « guide des Eshmarades ». Affamés, épuisés, les Eshmarades demandèrent asile aux Hursagides, mais ceux-ci les prirent pour des envahisseurs et les repoussèrent. Les Eshmarades, désespérés, mais pugnaces, lancèrent contre les Hursagides une campagne de guérilla et de terreux.

Les Hursagides étaient robustes, mais les Eshmarades étaient rusés et perfides. Et surtout, ils étaient guidés par un dieu puis-



sant, le dieu des becs qui arrachent, des serres qui déchirent et des ailes qui domptent le ciel. Le dieu souffla à l'Eshmaraddon de sournoises tactiques. En premier lieu, les Eshmarades empoisonnèrent les eaux du fleuve en y plongeant des pierres toxiques (de l'orpiment en particulier). Puis ils lancèrent, sous le couvert de la nuit, des raids furtifs contre le village: ils volaient des provisions, mais surtout, ils massacrèrent les nouveaux nés des Hursagides. Finalement, ils enlevèrent le fils d'un des habitants et promirent au père de lui rendre son fils s'il leur ouvrait les portes. Lorsque le traître, désespéré, les laissa entrer, les Eshmarades massacrèrent les habitants. Ils s'emparèrent de nombreuses femmes hursagides.

Les Hursagides survivants se réfugièrent dans le temple de la région où officiait leur oracle, dans une caverne souterraine alimentée par une source associée à l'aspect courroucé de leur déesse. Sous la terre ils se tapirent, espérant un signe, mais n'osant pas s'en prendre aux Eshmarades qui les avaient vaincus. Mais au fil des temps, les pouvoirs de la déesse s'estompèrent et elle sombra comme toutes les autres divinités dans l'oubli, ne répondant plus à l'appel des descendants de son peuple, qui vécurent comme des parias.

Jouissant des fruits de leur crime, les Eshmarades finirent par créer une légende qui faisait d'eux des héros plutôt que des envahisseurs. À l'en croire, les Eshmarades étaient persécutés par leurs voisins Hursagides, et ne durent leur salut qu'à l'intervention de leur Eshmaraddon, qui devint finalement un nom propre dans leur récit biaisé des faits, où c'était leur peuple qui jouait la victime. Selon leur légende, Eshmaraddon « retira du fleuve une pierre empoisonnée par le peuple ennemi ». Puis, dans une période de disette, il alla « chercher les œufs des aigles jusque dans leur repaire ». Finalement, il « réconcilia les peuples » par sa vertu, « prêtant le fer contre l'amitié de vos hanches » (un bel euphémisme pour rebaptiser un massacre suivi de l'asservissement des

femmes), triomphant du mensonge et de l'égoïsme par sa grande sagesse. Les épreuves de la fête de la source sont naturellement issues de ces fables.

Le vrai temple et les Hursagides

Les descendants des Hursagides vivent désormais dans un temple obscur et souterrain, qui contient un lac aux eaux noires. Dans cette grotte au milieu de nulle part, loin du village, se dresse la statue de Ninsumú usée par le temps. Le temple est en décrépitude, et il y règne une atmosphère inquiétante. Dans ses salles superficielles, les descendants des Hursagides ont installé leurs demeures, dont ils couvrent les murs de **fresques racontant leur exode** (et où les personnages sont clairement identifiables: les Eshmarades sont plus petits, et les Hursagides ont six doigts).

Elles représentent, dans l'ordre :

- les Eshmarades armés demandant asile aux paisibles Hursagides, qui leur refusent l'entrée de la ville ;
- l'empoisonnement du fleuve par l'Eshmaraddon (clairement identifiable parce qu'il est toujours représenté le poing dressé, et entouré d'une nuée de corbeaux) et la mort de nombreux Hursagides de tous âges tués par les eaux viciées ;
- le massacre des enfants hursagides par les maraudeurs eshmarades ;
- l'ouverture des portes de la ville par un traître hursagide ;
- le massacre des hommes hursagides, dont certains fuient, tandis que les Eshmarades s'emparent des femmes hursagides les plus faibles ;
- une dernière scène montrant le temple et les Hursagides implorant leur divinité, qui se couvre les yeux et la bouche (un symbole que l'on retrouve beaucoup dans les fresques mythologiques datant de l'époque où les dieux ont cessé de communiquer avec leurs adorateurs).

Les Hursagides conservent toutefois l'espoir: ils pensent qu'un jour, leur divinité reviendra et leur permettra de se venger des Eshmarades.

Description des Hursagides: ces grands humains (de deux mètres en moyenne) ont une peau qui évoque les écailles d'un reptile, au point qu'ils ont donné lieu dans la région à des légendes parlant « d'hommes-lacertes ». Leur sixième doigt, loin d'être un handicap, leur confère une dextérité manuelle hors du commun, et leur permet de manier des épées à deux lames reliées par un manche d'une vingtaine de centimètres, qu'ils font tourner dans leur paume, occasionnant des dommages mortels. Les Hursagides s'expriment dans un dialecte très ancien. Communiquer avec eux, ne serait-ce que pour échanger des concepts élémentaires, nécessiterait un jet d'**Empathie + Relationnel Très Difficile (9)** ou de **Connaissance + Runes Difficile (7)** (mais uniquement si un PJ possède cette compétence rare), possiblement assorti d'un Handicap selon la situation (pendant un affrontement, si le locuteur est prisonnier, etc.).

Il arrive parfois que des habitants du village se rendent près du temple. Certains disparaissent. D'autres reviennent avec des récits à glacer le sang, parlant de monstres mangeurs de chair humaine qui rôdent parmi les vieilles roches et les cavernes secrètes, en quête de victimes (cela dit, les Hursagides ne répugnent pas à dévorer des humains à l'occasion...).

SCÈNE 2 – SOMBRES CAVALIERS

Décor: au pied du pic des aigles, juste après l'épreuve

Personnages présents: Yeth-Djazil, Dassid le questeur, les adeptes du Culte (dont Hershaad Jambe-Croche et le Miséricordieux Sarpéliamon), Jyvas l'arbitre du village (un des notables, qui n'est plus tout jeune et n'a pas vraiment toute sa tête)

Objectif de l'Oracle: présenter le Culte et ses agents, en faire des personnages que les joueurs aimeront détester, exposer le principe des Instincts

Objectif des personnages: assurer le bon déroulement de la fin de l'épreuve, éviter de subir immédiatement les foudres du Culte!

Transition: quand la foule rentre au village et que le vainqueur de l'épreuve est déclaré.

Les Instincts dans GODS

Invitez les joueurs, pour souffler, à consulter leur Instinct sur leur fiche de personnage: il leur servira notamment pour l'interpréter lors de cette scène essentiellement narrative. C'est l'occasion, également, de faire le point pour savoir si chacun a bien compris les règles du jeu.

Le sang dans les œufs

Dès lors que les personnages sont descendus, la foule les acclame (leur combat contre les monstres des roches n'est pas passé inaperçu, et ils auront des exploits à raconter même s'ils n'ont pas ramené d'œuf!). **L'arbitre de la cérémonie, Jyvas, s'avance** et remet au questeur Dassid les œufs, qui sont censés être ouverts et donnés en offrande... mais à qui? L'arbitre prononce quelques mots: « Et ainsi, vous avez relevé l'épreuve et vous en revenez vainqueurs, tel Eshmaraddon nourrissant ses enfants, nos enfants! À présent, nous donnons ces œufs nourriciers en offrande à... à... »

L'arbitre s'est un peu emballé. Le rituel consistait peut-être autrefois à offrir les œufs en offrande à une divinité, mais il a naturellement perdu tout son sens, en particulier au fil des siècles écoulés depuis la disparition des dieux. L'arbitre n'est plus tout jeune: il a perdu la capacité à improviser...

Pendant qu'il fait son discours, les noires silhouettes à cheval se fraient un chemin parmi la foule. Elles sont au nombre de treize, mais encore trop loin pour que les personnages les dénombrent.

Demandez aux joueurs si l'un d'entre eux veut terminer la phrase de l'arbitre et lui éviter la honte d'un discours aussi décousu.

- Si un des joueurs fait une proposition, quelle qu'elle soit, accordez 1D à la Réserve commune du Groupe: c'est un beau geste qui assure la cohérence des festivités.
- Si les joueurs interviennent, Yeth-Djazil leur coupe la parole. S'ils mettent trop de temps à se décider, il parle directement.

« Vouons ces œufs à ma déesse, Nashee, qui m'a permis de me distinguer tout particulièrement lors de cette épreuve! Ô Nashee, qui préside aux nuées et porte le soleil à bout de bras chaque matin, accepte cette offrande de pureté! »

Sur ces mots, Yeth-Djazil s'avance auprès de Jyvas l'arbitre et de Dassid le questeur. Il prend un œuf et le brise. Aussitôt, une vague de cris de dégoût se répand parmi la foule.

Le premier œuf brisé vient de déverser son contenu, une bouillie de sang noirâtre et nauséabond, dont l'odeur infecte parvient jusqu'aux personnages joueurs pourtant situés en retrait. Au même instant, le premier cavalier noir rompt la foule et s'approche de l'arbitre et du questeur, ainsi que de Yeth-Djazil qui reste bouche bée, les mains couvertes de cette substance ensanglantée.

Yeth-Djazil en fâcheuse posture

Le premier cavalier, Hershaad Jambe-Croche, hèle l'arbitre: « Faites place pour le Miséricordieux Sarpéliamon, émissaire du temple de Sabaah, envoyé par le Culte du Soleil Noir pour porter devant vos yeux la lumière de l'Unique. Qui préside à cette cérémonie? »

L'arbitre n'ose pas répondre, et le questeur se garde bien de le faire. Yeth-Djazil bégaie, pétrifié par le dégoût et la stupeur.

Les PJ ont l'occasion de s'exprimer s'ils le souhaitent. Lors de cette première conversation, les agents du Culte, contre toute attente, feront preuve d'une feinte bienveillance. Dès que les joueurs auront pu parler un peu (pour expliquer qu'il s'agit d'une fête, pour demander aux inconnus de se présenter, ou pour toute autre raison), le cavalier noir qui a mis pied à terre le premier, Hershaad Jambe-Croche, laissera la parole au Miséricordieux Sarpéliamon.

« *J'ai appris par les voies de l'Unique que votre village était en grand danger* », fait la voix fluette d'un jeune enfant. Il faut aider le gamin à mettre pied à terre, ce qu'un des prêtres guerriers s'empresse de faire. La voix du petit est aiguë, mais il parle sur un ton assuré.

« *Il y a dans le vent une odeur de charogne* », ajoute le petit. « *Et dans sa grande bonté, la reine Taerhonis a bien voulu nous accorder de venir répandre ici la bonne parole, la voix de l'Unique. Réjouissez-vous, car voici : le temps des faux dieux, le temps des sorciers et des faux prophètes est achevé.* »

Sur ces mots, le gamin lève la tête comme pour flairer le vent, et se dirige vers Yeth-Djazil. En réalité, le gamin ne flaire que les œufs ensanglantés. Ils sont une des premières manifestations du réveil de Ninsumû, un des échos de son pouvoir transmis par son Éclat, le casque que des porteurs ont emmené sur les lieux à l'intérieur d'un coffre de cèdre, mais que personne n'a encore vu.

« *Je sens en toi le germe de la malfaisance* », déclare le Miséricordieux Sarpéliamon. « *Il faut extirper ce mal.* »

Yeth-Djazil a beau protester, il se met à prier son dieu, ce qui n'arrange guère les choses.

- **Si les PJ interviennent:** les agents du Culte montrent aussitôt le sceau de la reine Taerhonis, qui fait d'eux des émissaires de son pouvoir. Dans le village, personne ne se dressera contre des agents directs de la reine. Les prêtres et Sarpéliamon ne peuvent entendre raison en aucun cas: rien ne les détournera de leur objectif (même s'ils ont malheureusement appréhendé un pauvre malheureux dont le seul crime est de croire à un dieu qui n'existe sans doute que dans son imagination, Yeth-Djazil n'étant pas un Élu).
- **Si les PJ laissent faire:** les agents emmènent Yeth-Djazil, dont les équipiers sont décontenancés. Les agents du Culte sont menés par des notables du village vers une maison destinée aux hôtes de marque, et ils traînent derrière eux le pauvre Yeth-Djazil.

Transition : la vie suit son cours...

L'arbitre, improvisant, déclare que seul un œuf « pur » donne droit à la victoire pour cette épreuve.

Si les PJ ont perdu l'épreuve et désirent désormais contester cet échec parce que leur concurrent n'est plus dans la course, laissez-les faire. L'arbitre est même disposé à leur donner raison s'ils offrent des arguments convaincants.

S'ils ont rapporté un œuf et que celui-ci n'a pas encore été ouvert, l'arbitre découvre en le brisant qu'il contient lui aussi une boue de chair et de sang. Après avoir ouvert tous les œufs (trois des équipes peuvent en avoir rapporté un), on découvre la même chose.

Aux joueurs d'argumenter s'ils souhaitent être déclarés vainqueurs. S'ils n'ont pas d'arguments convaincants, les membres d'une autre équipe l'emportent après avoir prouvé qu'ils avaient rapporté l'œuf dont la coquille était la plus claire !

La foule rentre au village et s'apprête à reprendre les festivités : ce soir, lorsque sonnera le gong de la tour de guet, on montrera aux participants le trophée qu'ils peuvent remporter !

Prévoir l'inattendu - Et si les personnages tentent de s'en prendre aux membres du Culte ?

Dans cette scène, les membres du Culte sont armés, à cheval pour la plupart, relativement frais malgré leur trajet à cheval. Les personnages joueurs sont désarmés, sans armure, et s'ils affrontent ces adversaires, ils s'en prennent à des figures d'autorité légitimes.

En premier lieu, les agents du Culte se montreront affables et leur demanderont poliment, mais fermement, de ne pas intervenir. Puis ce sera Sarpéliamon qui s'interrogera sur « ceux qui se dressent contre des prêtres et manifestent un comportement digne d'hérétiques ». Mais les membres du Culte seront particulièrement permissifs. Ils ne cherchent en effet pas le conflit: leur seul objectif est d'implanter le Culte dans le village par un mélange de bienveillance feinte (quand on va dans leur sens) et de coercition (en faisant des exemples avec les hérétiques). S'ils doivent passer à la seconde option (si les personnages joueurs tentent effectivement de les attaquer et insistent lourdement), ils neutraliseront les PJ et les feront enfermer dans une geôle. Les PJ y croupiront jusqu'à ce qu'ils parviennent à trouver un moyen de s'évader: laissez-les faire. Ils peuvent ensuite circuler cachés dans le village, où rôdent les agents du Culte, et où circuleront dès demain les soldats du capitaine Radec... Rien ne vous empêche d'utiliser les événements de la scène 3, puis de la 4, où les PJ auront l'occasion de se réhabiliter aux yeux du village en sauvant l'enfant.

Et si les personnages tentent de fuir du village pour échapper au Culte ?

Ils peuvent croiser Dassid qui s'enfuit du village en scène 7, mais dans ce cas, l'Éclat ne leur parlera pas, car la divinité ne voit pas en eux l'étoffe des Élus qu'elle cherche.

SCÈNE 3 – VIE AU VILLAGE

Décor : le village de Marad tout entier et ses environs immédiats

Personnages : divers PNJ présentés dans chaque activité possible

Objectif de l'Oracle : présenter le décor du village et établir un lien entre les PJ et les habitants. Le ressenti des PJ vis-à-vis des habitants de Marad risque en effet de colorer leurs décisions à la fin du scénario.

Objectif des personnages : découvrir le village, participer à la fête en se livrant à diverses activités, et peut-être même profiter de la notoriété acquise lors de la Scène 1 s'ils y ont participé avec brio

Transition : cette scène s'achève lorsque chacun a eu l'occasion de pratiquer au moins une activité de son choix (ou simplement de se reposer : un joueur peut fort bien se contenter de ne rien faire). Tous ceux qui se trouvent au village entendent alors le gong qui appelle les habitants à venir observer la procession de présentation du trophée de l'année.

Lors de cette scène, les joueurs ont quartier libre. C'est la fin de soirée et les habitants du village dansent et chantent dans les rues, on vend de belles étoffes au marché... Cette scène consiste donc en plusieurs événements : libre à vous d'en mettre en scène autant que vous le désirez, voire d'en improviser d'autres ! Il est recommandé de jouer « Prêter le fer », « Le fuseau disparu » et « Le temple » afin que les PJ aient des informations sur le passé du village.

Dans toutes les mini-scènes, vous pouvez faire intervenir les membres du Culte. Durant cette scène, ils ne s'en prendront toutefois pas encore aux PJ, mais pourront commencer à nourrir de noirs soupçons à leur égard si ceux-ci se comportent mal. Ils font planer sur les festivités une ombre inquiétante.

Prêter le fer

Un homme nommé Yedzer s'approche du personnage le moins intimidant du groupe. Il porte une petite fiole d'huile parfumée, qu'il lui offre aussitôt : les personnages peuvent reconnaître en lui l'un de leurs plus fervents partisans, qui n'a cessé de les encourager. Yedzer leur demande un service, mais n'ose leur en dire plus s'ils ne sont pas seuls, et a fortiori si des membres du Culte traînent dans les parages : il faudra qu'ils l'accompagnent chez lui.

Le fils de Yedzer, Chânn, fait partie des enfants du village qui portent la « marque des Hursagides » : il a six doigts à la main droite (mais pas à la gauche). Yedzer demande au personnage qui s'est montré le plus compatissant de « prêter le fer à Chânn », c'est-à-dire de remédier à la situation... en tranchant le doigt surnuméraire. L'expression « prêter le fer » vient de

l'histoire du massacre des Hursagides et surtout de la captivité de leurs femmes : les Eshmarades prétendirent que « contre l'amitié de vos hanches, nous vous prêterons le fer ». En réalité, une fois les femmes Hursagides asservies, ils leur coupèrent à toutes les doigts surnuméraires afin de les « faire redevenir telles que les dieux l'ont voulu ». Yedzer ne connaît pas l'histoire : pour lui, il ne s'agit que d'une expression.

Pour y parvenir proprement, il faut réussir un jet de **Précision + Soins Facile (5)** ou de **Précision + Mêlée Difficile (7)**. Les deux jets subissent un Handicap (I).

- Un jet réussi signifie que le doigt est coupé, mais ni proprement ni discrètement. L'enfant se met à hurler. Si les PJ ne trouvent pas un moyen de l'apaiser, il risque d'attirer l'attention malvenue du Culte, qui ne voit pas d'un œil favorable le moindre signe de « monstruosité ». En outre, un jet **Difficile (7) de Connaissance + Soins** est désormais nécessaire pour assurer la survie de l'enfant : s'il est raté, celui-ci mourra d'une infection d'ici quelques jours (ne le révélez pas immédiatement aux joueurs, qui pourront rencontrer de nouveau Yedzer, affligé, par la suite).
- Un jet donnant au moins une réussite supplémentaire signifie que tout se passe pour le mieux. La plaie est nette, le gamin survivra sans séquelles, excepté une préhension un peu gauche.
- Un jet raté signifie que le doigt a été mal coupé, voire que la lame a ouvert le bras et atteint une artère : l'enfant s'est débattu au dernier moment, et la blessure occasionne une grave hémorragie. Un **jet de Précision + Soins Très difficile (9)** est requis pour le sauver, et faire taire l'enfant (et probablement ses parents...) nécessite en outre un **jet Difficile (7) d'Empathie + Relationnel**. Si celui-ci est manqué, le raffut attire un membre du Culte. Dans ce cas, les joueurs vont être confrontés à une facette inattendue des membres du Culte : ceux-ci soigneront aussitôt l'enfant à l'aide d'un onguent mystérieux, en prononçant des prières et en procédant à des rituels auxquels ils refusent que quiconque assiste... mais ils viendront dès le lendemain annoncer aux parents que le petit leur appartient et qu'ils l'emmèneront avec eux une fois leur mission achevée. Quel sort l'attend ? Voilà un mystère dont la clef sera contée un autre jour.

Le temple

De jeunes gens du village forment une joyeuse farandole et se mettent à chanter les louanges des PJ. Ils proposent des boissons, un vin aigre et une sorte de tisane de feuilles noires accompagnée de miel, très sucré (le breuvage est délicieux, et les jeunes donnent un sac de feuilles aux PJ s'ils le souhaitent, en témoignage d'admiration et d'affection). Si les PJ les accompagnent, ce groupe de fêtards les entraîne jusqu'au Ninsum (cf. Contexte), le rocher que les gens du village prennent pour l'ancien temple local. Chacun raconte des histoires d'autrefois, évoquant notamment les anciens habitants de la région, dont parlent les légendes : des géants à six doigts, redoutables et mangeurs d'hommes, qui faisaient régner la terreur dans la région. Dans le passé mythique, au fil des récits, tout s'est mélangé. Mais une jeune

filles ou un jeune homme (à vous, Oracle, de choisir) nommée Nahander s'éloigne du groupe. Si un PJ l'observe et réussit un jet de **Connaissance + Soins Facile (5)**, il réalise que Nahander a des problèmes de dextérité manuelle : on voit entre son pouce et son index la marque d'une cicatrice ancienne. Si le PJ parle à Nahander, il entendra de sa bouche un curieux récit : « un jour, il y a bien longtemps, lorsqu'on m'a prêté le fer, j'ai cessé de croire à la vie... J'ai voyagé vers l'ouest, à partir du Ninsum, vers les terres noires de l'ouest et parmi les roches pointues et les sables brûlants. Et j'ai trouvé là des demeures d'autrefois, bâties par des mains qui n'étaient pas celles des hommes. Parmi les demeures, j'ai aperçu les ombres des spectres d'autrefois, des abominations à six doigts, et j'ai compris que j'avais en moi un sang impur, et que j'avais bien de la chance qu'on m'ait prêté le fer... Une fois au village, j'ai essayé d'oublier les spectres, mais chaque année j'y songe... »

Nahander ne sait rien de particulier, mais il ou elle connaît à peu près l'emplacement du vieux temple où vivent les Hursagides (ce qui peut s'avérer utile en fin de scénario)...

Sur les rives du Siirh

Les PJ qui n'ont jamais vu la mer pourraient vouloir aller regarder le fleuve de plus près ; il est ce qui s'en rapproche le plus. Il faut plisser les paupières pour penser apercevoir l'autre rive. L'eau claque sous les reflets du soleil ; ici, elle est transparente et laisse voir de gros blocs de quartz luisant comme des diamants. Des poissons longs comme un humain nagent paresseusement et troublent la surface en aspirant les bébés poules d'eau qui glissent entre les touffes d'algues moussues. Les PJ arrivent vite à une sorte de petite crique, entourée par des dunes de terre meuble. Ici, tout sent le limon. Le sol est tatoué par un petit chemin étroit qui serpente entre les mottes de vase glissante. Les PJ entendent des pleurs ; s'ils approchent (avec un jet de **Réflexes + Vigilance Facile [5]** pour ne pas glisser dans l'eau), ils découvrent une jeune fille couverte de boue, saignant du menton et cherchant frénétiquement à saisir la vase dans ses mains pour la déposer dans les restes brisés d'une amphore.

Si les PJ lui parlent, elle lève les yeux, en panique, et explique qu'elle est une Asahaa, une porteuse d'eau sacrée, et que l'eau prise au Siirh ne doit jamais toucher le sol. Non seulement l'eau est sacrée, mais aussi les amphores qui la contiennent, et la jeune fille, Ézoé, a brisé l'amphore et renversé l'eau. C'est une très grave faute, et elle risque gros ; au mieux, ne plus jamais avoir le droit de toucher l'eau du Siirh, même pour boire, au pire... on parle parfois de l'ancienne punition infligée aux Asahaa qui renversaient leur eau ; une cordelette réservée à cet usage, qu'on serrait autour du poignet de la fautive jusqu'à ce que les chairs se nécrosent et que la main se détache, en général suivie par la mort de la porteuse. Si les joueurs décident de la laisser seule face à son destin, eh bien soit. Vous pourrez utiliser cela plus tard dans le scénario : une estrade montée à la va-vite, un bourreau à la cordelette qui ne sait même plus comment s'y prendre -

ce « crime » étant si rare ! -, les cris, mais aussi la résignation d'Ézoé qui trouve cela parfaitement mérité...

S'ils veulent aider Ézoé en gardant le silence, les PJ doivent penser à plusieurs choses ; expliquer l'état de la jeune fille, son menton ouvert, ses vêtements couverts de vase et l'absence de son amphore. De plus, même s'ils ne sont pas forcément sensibles à cette eau renversée, Ézoé, elle, y voit réellement quelque chose de condamnable. Quant à Mebuh, Asahaa elle aussi et partageant les croyances d'Ézoé sur l'eau du fleuve, que dira-t-elle ? Les deux femmes ne sont pas amies et ne se fréquentent que de loin.

Les PJ peuvent essayer de trouver une autre amphore ; tenter de réparer celle-ci (jet de **Précision + Artisanat Très difficile [9]** et nécessitant un atelier de potier) ; tenter d'argumenter avec les villageois en rage qui voient revenir Ézoé après son forfait ; voler la cordelette punitive ; convaincre Mebuh, Asahaa très réputée, d'intervenir en faveur d'Ézoé ; imaginer que cette chute est un signe : il faut une nouvelle crique plus saine, plus jolie... bref. Récompensez les idées originales et fines. En cas de réussite, le groupe reçoit 1D dans sa Réserve commune.

Si les PJ aident Ézoé et que la jeune fille survit, elle les fuira et refusera même de leur adresser la parole ; elle leur est reconnaissante de l'avoir aidée, mais pense tout de même avoir trahi son village et ses croyances en renversant cette eau...

Les agneaux

Les PJ passent le coin de la rue, et ils voient un long bâtiment, bas, ouvert ; un cri triste s'en échappe, et ils découvrent qu'on y éventre des agneaux. Les bêtes bougent encore, trop faibles pour se défendre, trop petites pour se débattre vraiment. Résignées. On leur arrache de grosses poignées d'intestins, et lorsque les ouvriers voient les PJ, ils relèvent la tête avec le sourire et les hëlent : « vous venez ? Ça porte chance ! Venez prendre une poignée ! » Devant leur regard, les ouvriers expliquent que ces intestins sont ensuite nettoyés, mis à sécher puis étirés, et qu'avec, on tisse des armures légères, solides et très souples. Chacun annonce cela avec du sang dans les cheveux et un grand sourire : « Elles portent chance, ces armures, elles portent chance. Vous voulez en acheter une ? »

Le fuseau disparu

Les PJ passeront forcément dans le quartier des tisserands. Ils entendent soudain un long cri aigu ; *Pipeau ! Pi iiiiii pipeauuuuuu !* Un petit garçon dépasse les personnages, courant de toute la force de ses petites jambes. Si les PJ regardent ce que suit le petit garçon, ils voient un chien minuscule portant un objet (un... bâton ?) dans sa gueule. Le petit garçon semble paniqué. Si un des PJ veut courir après le petit garçon ou Pipeau, il faut réussir un jet de **Puissance + Athlétisme Facile (5)**. Le chiot, le petit garçon et les PJ sortent à peine du village que Pipeau s'engouffre dans une sorte de terrier. Si les PJ demandent ce qui se passe au petit garçon, celui-ci répond, les joues couvertes de larmes, qu'il est apprenti fileur de

laine, et que comme le travail est dur, il a voulu venir travailler avec Pipeau. Le petit chiot s'ennuyait trop, et il a bondi pour saisir le fuseau historique du village, un objet très ancien et sacré, en ivoire. Puis il a sauté par la fenêtre et a disparu dans le terrier. Le terrier est à peine assez large pour laisser passer un des PJ, et sans doute pas un des plus costauds.

Que vont faire les PJ? Le terrier est petit, et il suffit d'y entrer pour récupérer et Pipeau et le fuseau. Si l'un des PJ glisse dans le terrier, comment fera-t-il pour voir clair dans le noir? Une simple bougie fera l'affaire, mais faut tout de même y penser. Une fois dans le terrier, il faut ramper dans un boyau étroit, mais heureusement fort court (le PJ doit réussir un jet de **Résistance + Athlétisme Facile (5)**, ou perdre 1D de sa Réserve d'Effort). Au bout, se trouve une petite salle, visiblement le coin d'une pièce autrefois gigantesque et effondrée. Pipeau se terre dans un coin avec le fuseau, tremblant. Il n'y a qu'à tendre la main et lui parler avec douceur, et le chiot rebrousse chemin sans faire d'histoires. Toutefois, sur les murs de la chambre effondrée, le PJ peut voir d'anciennes peintures; des hommes à la peau écailleuses, tenant des épées à deux lames, et aux mains à six doigts. Leurs traits sont reptiliens et leurs dents aiguës. Que sont ces créatures? Personne n'en a la moindre idée, mais certains vieux du village parlent d'hommes-lacertes rôdant dans les collines.

Quelques idées de courtes scènes

- **La cuisinière.** Une vieille cuisinière se charge depuis des années de faire les gâteaux de la fête; elle officie dans la rue, et si les PJ passent devant elle, ils se rendent compte qu'elle a une vilaine coupure infectée à la main. Un jet de **Connaissance + Soins Difficile (7)** fera vite comprendre qu'elle risque d'empoisonner tout le village.
- **Le voleur.** Un adolescent d'une des castes supérieures du village profite de la foule pour détrousser les passants sans se faire remarquer. S'en prendra-t-il aux PJ? Les PJ verront-ils son manège? En tous cas, il semble compliqué d'aller se plaindre à sa famille, qui se croit tout permis.
- **Le diseur de bonne aventure.** Un diseur de bonne aventure erre parmi les passants. Il saisit la main d'un des PJ et lui affirme, bavant d'émotion, qu'il est promis à un grand destin, et qu'à l'ouest d'ici se trouvent des ruines qui sauront lui rendre sa véritable couronne. Les PJ recroisent ce même diseur de bonne aventure... qui affirme exactement la même chose à une petite fille. Puis à un fermier. Reste qu'il y a réellement des ruines à l'ouest: c'est là que se trouve le Ninsum (cf. Contexte).
- **Le fuyard.** Un des veaux qui doit être tué et embroché pour la fin de la fête s'est enfui. On demande aux PJ d'aider à le retrouver. Estimeront-ils que le petit veau a gagné sa liberté?
- **Les jeunes gens.** Un groupe de jeunes garçons du village plutôt éméchés croise les PJ. Les garçons veulent rivaliser avec les PJ: bras de fer, bagarre, escalade, nage dans les eaux tumultueuses du Siirh, tir à la corde, peu leur importe. Si les PJ refusent, les garçons deviennent agressifs.

Prévoir l'inattendu - Et si les PJ veulent aller voir Yeth-Djazil dans sa geôle?

Il est possible de se rendre dans la maison prêtée par les notables aux membres du Culte, mais dans ce cas, il faut qu'ils persuadent Sarpéliamon de les laisser entrer voir le prisonnier. Yeth-Djazil est déjà dans un triste état: les prêtres l'ont battu et torturé. Ils indiqueront aux PJ que Yeth-Djazil est coupable d'hérésie et sera exécuté au plus tôt. Les PJ pourraient essayer de l'aider à s'évader, mais ce serait une très mauvaise idée, qui risquerait de les renvoyer à la situation évoquée dans « Prévoir l'inattendu - Et si les personnages tentent de s'en prendre aux membres du Culte? », Scène 2.

SCÈNE 4 – LA PRÉSENTATION DU TROPHÉE

Objectif de l'Oracle: désigner celui des PJ qui est en phase avec l'Éclat présenté dans ce scénario, présager des catastrophes à venir.

Objectif des personnages: répondre à l'appel de la divinité, réagir à un accident et en sauver la victime.

Transition: lorsque les PJ sortent de l'eau du fleuve (qu'ils aient ramené l'enfant ou non - cf. page 48), cette scène s'achève avec une amère découverte.

Tombe le casque, tombent les masques

La présentation du trophée est un événement que suit tout le village. C'est le clou de la soirée, avec des chants et des danses.

Une procession parcourt le village, portant le casque posé sur un bouclier d'apparat couvert d'une splendide étoffe tissée représentant le poing d'Eshmaraddon, symbole de la victoire des ancêtres des habitants du village. Dassid et l'arbitre des festivités accompagnent l'objet.

Au début de cette scène, les PJ se cantonnent à un rôle d'observateurs. Il ne faut toutefois pas les priver de la possibilité d'intervenir. Ils ont trois options principales.

- **Participer aux chants et aux danses:** un jet d'**Empathie + Arts Facile (5)** est l'occasion de démontrer ses talents de chanteur, de danseur ou d'acrobate en accompagnant les démonstrations de joie autour de cette procession. Une réussite normale permet de gagner 1D dans les Réserves d'Effort et de Sang-Froid. Si le PJ obtient 2 réussites ou plus, les membres du Groupe sont galvanisés par le spectacle qu'il offre et 1D s'ajoute également à la Réserve de groupe. Si plusieurs PJ se livrent à cette activité, la Réserve de groupe augmente au maximum de 3D.



- **Observer attentivement les processionnaires:** un jet de **Perception + Relationnel Difficile (7)** permet de remarquer que Dassid a un comportement curieux. Il ne quitte pas le casque des yeux, manquant à plusieurs reprises de trébucher. Son regard vide fait peur à voir. En cas d'échec au jet, le PJ voit simplement que Dassid lui jette un regard noir, comme s'il était jaloux.
- **Observer attentivement le casque:** aucun jet n'est nécessaire. Le trophée est bien installé sur un présentoir solide, monté sur le bouclier. C'est un objet splendide, mais les PJ qui l'observent se sentent soudain envahis par une curieuse sensation. Ils ont brièvement l'impression d'entendre le casque, de le toucher, de le sentir, et un goût métallique leur brûle la langue... C'est comme si la vision du trophée accaparait leurs sens. Ils ont l'impression, en outre, que le casque vibre et vacille sur son socle. À vrai dire, il ne s'agit pas d'une impression.

La divinité choisit l'humain, l'humain choisit la divinité

Cet instant est crucial dans le scénario. La divinité qui se manifeste par l'intermédiaire du casque ressent la proximité

des personnages joueurs, qui ont en eux ce qu'il faut pour devenir des Élus. **C'est le moment où l'un des joueurs va établir le premier contact avec son Éclat, sous la forme du casque.**

Pour déterminer *lequel* des joueurs fera le lien avec le casque, dites simplement :

« Soudain, le casque tombe de son présentoir, où il paraissait pourtant fermement fixé. Sous le regard de tous les observateurs, il roule à terre, au pied de... »

Au fait, au pied duquel ou de laquelle d'entre vous roule le casque ? »

Concrètement, il ne s'agit que d'une astuce pour amener un joueur à se désigner sans trop savoir ce qui l'attend. Elle récompensera le joueur le plus rapide, le plus intrépide ou le plus déterminé... Le personnage correspondant est celui qui a, spontanément, répondu à l'appel de la divinité... à moins qu'en réalité, ce ne soit lui/elle qui ait émis cet appel, et le casque qui ait répondu...

Si aucun joueur ne se désigne, insistez : « vite, vite ! » Si vos joueurs sont indécis, voici une autre méthode. Prenez un dé à dix faces, et annoncez : « ce dé désignera le personnage au pied duquel roule le casque. Allez-y ! » Posez le dé au milieu de la table, parmi les joueurs (qui vont probablement s'imaginer qu'un jet de dé va trancher). C'est tout simplement le premier joueur qui pose la main sur le dé qui est désigné !

Le sens qui n'est pas un sens

Aussitôt qu'un PJ entre en contact avec le casque, les événements s'enchaînent. Le casque émet une onde étrange dont seuls les individus sensibles à ce genre de phénomène sont conscients : les PJ, Dassid et Sarpéliamon. L'onde n'est accessible qu'à une forme de perception que partagent tous les Élus potentiels, et que certains nomment, faute de mieux, « le sens qui n'est pas un sens ». Chaque Éclat « résonne » différemment : déformant la vision, sonnait comme l'écho d'un chant, envahissant la chair de la façon la plus sensuelle comme le souvenir d'une caresse jamais prodiguée, etc.

L'appel de cet Éclat envahit chacun comme la caresse d'une eau fraîche un jour d'été, et stimule l'ouïe sous forme d'un bruissement à la fois lancinant et rassurant. Tous les PJ ressentent ces stimuli de façon bouleversante : entendre le premier appel procure le même genre de sensation qu'un goût inédit lorsqu'on est enfant, ou que le délice de toutes les premières expériences que l'on sait essentielles.

Le PJ auprès duquel le casque est tombé reste figé un instant (ce qui l'empêche complètement d'agir), le temps pour Dassid de se jeter sur le casque pour le replacer sur le bouclier, en jetant un regard assassin au PJ, puis de s'éloigner avec la procession.

Mais l'onde n'est pas qu'un appel. C'est également la manifestation du pouvoir de la divinité, au travers du casque. Or, cette divinité est désormais mue par un effroyable désir de vengeance.

Quand Ninsumû serre le poing

Des hurlements résonnent derrière les PJ. Non loin du trajet de la procession, le fleuve est devenu un véritable torrent. Aux lueurs des flambeaux, dans la nuit, ses eaux ressemblent à la peau écaillée d'un serpent gigantesque. Elles coulent si vivement qu'elles mordent la berge et en arrachent des mottes de terre et d'herbe... et plusieurs fêtards manquent d'y tomber. Un enfant qui jouait près de l'eau n'a pas autant de chance : il chute dans les remous et les eaux l'emportent ! Un jet de **Réflexes + Athlétisme Facile (5)** est requis pour se précipiter vers la berge avant que la jeune victime ne disparaisse (en cas d'échec, le fleuve l'emporte et on retrouvera les restes de son cadavre le lendemain matin, en aval : c'est ce qui se produira systématiquement si les PJ échouent à le sauver).

Lorsqu'ils pénètrent dans l'eau, les personnages éprouvent une dissonance sensorielle, car ils ressentent l'effet du pouvoir de Ninsumû sur le fleuve : ils voient les eaux du fleuve qui coulent normalement et emportent l'enfant. Mais ils

Prévoir l'inattendu –

Et si un PJ veut prendre le casque ?

Aucun des PJ ne peut réagir à temps. Le temps qu'ils se remettent de l'onde, Dassid et les porteurs de casque sont déjà à bonne distance, dans une foule dense et soudain paniquée.

Si les joueurs insistent et tentent de rattraper la procession et le casque, l'enfant (cf. plus bas) meurt noyé et la scène se poursuit normalement, mais Dassid, l'arbitre et les porteurs se hâtent de remporter le casque dans la maison où il est entreposé dans son coffret de cèdre. Les agents du Culte s'interposent eux aussi : la cohue éveille leurs soupçons. Ils sont patients et ne se ruent pas sur Dassid et le casque : ils interviendront après les festivités si nécessaire, mais ils vont immédiatement surveiller quiconque s'approche de trop près du casque.

Si les PJ tentent de s'en emparer dans la nuit, ils se heurteront à Dassid, aux gardes du village, mais aussi au Culte qui les attendra sur le chemin qu'ils auront pris pour partir avec l'objet. Ils auront alors la possibilité de rendre le casque ou d'affronter les membres du Culte. Le casque cherchera alors à les entraîner vers le temple des Hursagides. Si les PJ s'enfuient, ils ont dès l'aube les agents du Culte et une partie des gens du village à leurs trousses... et malheureusement, ils vont également croiser la route du capitaine Radec, qui arrive à Marad. Espérons qu'ils soient prêts à en découdre (et qu'une bonne quantité d'improvisation n'effraie pas l'Oracle)!

voient *simultanément* le fleuve coulant à rebours, remontant son propre cours, pour les repousser et les empêcher de rejoindre l'enfant. Un jet de **Résistance + Mythes Facile (5)** est nécessaire pour surmonter l'impression de devenir fou en observant un phénomène et son contraire ! Silence en est dispensée, car elle a déjà eu des contacts avec ce genre de choses. Les PJ qui échouent subissent un Handicap (1) à toutes leurs actions pour le reste de la scène.

Pour sauver l'enfant en se portant à son secours à la nage, il faut réussir un jet de **Puissance + Athlétisme Très Difficile (9)**. Les joueurs peuvent décider d'agir ensemble, ou trouver un autre moyen : récompensez les solutions ingénieuses. Si l'enfant est sauvé, sa mère se précipite pour l'emmener ensuite chez elle.

Transition : dès que les PJ sortent de l'eau (avec ou sans l'enfant)...

... un spectacle étrange les attend. De nombreuses femmes du village éprouvent soudain un sentiment de malaise surnaturel. La divinité a exercé son premier acte de vengeance contre le village en frappant toutes les femmes enceintes. L'arbitre des festivités s'approche des agents du Culte : sa femme, enceinte de huit mois, vient de se sentir mal. L'arbitre implore les agents du Culte d'intervenir.

Si vous le souhaitez, d'autres femmes du village peuvent demander de l'aide aux PJ (qui n'ont guère de moyens de les aider). Si les PJ le souhaitent, ils peuvent passer la nuit auprès de certaines femmes en leur prodiguant des soins. Ils pourront en déduire, en les interrogeant, que le mal ne frappe que les femmes enceintes, et faire le lien avec la fertilité.

Si un ou plusieurs personnages ont déjà été entendu parler des rites de fertilité du village, ou d'une ancienne divinité liée au fleuve et à la fertilité, ils peuvent faire un jet de **Connaissance + Panthéons Difficile (7)**: en cas de réussite, ils comprennent que le casque pourrait bien être lié à la divinité en question.

Si un personnage passe sa nuit à tenter d'aider une des femmes en souffrance, il perd 1D d'Effort de sa Réserve, mais obtient cette information sans jet de dé: les personnes qui entourent la ou les femmes dont il s'occupe évoquent les « vieilles divinités de la région », et notamment un « dieu ou une déesse associé-e au fleuve, mais aussi à la fertilité ». Si des adeptes du Culte sont présents, ces informations seront communiquées à voix basse. Si un adepte du Culte, quel qu'il soit, a vent de ces informations, il en déduira immédiatement qu'un maléfice issu de démons est à l'œuvre dans le village (sinon, les agents du Culte attendront le lendemain pour parvenir à cette conclusion).

Puis on passe au jour suivant.

FIN DE LA PREMIÈRE PARTIE

Ici s'achève la première partie, très scriptée, de ce scénario qui présente l'essentiel de l'univers de GODS. C'est le moment idéal pour faire une pause, avant de jouer la deuxième partie, beaucoup plus ouverte.

LE TROPHÉE: LE CASQUE DE NINSUMÛ

Chaque année, un questeur est envoyé de par le monde chercher un présent digne des vainqueurs des épreuves, un symbole de beauté et de vertu. Cette année, le questeur, Dassid, a trouvé un don hors du commun: un Éclat! Les Éclats sont des objets qui résonnent de la voix des dieux de jadis, ceux qui souhaitent de nouveau communiquer leur volonté aux mortels. Au beau milieu d'une ancienne nécropole, loin de Marad, Dassid a découvert l'armure d'une guerrière de jadis. L'armure avait rouillé, les écailles de fer de sa cuirasse couvertes de corrosion rouge sang, mais le casque était miraculeusement intact. Et au moment où il le saisit, il ressentit le faible appel de la divinité.

Le casque parle désormais à Dassid, par intermittence. Il lui a montré les tortures subies par Yeth-Djazil. Il lui a également montré un temple extraordinaire, un refuge sûr, loin, à l'ouest de la ville... Au-delà du Ninsum, dans les sables et les roches noires...

Évolution des personnages

Après avoir vécu ces premières scènes, les personnages joueurs méritent une petite récompense. Nous n'entrerons pas, dans le cadre de ce scénario de découverte, dans les détails de l'évolution des personnages, mais vous pouvez octroyer cette évolution automatique aux joueurs.

- chaque joueur qui a participé jusqu'au bout à cette partie du scénario peut faire passer une des compétences de son personnage du niveau Débutant à Confirmé (sur les jets de la compétence en question, il pourra désormais relancer 1D).
- si les joueurs ont réussi à sauver l'enfant du fleuve, tous ceux qui ont participé au sauvetage peuvent choisir une spécialité pour une de leurs compétences (cf. règles page 16). Cette spécialité leur octroie un bonus de 1D aux jets où elle s'applique. Les joueurs sont libres de choisir la spécialité qu'ils désirent, mais il est recommandé d'opter pour une spécialité en rapport avec leurs aventures: une spécialité en Escalade ou en Natation associée à la compétence Athlétisme paraît tout à fait appropriée, par exemple.

Optionnel: en fin de scénario, page 58, les joueurs peuvent choisir leur Instinct de groupe, qui leur servira lors de leurs futures aventures dans les Terres Sauvages. Vous pouvez toutefois décider de le leur faire choisir dès maintenant, si la dynamique du groupe s'est déjà bien installée (et si vous avez affaire à des joueurs qui n'ont pas peur de jongler avec quelques règles supplémentaires).



SCÈNE 5 – LES TROIS SANGS – L'ARRIVÉE DU CAPITAINE

Décor: le village

Personnages: le capitaine Radec de la garde de Sabaah, les agents du Culte, les autres équipes des épreuves, tous les PNJ du village rencontrés jusqu'alors peuvent faire une apparition.

Objectif de l'Oracle: préparer les poudres auxquelles il conviendra de mettre le feu dès la scène suivante...

Objectif des personnages: retrouver trois sangs (celui d'un juste, celui d'un traître et celui d'un innocent).

Transition: dès que le capitaine arrive en ville, après que les personnages joueurs ont trouvé les trois sangs et s'apprêtent à gagner la place centrale du village.

Lors de cette scène, la situation s'envenime. Les PJ sont tenus de participer à la troisième épreuve, celle des trois sangs, mais le Culte gâche l'atmosphère festive en organisant l'exécution de Yeth-Djazil en place publique.

Lorsque les personnages se réveillent, après les excès de la fête de la veille, le soleil n'est pas très loin de son zénith. Il ne leur reste plus qu'à subir la troisième épreuve. Le gong du village résonne, et les voici sur la grande place centrale, où l'arbitre leur présente leur tâche. Dassid n'est pas présent : il se prépare en effectuant un rituel de purification pour la seconde présentation du casque, ce soir.

Mais en réalité, pendant la nuit, Dassid a coiffé le casque de Ninsumû et s'est faufilé dans les appartements du Miséricordieux Sarpéliamon.

La troisième épreuve : les trois sangs

La troisième épreuve de la fête du village est symbolique. Elle consiste à recueillir dans un récipient scellé (aux joueurs de se le procurer) le mélange de trois sangs : celui d'un juste, celui d'un traître et celui d'un innocent.

Arrivé à ce stade de l'aventure, les personnages ont croisé divers personnages qui pourraient tout à fait correspondre à ces descriptions : Yeth-Djazil pourrait passer pour un traître aux yeux du Culte, les PJ ont croisé plusieurs enfants innocents, et n'importe quelle Asahaa, symbole de la vertu, passerait pour une juste. C'est pourquoi il n'existe aucune réponse définie à « l'énigme » que représentent les trois sangs. Laissez les joueurs se poser des questions et trouver les candidats idéaux, puis les convaincre de se laisser ponctionner un peu de sang (ils devront faire des efforts phénoménaux pour convaincre qui que ce soit s'ils ont saccagé l'opération chirurgicale improvisée de la veille, dans la mini-scène « Prêter le fer »).

Il s'agit d'une scène symbolique : laissez les joueurs jouer avec les symboles, et trouver des solutions inédites. Un joueur peut très bien considérer son personnage comme un juste et décider de contribuer par son sang : rien ne s'y oppose. En outre, rien ne précise que le sang doit venir d'un être humain. Si les PJ réussissent très vite, ils peuvent même traîner dans le village, où rien ne vous empêche de déclencher d'autres scènes comme celles de la veille. Ce petit jeu devrait occuper les joueurs et les amener à réfléchir pendant que de sinistres événements se préparent. S'ils n'ont vraiment aucun mal à trouver les trois sangs, mettez-leur des bâtons dans les roues : le dernier personnage qu'ils cherchent a disparu (il est parti effectuer un rituel superstitieux au Ninsum, par exemple), ou les membres d'une des trois autres équipes (ou des deux autres, si jamais celle de Yeth-Djazil a été disqualifiée suite aux arguments des PJ en Scène 2) leur volent le sang en question, déclenchant une poursuite ou une bagarre. Vous pouvez également mettre la pression aux joueurs en les faisant croiser une équipe qui se dirige vers la maison de l'arbitre en clamant bien haut que : « c'était trop facile, nous avons tout ce qu'il faut ! Allons demander à l'arbitre d'avancer l'heure des résultats, pour réclamer notre victoire ! »

Préparation de l'exécution

Pendant tout l'après-midi, et à mesure que les PJ mènent leur « enquête » pour trouver ceux qui donneront leur sang, les prêtres bâtissent un bûcher, où ils projettent de brûler Yeth-Djazil. Si les agents du Culte ont déniché d'autres hérétiques, ils bâtiront plusieurs bûchers de ce genre.

Les habitants de Marad n'ont jamais assisté à l'exécution d'hérétiques. Des gamins courent autour des prêtres pour apporter des fagots : ils chantonnet, toujours pris par l'atmosphère de fête qui bascule peu à peu dans l'abjection, sans même s'en rendre compte. Pendant que les onze prêtres dirigés par Hershaad préparent l'exécution, Sarpéliamon s'est retiré pour prier, en compagnie de l'un des agents du Culte qui lui tient lieu d'assistant et de garde.

Ce soir, un hérétique brûlera sur le bûcher.

L'arrivée du capitaine

En fin d'après-midi (l'idéal consiste à faire survenir cet événement lorsque les PJ ont trouvé le dernier sang qui leur manquait), une troupe de cavaliers arrive au village (qui n'a sans doute jamais connu tant d'affluence...). Il s'agit d'une cinquantaine d'hommes d'armes, des soldats de la reine, dirigés par le capitaine Radec. Celui-ci demande qu'on le conduise aux agents du Culte, et au Miséricordieux Sarpéliamon (un titre qu'il prononce du bout des lèvres, sur un ton très ironique).

La dernière pièce est en place sur l'échiquier de ce scénario. Il est temps de déclencher l'enfer.

Le capitaine Radec, dit Casque Blanc

La reine a fait dépêcher une escouade de guerriers en renfort des prêtres du Culte, afin de les soutenir dans leur action de prosélytisme. Elle s'est tournée pour ce faire vers un des officiers les plus loyaux de Sabaah. Radec, que ses officiers surnomment « Casque Blanc » en raison de la couleur de ses cheveux, prématurément blanchis (il a moins de cinquante ans), est un homme voué à l'ordre et à la paix. Il ne tire l'épée que lorsqu'il ne peut faire autrement, et uniquement pour faire régner la paix. Il a reçu pour mission, très précisément, « de faire respecter la loi et l'ordre, et de mater toute sédition dans l'œuf s'il le faut, obéissant au Miséricordieux Sarpéliamon dans la limite des lois de Sabaah ». Notez bien cette expression, que le capitaine connaît par cœur et n'hésite pas à répéter, car il s'y tiendra à la lettre. En termes de loi, Sabaah interdit notamment d'exécuter un criminel qui n'a subi aucun jugement.

Décrire le capitaine : cet officier aux longs cheveux blancs et à la barbe fournie est un vétéran, un guerrier redoutable, et surtout un homme d'honneur. Il a assisté, ces cinq dernières années, à la lente incursion du Culte dans les affaires de Sabaah. Lui-même n'est pas un homme religieux, et il n'apprécie nullement ceux qu'il surnomme les « corbeaux » sans la moindre trace d'affection. S'il a l'occasion de se détendre, on le voit déguster un fruit avec un sourire mélancolique, perdu dans les souvenirs des batailles passées, et songeant

peut-être à celles qui l'attendent et qu'il devra mener pour des causes auxquelles il ne croit plus vraiment... Mais avec le capitaine, le mot d'ordre est « loyauté » : il ne dérogera jamais, ne désobéira pas à la reine... même s'il reste libre d'interpréter, dans une certaine mesure, les consignes qu'elle lui a données.

Prévoir l'inattendu - Et si les personnages ne trouvent pas les trois sangs ?

Dans la mesure où les critères de cette épreuve sont simples, cette situation a peu de chance de se produire... mais pourquoi pas ? Dans ce cas, en fin d'après-midi, le gong retentit. L'arbitre attend les personnages sur la place centrale, à côté du bûcher, un peu gêné. Le capitaine Radec arrive avec ses hommes. De toute façon, l'issue de cette épreuve n'influence pas la suite du scénario... (Comme vous l'avez compris, la participation aux épreuves n'est qu'un prétexte...).

SCÈNE 6 – LE TROPHÉE A DISPARU

Décor : la place du village

Personnages : l'arbitre, les agents du Culte, le capitaine Radec, Yeth-Djazil sur son bûcher

Objectif de l'Oracle : envenimer la situation, gérer les différentes forces en présence et réagir aux interventions des joueurs

Objectif des personnages : décider de la marche à suivre (et peut-être d'une alliance à conclure...)

Transition : lorsqu'une faction au moins se lance à la poursuite de Dassid

À partir de cette scène, le scénario ne se déroule plus vraiment en « ligne droite ». Les possibilités sont désormais trop nombreuses pour définir le déroulement de l'intrigue, et il est beaucoup plus agréable pour les joueurs (et pour vous-même, Oracle), de bénéficier dès à présent d'une liberté presque absolue. Dès que la disparition de Dassid est annoncée, vous êtes libre d'improviser. Vous trouverez toutefois dans cette scène, dans la suivante et dans la conclusion, un bon nombre de pistes à exploiter, ainsi que les motivations des principaux protagonistes.

Fin de la troisième épreuve

Lorsque le capitaine arrive sur la grande place du village, il se retrouve devant un spectacle étonnant : d'un côté l'arbitre des festivités, et de l'autre un bûcher où l'on n'a pas encore amené Yeth-Djazil (toujours emprisonné dans la maison où Sarpéliamon est censé être en train de prier). La foule rassemblée sur la place hésite entre les deux spectacles... Des enfants dansent et jouent, aussi bien autour de l'estrade où se trouve l'arbitre qu'autour du bûcher (des prêtres du Culte

peuvent aimablement leur caresser les cheveux au passage, tout en continuant à préparer le bûcher...).

Le capitaine arrive au moment où l'on doit faire deux choses : déclarer les vainqueurs de l'épreuve du jour et brûler l'hérétique Yeth-Djazil.

L'arbitre examine rapidement le mélange des sangs apportés par les PJ.

- S'ils ont fait très vite (ou volé le sang d'une autre équipe, ou assommé des concurrents, ou fait quoi que ce soit qui leur assure la victoire quoi qu'il advienne, en trichant ou pas), il les déclare vainqueurs.
- Vous pouvez également résoudre l'épreuve au moyen d'un jet de dés. Les joueurs font un jet de **Volonté + Cité Facile (5)** pour déterminer combien de temps ils ont mis à retourner à la place centrale. Chacune des trois autres équipes fait de même, avec une Réserve de 3D et 1 relance. L'équipe qui obtient le plus de réussites arrive la première, avec les autres sur les talons.
- Si vous souhaitez ajouter une scène d'action, dites aux joueurs qu'au moment où ils arrivent en vue de la place centrale, ils aperçoivent leurs concurrents qui courent dans la même direction, dans deux rues latérales... Il va falloir les prendre de vitesse (ou peut-être empêcher celui qui porte le réceptacle contenant les sangs d'arriver!). Gérez cette action comme vous le souhaitez : c'est l'occasion pour les PJ d'être très actifs dans cette scène s'ils préfèrent les scènes mouvementées.

Le Miséricordieux a disparu

Pendant que l'arbitre annonce les résultats, un cri résonne sur la place : « Le Miséricordieux a disparu ! »

Deux des prêtres, qui étaient partis chercher Yeth-Djazil pour son exécution, viennent de découvrir leur homologue, mort, dans la chambre de prière (attenante à la chambre principale où Yeth-Djazil était maintenu, solidement ligoté et déjà incapable de s'échapper parce qu'ils lui ont brisé les chevilles) où méditait le petit Sarpéliamon. Ce dernier a disparu.

Un rapide examen de la chambre indique des traces de lutte : quelqu'un a tué le garde du gamin, puis s'est enfui, en l'emmenant sans doute avec lui. Yeth-Djazil, qui a tout entendu, pourra confirmer. Il a entendu entrer Dassid, dont il a reconnu la voix. Ensuite, il a entendu des cris, ceux du gamin et de son garde du corps, puis des gargouillements inarticulés (le prêtre-garde du corps a été tué d'un coup d'épée dans la gorge). Dassid s'est probablement échappé ensuite par la fenêtre avec le gamin, mais si on l'interroge, Yeth-Djazil dira qu'il l'a entendu parler d'aller « au vieux temple ». Sinon, les PJ peuvent réaliser un jet de **Perception + Pistage Difficile (7)** pour retrouver la trace de Dassid : elle conduit jusqu'au Ninsum. Un second jet, est requis pour le suivre jusqu'au véritable temple, celui où vivent les Hursagides. Ce jet va déterminer la vitesse à laquelle les PJ retrouvent Dassid (cf. Scène 7).

Si les PJ ont réussi à obtenir des chevaux de la part du village, du capitaine Radec, voire (pourquoi pas ?) des membres du Culte, ils n'ont pas de Handicap. S'ils poursuivent Dassid à pied, chaque jet de dé effectué pour le rattraper (à commencer par le jet de **Perception + Pistage** mentionné ci-dessus) est assorti d'un Handicap (I) : les personnages voient certes les traces, mais ils ne peuvent rivaliser de vitesse avec un cheval...

En réalité, Dassid, inquiet de la tournure que prenaient les choses, a décidé de partir avec le casque, qui le pousse à aller rejoindre le temple et les Hursagides. Mais craignant que Sarpéliamon ne dispose de pouvoirs permettant de le retrouver facilement, il a décidé de prendre l'enfant avec lui (à tort ou à raison : rien ne dit que le petit aurait été capable de pister les émanations du casque).

La colère du Soleil Noir

Les prêtres du Culte, fous de rage, accusent aussitôt le village d'abriter des hérétiques. Hershaad demande tout simplement au capitaine Radec de passer la population par les armes et de brûler les maisons, jusqu'à ce qu'on retrouve le Miséricordieux.

Et bien sûr, Radec, qui a reçu l'ordre d'obéir à *Sarpéliamon*, refuse. Si les PJ n'y pensent pas par eux-mêmes, l'arbitre leur propose, dans un sursaut d'intelligence, de retrouver l'enfant pour prouver la bonne foi de la population : ce sera leur quatrième épreuve ! (Les autres équipes participantes tenteront leur chance aussi ; à vous de voir si vous souhaitez les faire intervenir par la suite ou si vous décidez qu'elles ont simplement suivi de fausses pistes et se sont perdues...).

Si les PJ ne se décident pas immédiatement, les prêtres montent à cheval et se lancent à la poursuite de Dassid. Le capitaine Radec ne met pas longtemps à les suivre. Si les PJ ne mènent pas la marche, prêtres et soldats se perdront dans le désert environnant pendant des heures sans pouvoir retrouver la trace de Dassid. Au bout de quelques heures, ils rebrousseront chemin et suivront la piste des PJ, plus facile à retrouver (à moins que ceux-ci n'aient délibérément dissimulé leurs traces).

L'arbitre décide d'aller examiner le coffre en cèdre contenant le casque, qui a lui aussi disparu.

SCÈNE 7 – RETROUVER DASSID

Décor : dans les Terres Sauvages

Personnages : les agents du Culte, le capitaine Radec et sa garde, Dassid, les Hursagides (tout ceci en fonction du déroulement des événements)

Objectif de l'Oracle : résoudre les événements à mesure qu'ils se présentent ; gérer la rencontre entre les PJ et les Hursagides

Objectif des personnages : retrouver Dassid

Dassid est en fuite. Le casque le pousse à rejoindre les Hursagides, car la divinité qui communique par l'intermédiaire de cet Éclat cherche à retrouver les descendants de ceux qui l'adoraient autrefois, mais aussi un Élu capable d'être son héraut (ce qui pourrait très bien susciter la jalousie de Dassid...). Dassid s'est emparé d'un des chevaux des prêtres du Soleil Noir et a cheminé par des sentiers secrets, dans les étendues désertes et sauvages, au-delà du Ninsum, vers l'ouest et le temple de jadis. Au bout d'un moment, il abandonne Sarpéliamon dans le désert, à la merci des bêtes des environs.

En fonction du second jet de dés que les PJ ont effectué pour retrouver Dassid, voici ce qui se passe. Que les PJ soient accompagnés (par les prêtres, par le capitaine et ses hommes) ou seuls, cela ne change rien au résultat (uniquement à ses conséquences).

Si les PJ ont échoué

Dassid s'enfuit et arrive au temple des Hursagides bien avant ses poursuivants. Coiffé du casque, mû par le pouvoir de la divinité, il communique avec les Hursagides et les prépare à la guerre. Il se laisse déborder par le désir de vengeance de la divinité, qu'il estime légitime. Il lance les Hursagides à l'assaut du village. Ce sont plus de deux-cents guerriers redoutables, armés de leurs doubles lames monstrueuses, qui marchent sur le village et qui attaqueront avant l'aube, alors que les villageois sont endormis. Leur objectif consiste à massacrer les habitants et à mettre le village à feu et à sang. Justes représailles. Ensuite, ils retourneront dans leur temple et restaureront le pouvoir de leur divinité de jadis, Ninsumû.

Tout ceci, bien sûr, si les PJ ne les interceptent pas et n'agissent aucunement.

Si les PJ ont obtenu une réussite

Ils retrouvent Sarpéliamon en fâcheuse posture : le gamin est attaqué par cinq lacertes. Juché sur un rocher pentu, il repousse tant bien que mal les prédateurs. Les PJ peuvent agir comme bon leur semble.

- Si le capitaine est présent (que les autres membres du Culte soient là ou pas), Sarpéliamon, fou de rage et étouffé par

une haine enfantine, lui ordonne de massacrer non seulement Dassid, mais également les habitants du village, « afin qu'ils soient donnés en exemple et que plus jamais on ne fasse subir une telle indignité à un émissaire de l'Unique ». Radeck est tenu d'obéir à Sarpéliamon (à moins que les PJ n'aient une idée formidable pour ramener le calme...).

- Les PJ ont toutefois encore une chance de rattraper Dassid avant qu'il n'arrive au temple et ne déclenche le courroux des Hursagides. Il leur faut tout d'abord réussir un jet de **Perception + Pistage Difficile (7)**. Une seule réussite suffit, mais pour rattraper Dassid, à bride abattue, chacun doit dépenser 1D d'Effort et 1D de Sang-Froid. Ceux qui n'en ont pas la possibilité restent en arrière et n'arriveront que plus tard. Ceux qui le font rattrapent Dassid juste à l'entrée du temple des Hursagides.

Si les PJ ont obtenu deux réussites ou davantage

Ils rattrapent Dassid au moment où celui-ci jette Sarpéliamon à terre. Des lacertes des brèches, à l'affût, se jettent sur le gamin. Les PJ ont le choix entre se lancer à la poursuite de Dassid et protéger le gamin, voire les deux. S'ils le protègent, Sarpéliamon n'exige pas que le village soit détruit, mais il veut la tête de Dassid.

Pour rattraper Dassid, un **simple jet de Volonté + Monture Difficile (7)** est nécessaire, opposé à la **Résistance + Monture** de Dassid. Si les PJ l'emportent, ils rattrapent Dassid bien avant que celui-ci n'atteigne le temple. S'ils échouent, c'est aux portes du temple qu'ils le rattrapent, au moment où le questeur s'engouffre entre les portes immenses gravées de scènes du passé des Hursagides.

Les PJ peuvent également se contenter de suivre Dassid jusqu'au temple, à bonne distance, s'ils le souhaitent.

L'objectif de Dassid ne change pas quoi qu'il advienne.

Disputer le Casque à Dassid

À un moment, les PJ seront forcément confrontés à Dassid. Parlemeront-ils avec lui ?

S'ils ne vont pas dans son sens (rejoindre les Hursagides et massacrer les habitants du village pour restaurer la divinité dans toute sa splendeur), Dassid les affrontera. S'il est seul, il ne représentera pas un adversaire bien redoutable, mais s'il a atteint le temple avant les PJ, il sera accompagné d'au moins trois Hursagides qui le prennent pour l'émissaire de Ninsumû.

En gros : quiconque coiffe le casque peut instantanément communiquer des ordres aux Hursagides, comprendre leur langue et, surtout, voir leur passé. Dès que quelqu'un coiffe le casque pour la première fois, il ou elle voit instantanément la véritable histoire, qui se déroule visuellement dans ses pensées, en une fraction de seconde. Disputer le Casque à Dassid n'est pas si facile. Pour le lui arracher, il faut le frapper avec une arme (ou avec les poings) : Difficulté (7) avec

un Handicap (1) (pour viser) et donc obtenir au moins deux réussites en tout.

Mais arracher le Casque ne suffit pas. Il faut ensuite réussir un jet de **Volonté + Éclats Difficile (7)** contre la **Volonté + Éclats de Dassid**. Si le PJ qui tente ceci n'est pas celui qui a été choisi par le casque à la scène 4, la difficulté passe à Très difficile (9), avec un Handicap (1) (n'est pas Élu d'une divinité qui veut...).

Le Casque de Ninsumû se contente pour l'instant de raconter son histoire. Mais il recèle bien d'autres pouvoirs, que les personnages vont pouvoir découvrir. Cela dit, lorsqu'un PJ réussit à s'approprier le Casque, la divinité entre en contact avec lui. Elle lui raconte l'histoire des Hursagides sous forme visuelle. Le PJ ressent en outre quelque chose d'extraordinaire : la divinité qui lui parle ainsi, sans aucun mot, est comme un joyau brut. Il ressent un instinct profond qui le pousse à projeter sa volonté sur la divinité. Demandez au joueur : « la divinité est semblable à sa statue usée dans le temple. Elle a pour ainsi dire perdu sa forme, et tu sens que ta première responsabilité vis-à-vis d'elle consiste à lui donner l'ébauche d'une forme. À toi de donner un genre, masculin, féminin ou autre, à la divinité que les Hursagides nommaient Ninsumû et dont le nom véritable s'est perdu dans la nuit des temps. Tu comprends que ce n'est que le premier pas sur une voie immense, un chemin qui mène vers une destination inconnue... »

Profitez-en pour rassurer les autres joueurs : au fil des aventures, les Élus potentiels trouveront leurs Éclats (et peuvent même être créés avec des Éclats, d'emblée). Dans GODS, les joueurs pourront définir les traits de leurs divinités.

Conclusion - Des ingrédients pour la fin

Objectif de l'Oracle et des personnages : conclure le récit.

Transition : ce scénario s'achève lorsqu'il n'existe plus de conflit. Une des forces en présence a remporté la victoire, et il y a fort à parier qu'une autre ait été presque entièrement anéantie. Chacune des factions du scénario cesse le conflit pour des raisons différentes.

Arrivé à ce point du scénario, plus rien n'est écrit. Tout dépend donc des diverses factions, de leurs objectifs et de la façon dont elles peuvent les atteindre.

Dassid : cherche à entrer en contact avec la divinité, à restaurer la tribu des Hursagides et à leur redonner leurs terres... quitte à massacrer les habitants du village, dont il trouve désormais les coutumes barbares. Négocier avec lui reste une possibilité, mais il refusera toute forme de compromis qui ne comprend pas une compensation pour les Hursagides (ce qui ne sera pas du goût du Culte).

Le Culte : cherche à éradiquer les hérétiques, ainsi que toute forme d'autre religion que la sienne. Le Culte ne cesse le conflit qu'une fois qu'il n'y a plus d'hérétiques vivants à sa connaissance. S'il apprend l'existence des Hursagides, il n'aura donc pas la tâche facile...

Les Hursagides : la dernière tribu hursagide, forte de 200 guerriers et guerrières (et d'une centaine d'enfants dont certains en âge de se battre) veut retrouver le contact avec sa déesse. Si un personnage coiffe le casque et assure les Hursagides qu'il est leur messie, ils le suivront (le PJ qui coiffe le casque dispose donc d'une véritable armée). En l'absence de message clair, ou si Dassid conserve le casque, ils massacreront les gens du village.

L'escouade du capitaine Radec : Radec a deux objectifs : obéir aux ordres, et faire respecter l'ordre. Il ne peut remplir le premier que si Sarpéliamon reste en vie. Dans le cas contraire, il devient un agent de l'ordre qui fera tout pour préserver la paix, y compris tenter de négocier une alliance avec les Hursagides si besoin est. Le fait qu'il déteste le Culte le poussera à chercher n'importe quelle façon de mettre des bâtons dans les roues de ses adeptes. Avec 50 hommes de troupe, il représente une force considérable.

Prévoir l'inattendu – Et si les joueurs se moquent bien des conflits des autres ?

Rien n'oblige les personnages joueurs à s'impliquer dans les conflits locaux. Ils peuvent tout à fait choisir de privilégier leurs propres intérêts, de dérober le casque et de s'enfuir. Dans ce cas, c'est assez simple. Quelques jours plus tard, le personnage qui s'est emparé le casque a une vision : les membres du Culte ont fait exécuter tous les personnages du village qui sont entrés en contact avec les personnages joueurs, sous prétexte qu'ils sont complices d'hérésie et ont participé à un acte de sorcellerie (les agents du Culte ont compris une partie des pouvoirs du casque). Si le Culte est au courant de l'endroit où se trouve l'ancien temple, la vision se poursuit avec le massacre des Hursagides par un régiment complet envoyé de Sabaah, avec à sa tête le capitaine Radec. La paix est revenue, le Culte est désormais très présent à Marad, où les villageois se convertissent en masse (par peur ou par réelle conviction). Quant aux PJ, mieux vaut qu'ils ne traînent pas trop dans les environs, car leurs têtes sont mises à prix.



Les habitants de Marad : ils ne veulent que la sécurité et se rangeront à la raison du plus fort. S'ils apprennent l'existence des Hursagides, ils auront toutefois une réaction de foule absurde et suicidaire. Tous prendront des armes improvisées et, « en l'honneur de Marad », marcheront sur le temple. Si personne n'intervient, ils se feront littéralement décimer (90 % de pertes, au point que le village deviendra ensuite un village fantôme, déserté et considéré comme maudit).

Possibilités

Les PJ peuvent se porter du côté des Hursagides et les aider à survivre, voire à décimer les villageois. Ils peuvent également lutter contre les Hursagides et Dassid. Rien n'empêche les PJ de tenter de rallier le capitaine à leur cause, et d'user pour ce faire de stratégies plus ou moins perfides (forcer Sarpéliamon à abonder dans leur sens, voire le faire disparaître, redonne à Radec son impartialité).

Qu'advient-il en cas de combat de masse ?

Un affrontement de masse serait trop compliqué à gérer dans le cadre de ce scénario d'initiation, mais il y a de fortes chances pour que le récit finisse en bain de sang.

Seuls face à n'importe quelle faction excepté les soldats, les Hursagides l'emportent avec un minimum de pertes.

Seuls face aux soldats, les Hursagides l'emportent avec 50 % de pertes. Quelques soldats en réchappent (et vont sonner l'alerte à Sabaah), dont le capitaine Radec. Sa stratégie lui permet tout de même d'infliger de lourds dommages à l'ennemi avant de battre en retraite avec les rescapés.

Si le village, le Culte et les soldats s'allient, ils repoussent les Hursagides, qui subissent 50 % de pertes avant de se replier dans le temple, où ils panseront leurs plaies (sans doute avant qu'une expédition punitive vienne de Sabaah pour les massacrer).

Dans tous les autres cas de figure : ce sont les PJ qui déterminent le cours de la bataille. Faites-les affronter un nombre d'adversaires équivalent à 1,5 fois le nombre de personnages du Groupe (les adversaires Hursagides, redoutables, comptent chacun pour deux personnages). La bataille tourne en faveur du camp qu'ils ont choisi de représenter.

FIN DU SCÉNARIO

La fin de ce scénario n'est pas écrite.

Tout peut arriver : nul n'est invulnérable, rien n'est interdit et aucune voie n'est fermée.

Tel est le monde de GODS.

Épilogue technique

Après leurs aventures, les joueurs ont eu un aperçu de la dynamique de leur équipe. Ils savent désormais comment ils fonctionnent en tant que Groupe (au sens technique du terme). Il est temps pour eux de choisir leur Instinct de Groupe : comme chaque personnage, le Groupe entier possède un Instinct. Il guide les actes de l'ensemble du Groupe (qui doit agir conformément avec les préceptes associés), et confère une capacité spéciale à ses membres.

Selon leurs actes durant ce scénario, les personnages ont le choix entre six des Instincts pour leur Groupe (les capacités de Groupe correspondantes sont indiquées ci-dessous). S'ils ont réglé leurs problèmes par le fer et le poing, l'**Épée** semble un choix pertinent. Une volonté de protéger les faibles (en particulier contre le Culte) désigne plutôt le **Gardien**. Si les joueurs ne se sont souciés que de leur propre intérêt, n'hésitant pas à retourner leur veste, la **Main** paraît indiquée. S'ils se sont intéressés aux mystères du monde (et en particulier ceux liés à l'histoire du village et à l'Éclat), le **Masque** est un excellent choix. S'ils envisagent de découvrir le vaste monde et s'ils voient Marad comme le début de longues pérégrinations, le **Voyageur** semble approprié. Et finalement, s'ils n'ont cherché qu'à détruire, méprisant les faibles et privilégiant la violence, le **Fléau** guidera leurs pas.

Instincts de groupe

Les principes et interdits suivis d'un « * » sont considérés comme les plus significatifs et rapportent ou font perdre 4D dans la Réserve de Groupe (même fonctionnement que les Instincts personnels, mais à l'échelle du Groupe).

L'ÉPÉE

Principes	relever de grands défis avec succès*, obtenir une large victoire de Groupe, respecter un code d'honneur commun (à définir) même lorsque cela a un coût élevé*, affronter un ennemi supérieur en nombre ou en puissance.
Interdits	fuir un combat*, trahir le code d'honneur du Groupe*, refuser un défi, échouer, abandonner.
Capacité de Groupe	Exhortation
Une fois par jour, chaque membre du Groupe peut dépenser 1D de chacune de ses Réserves pour annuler, durant une action, le malus de dés dû aux Blessures d'un autre membre du Groupe. Cette capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois sur un même membre et une même action, et les deux personnages impliqués doivent être en mesure de se parler, de se voir ou de se toucher. Les éventuels malus et effets techniques liés aux valeurs de Réserves s'appliquent immédiatement.	

LE FLÉAU

Principes	se livrer au pillage, détruire une communauté ennemie ou hostile*, triompher en Groupe face à des adversaires plus nombreux.
Interdits	épargner ceux qui ne sont pas dignes de survivre, accumuler des biens et provisions, planifier les choses à long terme, se livrer à des négociations*, ne pas se livrer au pillage et assouvir sa soif de violence régulièrement*.
Capacité de Groupe	Avantage du nombre
Une fois par jour, lorsqu'un membre du Groupe réussit une attaque au contact contre un adversaire, il peut dépenser 1D de chacune de ses Réserves pour accorder immédiatement une attaque supplémentaire (et seulement une attaque) avec une difficulté de 7 à un autre membre du Groupe également engagé au contact contre le même adversaire. Si cette attaque touche, elle inflige 1 dommage supplémentaire. Cette capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois dans un même tour contre un même adversaire, et les deux personnages impliqués doivent être en mesure de se parler, de se voir ou de se toucher. Les éventuels malus et effets techniques liés aux valeurs de Réserves s'appliquent immédiatement. Cette capacité bénéficie du bonus s'appliquant sur les actions collectives puisque les deux membres du Groupe attaquent la même cible durant ce tour.	

LE GARDIEN

Principes	risquer la survie du Groupe pour protéger les faibles*, guider une communauté sur la « bonne » voie, faire passer l'intérêt collectif avant tout*.
Interdits	mettre une communauté (alliée ou neutre) en danger*, refuser d'accorder la protection du Groupe, massacrer gratuitement*, trahir une parole donnée par le Groupe (même si tout le monde n'est pas d'accord).
Capacité de Groupe	Conseil tactique
Une fois par jour, chaque membre du Groupe peut dépenser 1D de chacune de ses Réserves pour accorder une relance sur une action de défense à un autre membre du Groupe. Si l'action de défense est réussie et qu'il s'agit d'une parade (et non d'une esquivé), le défenseur n'a besoin que d'une réussite excédentaire sur son adversaire (plutôt que de deux) pour bénéficier d'une contre-attaque (cf. page 23). Cette capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois sur une même action de défense, et les deux personnages impliqués doivent être en mesure de se parler, de se voir ou de se toucher. Les éventuels malus et effets techniques liés aux valeurs de Réserves s'appliquent immédiatement.	

LA MAIN

Principes	trahir et manipuler pour obtenir de grands avantages*, voler des biens de grande valeur*, éliminer rapidement un groupe d'adversaires digne d'eux, mettre au point des pièges élaborés et rencontrer le succès grâce à eux.
Interdits	partager les biens et ressources du Groupe avec d'autres, collaborer sans obtenir un gain très substantiel ou sans trahir*, respecter une promesse faite par le Groupe lorsque cela s'accompagne de désagréments, se servir par la force*.
Capacité de Groupe	Diversión
Une fois par jour, chaque membre du Groupe peut dépenser 1D de chacune de ses Réserves pour accorder le trait Rapide (2) à l'arme d'un autre membre du Groupe sur une action d'attaque « surprise ». La cible, distraite par l'utilisateur de la Diversión et incapable de se défendre, ne doit pas avoir conscience de la présence de l'attaquant (ce qui peut éventuellement impliquer un jet de Volonté + Discrétion opposé à la Perception + Vigilance de la cible) et l'attaquant ne doit pas être engagé en combat. Si la cible subit au moins une Blessure Grave des suites de cette attaque, cette Blessure Grave devient une Blessure Mortelle (une seule Blessure Grave est transformée, même si l'attaque en inflige deux). Cette capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois sur une même action d'attaque et une même cible (lors de la même confrontation), et les deux personnages impliqués doivent être en mesure de se parler ou de se voir. Les éventuels malus et effets techniques liés aux valeurs de Réserves s'appliquent immédiatement.	

LE MASQUE

Principes	acquérir des connaissances rares, résoudre un grand mystère*, révéler un important secret*, partager des connaissances importantes avec ceux qui en sont dignes.
Interdits	détruire des connaissances rares*, refuser de lever le voile sur un mystère ou une énigme, refuser de partager des connaissances avec ceux qui s'en sont montrés dignes*.
Capacité de Groupe	Partage des acquis

Une fois par jour, chaque membre du Groupe peut dépenser 1D de chacune de ses Réserves pour accorder une compétence (qu'il possède au moins au niveau Confirmé) à un autre membre du Groupe (qui bénéficie alors du niveau Débutant dans cette compétence jusqu'à la fin du tour). Cette capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois sur un même membre et un même tour, et les deux personnages impliqués doivent être en mesure de se parler, de se voir ou de se toucher. Les éventuels malus et effets techniques liés aux valeurs de Réserves s'appliquent immédiatement.

LE VOYAGEUR

Principes	parvenir à survivre face à une grande adversité*, réussir à s'adapter dans les circonstances les plus difficiles, explorer des lieux oubliés et découvrir des civilisations perdues*.
Interdits	perdre un membre du Groupe*, risquer la vie du Groupe inutilement*, s'enraciner à un endroit, devenir dépendant d'une communauté ou d'un groupe (ces deux derniers interdits peuvent devenir significatifs s'ils se prolongent trop dans le temps).
Capacité de Groupe	Soins conjoints

Une fois par jour, chaque membre du Groupe peut dépenser 1D de chacune de ses Réserves pour accorder une relance et diminuer d'un cran le Handicap sur une action de soin d'un autre membre du Groupe. Cette capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois sur une même action de soin, et les deux personnages impliqués doivent traiter la Blessure en même temps (ou pratiquer les soins d'urgence en même temps). Les éventuels malus et effets techniques liés aux valeurs de Réserves s'appliquent immédiatement. Cette capacité bénéficie du bonus s'appliquant sur les actions collectives puisque les deux membres du Groupe soignent la même cible.

CETTE AVENTURE VOUS A PLU ?

Vous avez vécu une expérience unique, avec une fin surprenante ou tout simplement épique ? Écrivez-nous à oracle@arkhane-asylum.fr pour nous raconter la fin de votre partie, ou une anecdote qui vous a marqué !

PNJ ET CRÉATURES DU SCÉNARIO

Villageois de Marad standard

(Menace - Mineure, Expérience - Débutant, Rôle - Mineur)

Attaque	3D	Contact	7	Réaction	3D
Action	3D	Spécialité	4D*		
Relances	0	Réserve	0		
Armure	aucune				
Blessures	Légères (1)	Graves (4)	Mortelles (6)		
	○	○	○		

* En fonction du métier du villageois.

Villageois de Marad (compétiteur)

(Menace - Sérieuse, Expérience - Confirmé, Rôle - Secondaire)

Attaque	4D	Contact	7	Réaction	3D+1
Action	3D	Spécialité	5D*		
Relances	0D	Réserve	1D		
Arme	couteau, dommages 2				
Armure	aucune				
Blessures	Légères (2)	Graves (5)	Mortelles (8)		
	○○	○	○		

* On considère que leur score de Spécialité s'applique aux jets nécessaires pour remporter les épreuves (escalade, etc.).

Soldat du Culte

(Menace - Sérieuse, Expérience - Confirmé, Rôle - Mineur)

Attaque	4D	Contact	7	Réaction	3D
Action	3D	Spécialité	5D		
Relances	0D	Réserve	0D		
Arme	glaive, dommages 2				
Armure	cuirasse, protection 2				
Blessures	Légères (2)	Graves (5)	Mortelles (9)		
	○○	○	○		

Hershaad

(Menace - Sérieuse, Expérience - Confirmé, Rôle - Secondaire)

Attaque	5D	Contact	7	Réaction	3D+1
Action	3D	Spécialité	5D*		
Relances	1D	Réserve	1D		
Arme	glaive, dommages 3				
Armure	cuirasse renforcée, protection 3, Lourde (2)				
Blessures	Légères (2)	Graves (5)	Mortelles (9)		
	○○	○○	○		

* Commandement.

Soldat du capitaine Radec

(Menace - Sérieuse, Expérience - Confirmé, Rôle - Mineur)

Attaque	4D	Contact	7	Réaction	3D
Action	3D			Spécialité	5D*
Relances	0D			Réserve	0D
Arme	épée, dommages 2				
Armure	cuir, protection 1				
Blessures	Légères (2)	Graves (5)	Mortelles (9)		
	OO	O	O		

* Commandement.

Capitaine Radec

(Menace - Majeure, Expérience - Expert, Rôle - Important)

Attaque	5D	Contact	7	Réaction	3D+2
Action	4D			Spécialité	6D*
Relances	1D			Réserve	2D
Arme	épée, dommages 3				
Armure	cuir renforcé, protection 2				
Blessures	Légères (2)	Graves (5)	Mortelles (9)		
	OO	OO	O		

* Commandement.

Descendant d'Hursagide

(Menace - Mortelle, Expérience - Expert, Rôle - Secondaire)

Attaque	6D	Contact	7	Réaction	3D+1
Action	4D			Spécialité	6D*
Relances	1D			Réserve	1D
Arme	épée double, dommages 4, Rapide (2)				
Armure	cuir renforcé et peau épaisse, protection 3				
Blessures	Légères (3)	Graves (6)	Mortelles (9)		
	OO	OO	OO		

* Survie.

DASSID

PROFIL: Guerrier

INSTINCT: l'Épée

ÂGE: Adulte

CARACTÉRISTIQUES

Physiques		Manuelles	
Puissance	3D	Précision	2D
Résistance	3D	Réflexes	3D
Mentales		Sociales	
Connaissance	2D	Volonté	2D
Perception	2D	Empathie	2D

RÉSERVES

Sang-Froid	8D	Effort	11D
------------	----	--------	-----

BLESSURES

Légères	3	OOOO
---------	---	------

Graves	6	OOO
--------	---	-----

Mortelles	10	OO
-----------	----	----

COMPÉTENCES ET SPÉCIALITÉS

Débutant: Cité, Corps à corps, Civilisations, Éclats, Lancer, Mythes, Relationnel, Soins, Voyage

Confirmé: Artisanat, Bouclier, Monture, Tir, Vigilance

Expert: Athlétisme, Mêlée

Spécialités: Arc lourd (Tir), Épée (Mêlée), Escalade (Athlétisme), Hursagides (Mythes)

PARTICULARITÉS

Feinte mortelle (technique). Une fois par tour, avant de faire une action d'attaque au contact, Dassid peut faire un jet de **Perception + Mêlée Difficile (7)** assorti d'un Handicap égal aux Réflexes de son adversaire (avec un maximum de Handicap (III) pour 3D en Réflexes). S'il réussit, il confère pour cette attaque le trait Rapide (2) à son arme de mêlée (dont la valeur de dommages est alors réduite de 1). Si Dassid rate son jet de Perception + Mêlée, il perd 1D dans sa Réserve de Sang-Froid.

Toujours sur le qui-vive. Dassid est toujours prêt à réagir et ne dort que d'un œil. Il bénéficie d'un bonus de +1D sur ses jets de Vigilance (y compris sur les jets de Réaction).

Capacité d'Instinct: Pour la gloire. Lorsque Dassid affronte plusieurs adversaires en même temps au contact, il gagne un bonus de +1D sur ses actions d'attaque au contact contre ces adversaires. S'il subit au moins une Blessure Grave lors de l'affrontement, il augmente de 1 les dommages qu'il inflige au contact (les dommages ne sont augmentés que de 1, même si Dassid subit plusieurs Blessures Graves).

ÉQUIPEMENT

- Armure de cuir renforcé, protection 3, Lourd (2)
- Épée, dommages 4
- Couteau, dommages 3
- Arc lourd, dommages 4, portée 45/120/240, Lourd (3)
- Bouclier lourd, protection 3
- Flèches (10)



CARNET DE ROUTE DE L'ORACLE

QUAND ESHMARADDON SERRA LE POING



Thème : la corruption de l'innocence

Générique	
Dassid le questeur	vainqueur de l'an précédent, descendant des Hursagides aux six doigts.
Eshmaraddon	nom du héros du village
Eshmarades	nomades ayant jadis massacré les Hursagides pour s'emparer de leur village
Ézoé	Asahaa (porteuse d'eau) maladroite
Hershaad Jambe-Croche	principal agent du Culte
Hursagides	premiers occupants du village, spoliés de leurs terres par les Eshmarades
Jyvas	arbitre des festivités
Marad	nom du village
Nahander	habitant-e du village qui a vu le véritable temple, au-delà du Ninsum.
Nashee	obscur divinité adorée par Yeth-Djazil
Ninsumû	nom donné à l'ancienne divinité du fleuve et de la fertilité
Sarpéliamon (le Miséricordieux)	enfant et émissaire du Culte
Yedzer	villageois dont le fils a six doigts
Yeth-Djazil	concurrent des PJ, adorateur autoproclamé de Nashee, Fille des Traîtres.

Scène 1 - Le nid d'aigles (page 32), au pic des aigles, avec une équipe adverse menée par Yeth-Djazil, des lacertes des brèches (créatures)

Oracle, présentez le contexte et expliquez les règles. **PJ**, récupérez un œuf d'aigle et descendez du pic.

Question 2 : si le PJ a obtenu moins de 2 réussites, une lacerte de plus dans le combat.

Question 3 : si le personnage (nom : _____) obtient plusieurs réussites, on lui demandera de narrer son exploit plus tard.

- .. Le « pivot » du groupe de PJ a assuré le groupe. Pas de Handicap.
- .. Le « pivot » du groupe de PJ n'a pas assuré le groupe. Handicap (I) aux actions physiques pendant la scène.

Technique : la difficulté des actions de combat est de 7.

Scène 2 - Sombres cavaliers (page 42), au pied du pic des aigles, juste après l'épreuve, avec **Dassid le questeur**, les **adeptes du Culte** (dont **Hershaad Jambe-Croche** et le **Miséricordieux Sarpéliamon**) et **Jyvas** l'arbitre du village

- .. Présenter les Instincts
- .. Scène du sang dans les œufs
- .. Intervention des cavaliers (présentation de Hershaad et Sarpéliamon); Yeth-Djazil est emmené
- .. Déterminer l'équipe qui a remporté l'épreuve

Oracle, présentez le Culte. **PJ**, assurez le bon déroulement de l'épreuve et évitez de faire du Culte un ennemi, puis rentrez au village une fois le vainqueur de l'épreuve déclaré.

Scène 3 - Vie au village (page 44), au village de Marad, avec tous les villageois (et peut-être le Culte).

Oracle, présentez le village (et faites jouer au moins les sous-intrigues **Prêter le fer**, **Le temple** et **Le fuseau disparu**). **PJ**, profitez de la fête jusqu'à ce que chacun ait eu l'occasion de pratiquer une activité de son choix.

Mini-scènes possibles :

- .. **Prêter le fer***
- .. **Le temple (Ninsum)***
- .. **Le fuseau disparu***
- .. Sur les rives du Siirh
- .. Les agneaux
- .. La cuisinière
- .. Le voleur
- .. Le diseur de bonne aventure
- .. Le fuyard
- .. Les jeunes gens

*** Scènes obligatoires**

Scène 4 - La présentation du trophée (page 46), au village.

Oracle, déterminez le PJ en phase avec l'Éclat. **PJ**, entrez en contact avec la divinité, sauvez l'enfant de la noyade.

- .. Le casque tombe, **notez le nom du PJ choisi par le casque**: _____
- .. L'enfant dans le fleuve
- .. Les femmes enceintes en souffrance

Interlude : chaque PJ passe une compétence de Débutant à Confirmé.

- .. Obtention d'une spécialité si l'enfant a été sauvé dans la scène 4.
- .. Possibilité de choisir l'Instinct de Groupe dès à présent.

Scène 5 - Les trois sangs - L'arrivée du capitaine (page 50), au village, avec le capitaine Radec et ses soldats.

Oracle, préparez les conflits à venir. **PJ**, trouvez les trois sangs (celui d'un juste, d'un traître et d'un innocent), puis rejoignez la place du village pour faire connaissance avec le capitaine.

- .. Le sang du juste
- .. Le sang du traître
- .. Le sang de l'innocent
- .. Présenter l'exécution aux PJ
- .. L'arrivée du capitaine

Scène 6 - Le trophée a disparu (page 52), au village, avec Radec, le Culte, Yeth-Djazil.

Oracle, annoncez la catastrophe. **PJ**, enquêtez jusqu'à ce que quelqu'un se lance à la poursuite de Dassid

- .. Fin de l'épreuve des sangs
- .. Le Miséricordieux a disparu

Scène 7 - Retrouver Dassid (page 53), dans les Terres Sauvages, à cheval ou à pied.

Oracle, résolvez les situations logiquement. **PJ**, retrouvez Dassid.

Technique : Handicap (I) aux jets pour retrouver Dassid si les PJ sont à pied.

Grand final (page 54) : à déterminer

Le scénario s'achève lorsqu'il n'existe plus de conflit.

Technique : résolution des combats de masse (si nécessaire) :

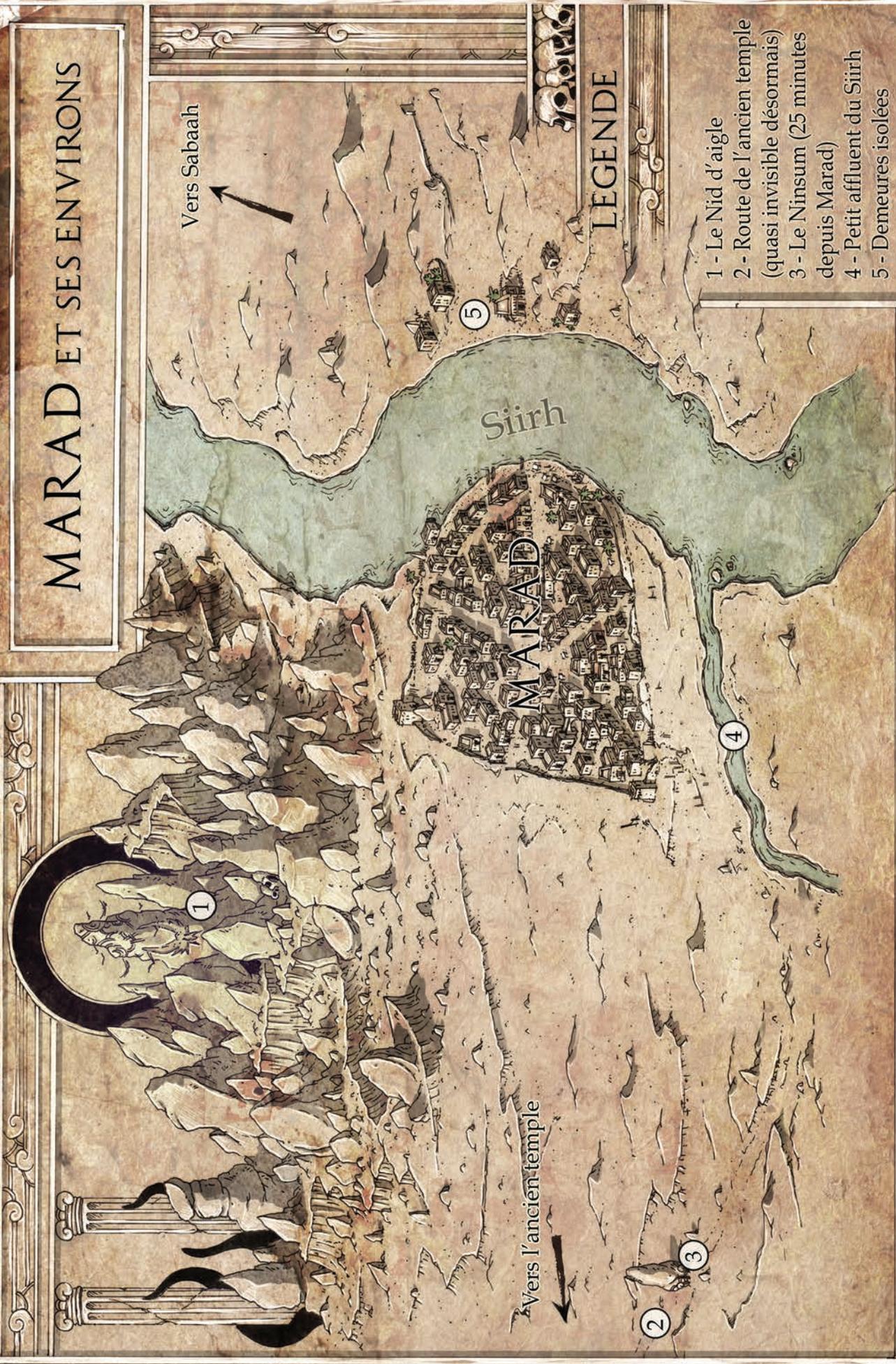
- .. **Hursagides contre une faction (sauf soldats)** à Les Hursagides l'emportent avec un minimum de pertes
- .. **Hursagides contre soldats** à Les Hursagides l'emportent avec 50 % de pertes (Radec survit avec quelques soldats).
- .. **Hursagides contre une alliance Culte + Soldats + Village** à Les Hursagides sont vaincus avec 50 % de pertes.

Tout autre cas de figure : les actes des PJ déterminent la victoire ou l'échec du camp où ils se trouvent.

Épilogue - Choix d'un Instinct de groupe (Épée, Fléau, Gardien, Main, Masque ou Voyageur) (s'il n'a pas été choisi avant la scène 5).



MARAD ET SES ENVIRONS



Vers Sabaah

Vers l'ancien temple

LEGENDE

- 1 - Le Nid d'aigle
- 2 - Route de l'ancien temple (quasi invisible désormais)
- 3 - Le Ninsum (25 minutes depuis Marad)
- 4 - Petit affluent du Siirh
- 5 - Demeures isolées

DOULA

Je l'ai rencontrée dans la jungle de Tuuhle ; nous n'avons pas parlé, il n'y en avait pas besoin. Elle m'a mordu quand nous nous sommes embrassés. J'ai voulu la caresser et elle a arrêté mon geste, elle m'a dit « pas avant que tu me ramènes le soleil. »

Alors je vais chercher le soleil.

Doula est un passionné. Il croit sincèrement que le monde lui est redevable de quelque chose. Il est né, il a fait cet effort ; eh bien maintenant, que le monde prouve qu'il mérite Doula ! Pourtant remplie de dangers, sa jungle était devenue trop petite pour lui. Les monstres et leurs venins, les rivaux et leurs poisons, Doula avait déjà fait le tour de tout ! Les femmes, les amours, Doula avait déjà goûté à tout ! Certains doivent partir se frotter aux limites du monde ; Doula est de ceux-là, et son départ n'a surpris personne.

Lorsqu'il a rencontré cette femme, dans la jungle, il faut bien avouer que sa demande a été si séduisante... Une simple promesse et partir, partir vers l'horizon, vers le soleil même...

Doula n'a jamais peur, il sait que son destin sera extraordinaire, et ce destin, il n'est pas encore là... Il faudra aller le dénicher comme un œuf précieux et Doula refuse de mourir avant d'être qui il doit devenir ; alors à quoi bon avoir peur ? La seule terreur de Doula est l'ennui et la monotonie. Il sait qu'il est fort, souple, endurant. Il a survécu à beaucoup de dangers, humains ou animaux, aux étranges pièges tendus par la jungle elle-même.

Doula veut trouver le soleil, et ensuite, Doula veut d'autres bonheurs encore, des bonheurs gagnés avec les dents, avec les muscles, avec la chair ! Qu'on lui serve son destin !

Doula est un chasseur, il connaît les poisons, les venins et les armes de bois ; donnez-lui une plante, une bête, un bâton, il saura réparer son matériel ou celui des autres, empoisonner une flèche, redresser une lance, ou bien trouver la glande, dans sa proie, qui saura donner un suc aux propriétés étranges... Doula est loin de chez lui et la faune et la flore lui sont donc étrangères, mais il apprend, et il apprend vite.

LE MONDE

Ah ! Le monde tourné un peu autour de Doula, il faut être clair... c'est qu'il a tant à offrir, Doula ; sa force, ses faits d'armes, sa beauté, sa passion, ses victoires. Le soleil ne se lève pas que pour lui, mais tout de même, si on réfléchit bien...

Le monde est un fruit, prêt à être cueilli, juteux, frais, chaud, tendre, tout à la fois, comme le baiser et la morsure de cette femme étaient eux aussi tout à la fois, là-bas, dans ce pays maintenant si lointain. Et ce fruit, il faut y plonger les doigts pour en goûter la chair, s'en enivrer. Sinon, à quoi bon ?

LE CULTE

L'ascèse n'est pas au goût de Doula. La torture non plus... Doula combat franchement, sans douleur inutile, sans obéir à qui que ce soit ; Doula se bat en chasseur, en amoureux de la vie, en homme qui tient debout seul. Qui a besoin d'être entouré par d'autres personnes dans un même uniforme que le sien ? Les lâches et les assassins.

LE GROUPE

Doula tient debout seul, mais son voyage a été long, et les rencontres de quelques heures ne nourrissent pas son âme passionnée. Il serait heureux de rejoindre un groupe et d'y tisser de véritables liens, d'y vivre une histoire commune. Doula

n'imposerait sa séduction à personne, mais si dans ce groupe, eh bien, se trouvait une femme qui trouvait Doula à son goût... les choses n'en seraient que plus douces.

LA MORT

Pas avant d'être repu, vieux, d'en avoir assez ! Jamais, pas avant ! Vivre !

LES PEURS

L'ennui, le toujours-pareil-jour-après-jour. Le fade. Ne pas être reconnu pour ce qu'il est ; un cadeau de chair, un cadeau vivant !

PHILOSOPHIE

Doula n'acceptera jamais d'entrer dans le rang ; il doit être lui, Doula, entièrement. Au fond, il désire trouver une quête qui le sublimerait, et il pense l'avoir trouvée dans ce soleil à rapporter à cette femme qui sait mordre et embrasser tout à la fois. Il est franc, agréable, il n'attend personne pour se définir ; il sait qui il est, et est, il faut l'avouer, très sympathique. Si Doula devait être quelque chose, ce serait un piment sucré. Très sucré. Et très pimenté.



DOULA

TITRE _____ INSTINCT l'Épée
 ÂGE Adulte
 GENRE Masculin DESCRIPTION _____
 ORIGINE Tuuhle
 PROFIL Chasseur

EXPERIENCE
 REPUTATION

PHYSIQUES	MANUELLES	MENTALES	SOCIALES
PUISSANCE ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆	PRÉCISION ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆	CONNAISSANCE ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆	VOLONTÉ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆
RÉSISTANCE ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆	RÉFLEXES ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆	PERCEPTION ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆	EMPATHIE ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆
MALUS <input type="checkbox"/>	MALUS <input type="checkbox"/>	MALUS <input type="checkbox"/>	MALUS <input type="checkbox"/>

◇ L'HOMME

Arts ◆◆◆◆◆
 Cité ◆◆◆◆◆
 Civilisations ◆◆◆◆◆
 Relationnel ◆◆◆◆◆
 Soins ◆◆◆◆◆
 MALUS

◇ L'ANIMAL

Animalisme ◆◆◆◆◆
 Faune ◆◆◆◆◆
 Monture ◆◆◆◆◆
 Pistage ◆◆◆◆◆
 Territoire ◆◆◆◆◆
 MALUS

COMPÉTENCES ET SPÉCIALITÉS

SPÉCIALITÉS: Arc léger (Tir),
Poisons (Flore), Gibier (Pistage)

◇ L'OUTIL

Adresse ◆◆◆◆◆
 Armurerie ◆◆◆◆◆
 Artisanat ◆◆◆◆◆
 Mécanismes ◆◆◆◆◆
 Runes ◆◆◆◆◆
 MALUS

◇ LES TERRES

Athlétisme ◆◆◆◆◆
 Discretion ◆◆◆◆◆
 Flore ◆◆◆◆◆
 Vigilance ◆◆◆◆◆
 Voyage ◆◆◆◆◆
 MALUS

◆ BONUS 1D
 ● RELANCE

◇ L'ARME

Bouclier ◆◆◆◆◆
 Corps à corps ◆◆◆◆◆
 Mêlée ◆◆◆◆◆
 Lancer ◆◆◆◆◆
 Tir ◆◆◆◆◆
 MALUS

◇ L'INCONNU

Éclats ◆◆◆◆◆
 Lunes ◆◆◆◆◆
 Mythes ◆◆◆◆◆
 Panthéons ◆◆◆◆◆
 Rituels ◆◆◆◆◆
 MALUS

BONUS I MALUS

BLESSURES

LÉGÈRE	GRAVE	MORTELE
3	6	10
◆◆◆	◆◆◆◆	◆◆◆◆◆
-1D	-2D	-3D

SANG-FROID

EFFORT
◆◆◆◆
◆◆◆◆
◆◆◆◆

INSTINCT

L'Épée

L'Épée est mue par un désir de gloire et de conquête. En fait, peu lui importe le combat à mener pourvu qu'elle puisse assouvir sa soif de batailles. Mais L'Épée n'est pas une meurtrière aveugle, elle a un code, quelque chose qui l'empêche de sombrer dans la démence sanguinaire et destructrice propre au Fléau. Cette conception parfois très personnelle de l'honneur est sans doute sa plus grande faiblesse.

Doula recherche une gloire un peu différente, mais il sait qu'il devra mener de nombreux combats pour y goûter. Il rapportera le soleil et il pourra enfin rentrer chez lui et trouver le véritable bonheur. Il aura alors tant de choses à raconter...

PRINCIPES: relever un défi, prendre l'initiative, obtenir une grande victoire*, faire preuve d'un sens de l'honneur (et se mettant dans une fâcheuse position se faisant*).

INTERDITS: fuir*, refuser un défi, baisser les bras, faire preuve de lâcheté*, échouer lamentablement.

CARACTÈRE: courageux, déterminé, implacable.

Les principes et interdits suivis d'un « * » sont considérés comme les plus significatifs et rapportent ou font perdre 4D dans chaque Réserve.

CAPACITÉ D'INSTINCT POUR LA GLOIRE!

Lorsque Doula affronte seul et au contact un adversaire représentant au moins une Menace Sérieuse, ou au moins deux adversaires représentant une Menace Mineure en même temps, il gagne un bonus de +1D sur ses actions d'attaque au contact contre ces adversaires. S'il subit au moins une Blessure Grave lors de l'affrontement, il augmente de 1 les dommages qu'il inflige au contact (les dommages ne sont augmentés que de 1, même si Doula subit plusieurs Blessures Graves).

CAPACITÉS

LIEN DU PRÉDATEUR

Avec un jet d'Empathie + Animalisme réussit contre une difficulté de 7, Doula peut apaiser un mammifère prédateur qui ne l'attaquera pas, lui ou les membres de son Groupe, s'ils n'entreprennent aucune action menaçante envers l'animal. Si plusieurs prédateurs sont concernés, le jet souffre d'un Handicap (I) par prédateur supplémentaire, jusqu'à un maximum de Handicap (III). La difficulté du jet passe à 9 s'il s'agit d'un prédateur extraordinaire (comme une version « géante » d'un animal, ou une créature hors du commun possédant un instinct animal).

PRÉDATEUR SILENCIEUX

Doula bénéficie d'un bonus de +1D sur toutes ses actions liées à la discrétion.

ARMES

Arc léger
Lance

DOMMAGES

3
3

PORTÉE

20 50 100

TRAITS

Lourd (2)
Lourd (2)

ÉQUIPEMENT

Flèches (12)
Pièges et collets
Nécessaire de voyage

ARMURES

PROTECTION

MOBILITÉ

TRAITS

GAMESH

J'étais fait pour être un héros, mais j'ai dû quitter l'armée dans la honte. Qui passe pour le héros ? Lui, eux ; le Culte. Qu'ont-ils de plus que moi ? Le vice. La cruauté. La brutalité. S'il faut cela pour être un héros, eh bien qu'il en soit ainsi.

Gamesh pensait avoir un destin tout tracé. Beau, fort, loyal, plein de prestance ; il était né pour devenir garde de Sabaah. Gamesh se voyait monter les échelons et finir sa vie comme haut gradé, après s'être marié à une femme aussi belle que timide, qui lui aurait fait une poignée de petits garçons beaux et forts, et une autre poignée de petites filles jolies et douces. Et puis... et puis le Culte est arrivé. Devant la violence du Culte, les tortures, les exécutions brutales, Gamesh a préféré quitter l'armée ; pire, quitter Sabaah.

Gamesh pensait être un homme profondément juste, mais ce départ lui a donné tort. Il sait, au fond, qu'un homme juste serait resté, qu'un homme juste aurait serré les dents...

Gamesh n'a pas du tout aimé le reflet qu'il a vu dans ce miroir ; un homme égoïste, violent, qui avait toujours réfréné ses pulsions pour se donner l'apparence d'un homme d'honneur. Au fond, Gamesh est jaloux du Culte, de cette agressivité qui ne se cache pas ; et s'il a bien été blessé par son départ de Sabaah, c'est son ego qui saigne, et pas sa chair.

Gamesh a des choses à prouver, mais quoi ? Qu'il est un homme juste et bon qui met sa force au service des autres, comme il l'a toujours cru ? Ou qu'il est une bête brutale et agressive, qui piétinera n'importe qui pour toucher son rêve de gloire du doigt ?

Gamesh est un colosse. Il est extrêmement fort, et jusque-là, son désir de justice l'a toujours empêché de laisser libre cours à sa puissance physique. Mais son aigreur, sa nouvelle compréhension du monde ont fait sauter des verrous, et Gamesh bouillonne...

LE MONDE

Gamesh a fait une erreur classique ; croire que le monde récompensait les gentils. Peut-être que oui, peut-être que non, mais dans le doute, mieux vaut ne compter que sur soi-même. Gamesh se sent profondément trahi, et s'il a été *juste* durant tant d'années, c'était bel et bien pour recevoir les récompenses du destin. Il s'estime floué, viscéralement, douloureusement.

LE CULTE

Le Culte représente le mensonge, la trahison. Pour Gamesh, le Culte a volé son futur ; sa vie, même. Si le Culte n'était jamais arrivé à Sabaah, Gamesh n'aurait jamais eu à se voir en face, et c'est cela, surtout, qu'il trouve impardonnable.

LE GROUPE

Gamesh est pris entre deux feux ; être le colosse bienveillant lui a toujours permis d'exister parmi les siens, de sortir du lot, aussi, mais sa colère luit maintenant sous ce masque, et cela se voit. Gamesh aimerait faire partie d'un groupe, retrouver sa place, cette place qui lui donnait le beau rôle, mais son aigreur le ronge en permanence.

LA MORT

Partir, sans doute rien d'autre, rien de plus profond... mais partir ? En furie, en rage, en cassant des crânes à mains nues... et enfin, le... silence ?

LES PEURS

Cette explosion à venir, ce fil du rasoir sur lequel il oscille. Sous ce masque de force, Gamesh respire sa terreur souffle après souffle.

PHILOSOPHIE

Gamesh a une revanche à prendre, mais envers qui ? Le Culte, qui lui a fait voir son vrai visage ? Sabaah, qui n'a pas su tenir ses promesses ? Le groupe, qui finira par le voir pour ce qu'il est, il en est persuadé ? Lui-même ? La vie ? Qui ? Sa rage devra trouver une cible. Et gare à cette victime, lorsqu'elle l'aura désignée.



GAMESH

TITRE _____ INSTINCT le Gardien
 ÂGE Adulte
 GENRE Masculin DESCRIPTION _____
 ORIGINE Babel (Sabaah)
 PROFIL Guerrier

PHYSIQUES

PUISSANCE



RÉSISTANCE



MALUS

MANUELLES

PRÉCISION



RÉFLEXES



MALUS

MENTALES

CONNAISSANCE



PERCEPTION



MALUS

SOCIALES

VOLONTÉ



EMPATHIE



MALUS

EXPERIENCE
REPUTATION

◇ L'HOMME

Arts
 Cité
 Civilisations
 Relationnel
 Soins

MALUS

◇ L'ANIMAL

Animalisme
 Faune
 Monture
 Pistage
 Territoire

MALUS

COMPÉTENCES ET SPÉCIALITÉS

SPÉCIALITÉS: Commandement (Relationnel), Épée (Mêlée), Monter la garde (Vigilance)

◇ L'OUTIL

Adresse
 Armurerie
 Artisanat
 Mécanismes
 Runes

MALUS

◇ LES TERRES

Athlétisme
 Discretion
 Flore
 Vigilance
 Voyage

MALUS

◇ L'ARME

Bouclier
 Corps à corps
 Mêlée
 Lancer
 Tir

MALUS

◇ L'INCONNU

Éclats
 Lunes
 Mythes
 Panthéons
 Rituels

MALUS

BONUS I MALUS

◆ BONUS 1D
● RELANCE

BLESSURES

LÉGÈRE GRAVE MORTELLE

3 6 10

1D -2D -3D

SANG-FROID

EFFORT

INSTINCT

Le Gardien

Toute communauté a besoin d'un Gardien. Ceux qui se placent sous son bras protecteur abandonnent sans doute un peu de leur liberté, mais ils le font avec humilité, conscients que leurs chances de survie n'en seront que meilleures. L'Instinct du Gardien peut aussi bien inspirer les êtres les plus altruistes et dévoués à leur communauté/Groupe que les pires despotes, persuadés qu'ils sont les gardiens d'un troupeau incapable de survivre par lui-même.

Gamesh est tiraillé entre la volonté de protéger ceux de son Groupe et son désir de vengeance envers le Culte, qui pourrait les mettre tous en danger.

PRINCIPES: organiser, protéger, surveiller, guider, privilégier l'intérêt collectif*.

INTERDITS: trahir, mettre sa communauté en danger*, refuser sa protection, tuer gratuitement*.

CARACTÈRE: autoritaire, intègre, méthodique, rigoureux, stoïque.

Les principes et interdits suivis d'un « * » sont considérés comme les plus significatifs et rapportent ou font perdre 4D dans chaque Réserve.

CAPACITÉ D'INSTINCT AUTORITÉ

Gamesh bénéficie d'un bonus de +1D sur les jets de Relationnel visant à donner des ordres, ou sur ses jets de Vigilance lorsqu'il s'agit de mettre au point des tactiques. Si le jet est réussi, Gamesh regagne immédiatement 1D dans sa Réserve de Sang-Froid.

CAPACITÉS PROTECTEUR

Une fois par tour, avec une action de défense, Gamesh peut parer une attaque dirigée contre un membre de son Groupe situé à côté de lui. La difficulté de cette action est de 7. Cette parade ne permet pas d'effectuer de contre-attaque.

TOUJOURS SUR LE QUI-VIVE

Gamesh est toujours prêt à réagir et ne dort que d'un œil. Il bénéficie d'un bonus de +1D sur ses jets de Vigilance (ce qui inclut les jets de Réaction).

ARMES

Épée

Couteau

DOMMAGES

4

3

PORTÉE

TRAITS

ÉQUIPEMENT

Nécessaire de voyage

ARMURES

Bouclier lourd

PROTECTION

3

MOBILITÉ

TRAITS

KHAN

Je suis un enfant-fourmi. C'est le nom des orphelins, dans la Horde. Parce que les orphelins meurent comme des fourmis ; sans nom ni gloire. Moi, je ne suis pas mort, mais j'ai gardé mon cœur d'enfant-fourmi, un cœur sec, un cœur qui n'a pas de mère. Ça a toujours été comme ça. Enfin, jusqu'à Ruberiis. Et jusqu'aux rêves.

Les orphelins de la Horde ont une vie brève et douloureuse. Pas Khan. Lui aussi a gratté la terre devant les tentes pour trouver des restes de nourriture, lui aussi a eu froid, mais un orfèvre l'a pris comme petite main. Et un jour, Khan a forgé son premier bijou... au lieu d'une panthère ou d'un cheval bondissant, il a fait une pointe de flèche. Et il n'a fait que cela, d'ailleurs, des flèches parfaites, qui volaient droit, loin, et qui tuaient net.

Il a fallu des années pour qu'un voyageur de passage prête son arc à Khan, par jeu, et l'enfant a tendu cet arc trop grand pour lui, visé le ciel et tué un des vautours qui volaient en cercle au-dessus du camp. Son père adoptif aurait pu être fier, mais la Horde reste la Horde, et il a loué Khan aux chasseurs de passage. Comme une curiosité, un chien d'arrêt. Khan a dû comprendre comment survivre à ces longues errances loin de la discutable protection de la Horde, et s'il n'était déjà pas très causant, c'est bel et bien là qu'il a appris à être silencieux... encore mieux ; presque invisible.

Et puis, un jour, l'étrangère est arrivée. Ruberiis cherchait de l'acier, et elle en a demandé à Khan. Personne ne saurait expliquer ce qui s'est passé entre ces deux-là. Ni sexe, ni désir, ni tout à fait amitié. Ils ne se sont plus quittés, au point de partir ensemble pour leur Çatal Uyük, leur « exploration du monde ». Ils ont deux ans pour vivre loin de la Horde, et devront ensuite choisir s'ils reviennent... ou pas.

Quant aux rêves... Khan rêve d'une silhouette sans visage, en armure de fourrure. La silhouette a un arc dans le dos, splendide, des flèches luisantes comme du cristal. Et la silhouette tend vers Khan ses deux mains ouvertes, et dans ce rêve, enfin, Khan se sent chez lui, se sent enfin quelque part.

Khan sait suivre sans bruit, tendre une embuscade, tirer à l'exact bon moment. Il est silencieux et le fil de ses pensées n'est pas troublé par un événement extérieur. Ses émotions n'entrent jamais en compte et il est capable d'une concentration inouïe. Enfin... ses émotions n'entrent presque jamais en compte...

LE MONDE

Le monde est un ennemi ! Quel visage le monde a-t-il montré à Khan depuis son enfance ? La violence, la solitude, la méfiance... cette archerie qui coule dans les veines de Khan est aussi une protection ; quand le monde est menace, il est bien pratique de le regarder par-dessus une flèche prête à partir...

LE CULTE

Qui ? Un groupe violent, cruel et qui impose sa loi ? Quelle différence avec la Horde, pour un enfant-fourmi ? Le but de toute vie est de survivre jour après jour, et le Culte n'est qu'un danger parmi d'autres dangers...

LE GROUPE

Malgré son silence et sa solitude, Khan brûle de trouver une famille et de goûter aux liens humains. Ruberiis lui a donné un avant-goût de ce que peut apporter l'Autre, et ma foi, Khan ne demande qu'à faire réellement partie de l'humanité, même s'il n'ose pas encore le demander franchement...

LA MORT

Pour mourir, il faut déjà vivre, et Khan commence à peine. La mort, c'est quoi ? Fermer les yeux, dormir. Si c'est la solitude et l'angoisse, Khan connaît déjà.

LES PEURS

Khan a besoin des autres ; leurs voix recouvrent le bruit du battement de son cœur d'enfant-fourmi. S'il était laissé seul, s'il était encore une fois abandonné, il n'est pas certain qu'il supporterait à nouveau les pleurs de son cœur desséché.

PHILOSOPHIE

Khan est méfiant et silencieux, mais c'est la solitude qui a fait de ce caractère quelque chose de difficile. Son père adoptif l'a loué comme un chien, mais Khan en est un, dans tout ce que cet animal a de beau ; loyal, volontaire, solide. Il ne lui manque que quelqu'un à protéger et à suivre... Ruberiis l'a ouvert sur le monde, et ces rêves... ma foi, ces rêves promettent bien quelque chose, non ?



KHAN

TITRE _____ INSTINCT le Voyageur
 ÂGE Adulte
 GENRE Masculin DESCRIPTION _____
 ORIGINE la Horde
 PROFIL Archer

PHYSIQUES

PUISSANCE



RÉSISTANCE



MALUS

MANUELLES

PRÉCISION



RÉFLEXES



MALUS

MENTALES

CONNAISSANCE



PERCEPTION



MALUS

SOCIALES

VOLONTÉ



EMPATHIE



MALUS

EXPERIENCE
REPUTATION

◇ L'HOMME

Arts
 Cité
 Civilisations
 Relationnel
 Soins

MALUS

◇ L'ANIMAL

Animalisme
 Faune
 Monture
 Pistage
 Territoire

MALUS

COMPÉTENCES ET SPÉCIALITÉS

SPÉCIALITÉS: Arc léger (Tir),
Dissimulation (Discrétion),
Esquive (Vigilance)

◇ L'OUTIL

Adresse
 Armurerie
 Artisanat
 Mécanismes
 Runes

MALUS

◇ LES TERRES

Athlétisme
 Discrétion
 Flore
 Vigilance
 Voyage

MALUS

◆ BONUS 1D
● RELANCE

◇ L'ARME

Bouclier
 Corps à corps
 Mêlée
 Lancer
 Tir

MALUS

◇ L'INCONNU

Éclats
 Lunes
 Mythes
 Panthéons
 Rituels

MALUS

BONUS I MALUS

BLESSURES

LÉGÈRE GRAVE MORTELLE

2 5 9

-1D -2D -3D

SANG-FROID EFFORT

INSTINCT

Le Voyageur

Le Voyageur est un pèlerin dont la destination sacrée se trouve sous chaque pierre, derrière chaque feuille, ou dissimulée dans le lit d'un ruisseau. Sa quête n'a pas de fin, et c'est à peine s'il se souvient quand elle a débuté, c'était il y a si longtemps... Il a même oublié ce qu'il recherchait et pourquoi il avait entamé sa longue marche. En fait, ça n'a plus d'importance, seul le voyage compte à présent. Le Voyageur est l'Instinct de ceux qui fuient perpétuellement, de ceux qui recherchent un sanctuaire qu'ils ne trouveront jamais, de ceux qui veulent emplir leurs esprits des merveilles et des horreurs du monde, de ceux qui en cherchent la limite, au bord d'un précipice abyssal dans lequel ils pourront enfin sombrer. Certains n'ont même pas de but, ils se contentent d'avancer, toujours plus loin.

Khan accompagne Ruberiis et poursuit ses rêves, certain qu'une grande promesse l'attend au bout.

PRINCIPES: survivre, s'adapter, explorer, découvrir de nouvelles traditions et coutumes*.

INTERDITS: se sacrifier*, risquer sa vie inutilement*, être dépendant, rester au même endroit trop longtemps.

CARACTÈRE: indépendant, autonome, objectif, réactif.

Les principes et interdits suivis d'un « * » sont considérés comme les plus significatifs et rapportent ou font perdre 4D dans chaque Réserve.

CAPACITÉ D'INSTINCT

ENDURANT

Exposé aux rigueurs du milieu naturel, le corps de Khan a développé une grande capacité d'adaptation et de récupération. Après une nuit de repos, il doit dépenser 1D de Réserve de moins pour soigner une Blessure Légère ou Grave et 2D de Réserve de moins pour soigner une Blessure Mortelle.

CAPACITÉS

PRÉDATEUR SILENCIEUX

Khan bénéficie d'un bonus de +1D sur toutes ses actions liées à la Discrétion.

SAISIR L'INSTANT

Lorsque Khan touche sa cible à l'arc à portée courte ou moyenne, les dommages sont augmentés de 1.

ARMES

Arc léger

Couteau

DOMMAGES

3

2

PORTÉE

20 50 100

TRAITS

Lourd (2)

ÉQUIPEMENT

Flèche (12)

Nécessaire de voyage

ARMURES

Armure de peau

PROTECTION

2

MOBILITÉ

TRAITS

MEBUH

**Moi, fière ? Peut-être. Tout le monde doit boire, et c'est moi qui donne l'eau sacrée.
Alors pourquoi je ne serais pas fière ?**

Mebuh est une Asahaa ; ce sont elles qui vont puiser l'eau du Siirh et l'emportent jusqu'aux maisons nobles, jusqu'aux meilleurs ateliers. C'est une tâche très respectée, et Mebuh est l'Asahaa favorite du village... belle, dure à la tâche, agréable, ici, tout le monde l'a vue grandir, tout le monde la connaît. On dit que son eau est la meilleure, la plus fraîche ! Pourtant, elle va remplir ses jarres aux mêmes rives que les autres... Depuis plusieurs années, Mebuh s'entraîne pour la compétition, et tout le village l'y encourage fortement. De là à croire qu'elle aura droit à quelques coups de pouce des villageois...

La vie a toujours été douce pour Mebuh, même si elle ne s'en rend pas vraiment compte ; elle ne manque pas de qualités, mais elle a toujours été protégée par sa communauté, par la douceur de vivre sur les rives du fleuve, par sa mission de porteuse d'eau. Elle a de nombreuses raisons d'être fière de qui elle est, mais que deviendra cette fierté, loin des siens et de sa terre ? Le moindre de ses efforts a toujours été récompensé par un sourire, un merci, une aide en retour. Mebuh a beau être volontaire et forte, sa vie a toujours été protégée. Une fois la porte de cette cage ouverte et Mebuh prête à prendre son envol, que se passera-t-il ?

Mebuh connaît tous les villageois, toutes les rumeurs, tous les raccourcis, toutes les fenêtres qu'on peut ouvrir d'un coup d'épaule, toutes les demeures vides, tout, absolument tout. Mebuh a passé toute sa vie dans une communauté soudée, et elle navigue dans les rapports humains comme une véritable reine.

LE MONDE

Quel monde ? C'est ici, le monde. Le monde, c'est le Siirh. Y a-t-il seulement autre chose que ces rives plates, que ce flot gigantesque ? Y en a-t-il besoin ? Le foyer, ça n'est pas le feu, ça n'a jamais été le feu ; le feu se fait partout, avec n'importe quel bois. Le foyer, c'est l'eau ; l'eau du corps, des pluies, des larmes, du fleuve, l'eau qui court dans le sang. Et toute l'eau du corps de Mebuh vient du Siirh.

LE CULTE

Mebuh refuse de croire que la véritable cruauté existe. Elle n'est pas naïve, pas tout à fait, mais ces gens-là doivent bien boire comme n'importe qui ? Eux aussi ont besoin de quelqu'un, d'un groupe, d'une communauté. Être cruel, c'est s'isoler, c'est être seul, c'est... mourir... non ?

LE GROUPE

Mebuh est un être profondément social. Elle aime se sentir utile et mise en valeur, et cela, elle ne peut pas le faire seule. Elle voit l'humain en chacun, et même si elle n'est pas à proprement parler douce, elle a de l'empathie et est capable

d'écouter et de comprendre chacun. Après, il est possible qu'elle s'en serve pour se rendre indispensable...

LA MORT

C'est loin, tout ça. La mort, c'est pour les vieux, c'est pour les corps fatigués qui ont porté trop d'enfants, de bois, de casseroles... et Mebuh est si fraîche et forte...

LES PEURS

Mebuh a beau être belle et le savoir, elle n'est pas stupide... Mebuh a beau être fière, elle n'est pas cruelle... Mebuh veut sa place parmi les autres, et être repoussée, jugée... être rejetée. Voilà sa plus grande terreur.

PHILOSOPHIE

Mebuh est honnête dans ce qu'elle offre ; elle est belle, aimable, dévouée. En retour, elle exige qu'on reconnaisse ses qualités. Elle apportera beaucoup au groupe et n'appréciera pas du tout qu'on la regarde de haut, ou qu'on la prenne juste pour une jolie fille.



MEBUH

TITRE _____ INSTINCT l'Homme
 ÂGE Adulte
 GENRE Féminin DESCRIPTION _____
 ORIGINE Babel (Marad)
 PROFIL Asahaa

EXPERIENCE
REPUTATION

PHYSIQUES	MANUELLES	MENTALES	SOCIALES
PUISSANCE ◆◆◆◆◆	PRÉCISION ◆◆◆◆◆	CONNAISSANCE ◆◆◆◆◆	VOLONTÉ ◆◆◆◆◆
RÉSISTANCE ◆◆◆◆◆	RÉFLEXES ◆◆◆◆◆	PERCEPTION ◆◆◆◆◆	EMPATHIE ◆◆◆◆◆
MALUS <input type="radio"/>	MALUS <input type="radio"/>	MALUS <input type="radio"/>	MALUS <input type="radio"/>

◇ L'HOMME

- Arts ◆◆◆◆◆
- Cité ◆◆◆◆◆
- Civilisations ◆◆◆◆◆
- Relationnel ◆◆◆◆◆
- Soins ◆◆◆◆◆

MALUS

◇ L'ANIMAL

- Animalisme ◆◆◆◆◆
- Faune ◆◆◆◆◆
- Monture ◆◆◆◆◆
- Pistage ◆◆◆◆◆
- Territoire ◆◆◆◆◆

MALUS

COMPÉTENCES ET SPÉCIALITÉS

SPÉCIALITÉS : Rumeurs (Cité),
Séduction (Relationnel),
Traditions (Civilisations)

◇ L'OUTIL

- Adresse ◆◆◆◆◆
- Armurerie ◆◆◆◆◆
- Artisanat ◆◆◆◆◆
- Mécanismes ◆◆◆◆◆
- Runes ◆◆◆◆◆

MALUS

◇ LES TERRES

- Athlétisme ◆◆◆◆◆
- Discretion ◆◆◆◆◆
- Flore ◆◆◆◆◆
- Vigilance ◆◆◆◆◆
- Voyage ◆◆◆◆◆

MALUS

◇ L'ARME

- Bouclier ◆◆◆◆◆
- Corps à corps ◆◆◆◆◆
- Mêlée ◆◆◆◆◆
- Lancer ◆◆◆◆◆
- Tir ◆◆◆◆◆

MALUS

◇ L'INCONNU

- Éclats ◆◆◆◆◆
- Lunes ◆◆◆◆◆
- Mythes ◆◆◆◆◆
- Panthéons ◆◆◆◆◆
- Rituels ◆◆◆◆◆

MALUS

BONUS I MALUS

◆ BONUS 1D
 ● RELANCE

BLESSURES

LÉGÈRE	GRAVE	MORTELE
2	5	9
◆◆◆◆◆	◆◆◆◆◆	◆◆◆◆◆
-1D	-2D	-3D

SANG-FROID

◆◆◆◆◆
◆◆◆◆◆
◆◆◆◆◆
◆◆◆◆◆
◆◆◆◆◆

EFFORT

◆◆◆◆◆
◆◆◆◆◆
◆◆◆◆◆
◆◆◆◆◆
◆◆◆◆◆

INSTINCT

L'Homme

Comme il est loin le temps où l'humanité pliait devant ses dieux, cherchant à s'attirer leurs faveurs ou à échapper à leur colère. Les divinités ont disparu, mais le monde ne s'est pas écroulé, pas plus que la civilisation. L'humanité enfin émancipée est à l'aube de grandes choses et, à présent, elle est sa seule ennemie. L'Homme est l'Instinct qui préside à la grandeur de l'humanité, à son évolution, à son illumination. Bien sûr, des cités et des civilisations entières disparaîtront, mais d'autres prendront leur place. La survie de l'humanité n'est pas assurée par des actes individuels, mais bel et bien collectifs. Et « Ceux de l'Homme » y veillent...

Mebuh est l'incarnation de tous les côtés positifs de l'Homme : générosité, compassion, prévenance, empathie... Elle aime venir en aide aux autres et cela donne un sens à son existence. Cependant, elle est terrifiée par l'inconnu et les terres sauvages s'étendant au-delà de la civilisation. Mais si son Groupe a besoin d'elle, elle sera là !

PRINCIPES: faire preuve de générosité, de compassion, de raisonnement scientifique, œuvrer pour la survie de l'espèce et des civilisations*.

INTERDITS: Faire preuve de cruauté, tuer de sang-froid, promouvoir l'obscurantisme*, accepter l'inéluctable, accélérer l'extinction de l'humanité ou l'effondrement des civilisations*.

CARACTÈRE: volontaire, dévoué, empli de ferveur, cordial, diplomate, ouvert aux autres.

Les principes et interdits suivis d'un « * » sont considérés comme les plus significatifs et rapportent ou font perdre 4D dans chaque Réserve.

CAPACITÉ D'INSTINCT

EXALTATION

Mebuh a un don pour remonter le moral des membres de son Groupe. Une fois par jour, elle peut réaliser un jet d'Empathie + Relationnel de difficulté 7 (il n'est pas possible de dépenser de dés de Réserve sur ce jet). En cas de réussite, tous les personnages du Groupe regagnent 1D dans chacune de leurs Réserves de Sang-Froid et d'Effort par réussite obtenue sur le jet. En outre, si le jet est un succès (peu importe le nombre de réussites) et si le nombre de dés dans la Réserve de Groupe est inférieur à 2, la Réserve de Groupe gagne 1D.

CAPACITÉS

DON DE GRÂCE

Mebuh possède une grâce, une beauté et une élégance exceptionnelles. Lorsqu'elle fait un jet lié à la compétence Arts (chant, danse) ou Relationnel (charme), elle gagne un bonus de +1D. Si le jet se voyait appliquer un Handicap et qu'elle le réussit, elle regagne un nombre de dés dans chacune de ses Réserves de Sang-Froid et d'Effort égal au niveau du Handicap (ce gain de dés de Réserve n'est possible qu'une fois par jour). Ce bonus de +1D s'applique également aux jets d'esquive de Mebuh, mais elle ne regagne pas de dés de Réserve en cas de Handicap et de réussite sur le jet.

SOUTIEN INDÉFACTIBLE

Mebuh peut dépenser 1D de Sang-Froid et d'Effort pour octroyer une réussite automatique à un membre de son Groupe capable de l'entendre. Cette capacité s'utilise une fois que le jet est fait, mais avant les éventuelles dépenses de dés d'Effort.

ARMES

Couteau

DOMMAGES

1

PORTÉE

TRAITS

ÉQUIPEMENT

Petite outre de peau remplie de l'eau du Siirh

Maquillage

Onguent azuré* (3 doses)

Nécessaire de voyage

* Cet onguent de couleur bleu, parfois utilisé pour teinter certaines zones du corps dans un but purement esthétique, possède également des propriétés antiseptiques et curatives. Créé à partir de turquoise, de lapis-lazuli, de plantes poussant dans le Siirh et d'une pâte grasse obtenue par barattage d'amandes de Karith, l'onguent azuré octroie un bonus de +1D sur les actions de soin lorsqu'il est appliqué sur une blessure (inefficace contre les contusions ou fractures).

ARMURES

PROTECTION

MOBILITÉ

TRAITS

RUBERIIS, TÊTE ROUGE

Oh, dis donc, le petit roux, là-bas, son armure fait bien ressortir son... hein ? Mon épée ? Faut pas la porter sur mon épaule quand il y a foule, j'ai failli vous éborgner ? Mais j'en ai rien à f... Hey ! J'ai pas le temps, là, le petit roux s'échappe !

Ruberiis est une tempête. Le genre qui vous secoue dans tous les sens vous laisse avec les vêtements en lambeaux, les poches vides et des bleus. Et que ces bleus soient des marques de coups, de griffures ou autre chose, ma foi, tout dépend de Ruberiis. Elle a été gladiatrice pour l'Empire, et ses victoires la promettaient à l'arène de Lux, de la capitale ! Un seul échec, toutefois, et de rage, elle a brisé son épée sous son pied, frappé le soigneur qui venait panser sa blessure, et menacé de mort le noble qui avait payé pour le combat. Autant dire qu'elle a dû trouver une nouvelle carrière. Elle a été mercenaire pendant un temps, jusqu'à croiser le chemin de la Horde ; là, pour la première fois de sa vie, elle n'a pas eu l'impression d'être jugée comme trop, trop intense, trop forte, trop colérique. Ruberiis a peu à peu pris ses habitudes sur la grande plaine, et puis un jour... Khan. Ces deux-là se sont apprivoisés, l'air de rien, et ne se quittent plus. Pourquoi ? Comment ? Personne ne sait, même pas eux. La panthère et le chien, la hurlante et le silencieux. Allez comprendre... ils ont quitté la Horde ensemble, pour leur Çatal Uyük, leur « exploration du monde ». Ils ont deux ans pour vivre loin de la Horde, et devront ensuite choisir s'ils reviennent... ou pas.

Ruberiis est un personnage. Le devant de la scène lui est dû, mais son spectacle ne sera jamais du goût de tout le monde... elle trouvera toujours un moyen d'arriver à ses fins, mais ses solutions sont de celles qu'il faut assumer. Difficile de revenir dans une auberge quand on a cassé deux dents au tavernier, difficile de revenir dans une ville quand la moitié des jeunes et jolis hommes se souviennent de vous, en bien... ou en mal.

LE MONDE

Le monde, c'est aujourd'hui, ici et maintenant. Hier est mort, hier n'a même pas existé ! Et demain... demain, c'est si loin... on arrive jamais à demain, si on réfléchit bien.

LE CULTE

De la... *politique* ? Ruberiis n'est pas une imbécile, mais son intelligence ne sera jamais dirigée vers des choses aussi éthérées (selon elle) que le pouvoir, ou les diverses factions et leur vision du monde.

LE GROUPE

On s'y amuse ? On peut se battre ? On a du temps libre pour regarder passer les petits roux ? Alors tout va bien. Si en plus on trouve de quoi boire et qu'on mange à sa faim, que demander de plus ?

LA MORT

La mort ? De toute façon elle viendra, alors en attendant, qu'elle aille se faire f... enfin, voilà. La mort, ça se combat chaque jour, en vivant trop.

LES PEURS

Être immobilisée. Attendre. Pire ; devoir attendre, sur ordre des autres. Ruberiis est une danseuse, au fond, et les mouvements de danse n'existent que par le mouvement et l'élan. Immobilisez Ruberiis, et elle s'écroule.

PHILOSOPHIE

Ruberiis est une force de la nature. Rien ne l'abat jamais, rien ne lui retire sa joie de vivre. Sa seule faiblesse, c'est elle-même, et la panique viscérale qu'elle ressent dès qu'une situation trouve un certain équilibre. Les requins doivent nager pour respirer, et Ruberiis elle est faite ainsi, elle aussi ; elle doit bouger, toujours, quitte à prendre des risques, quitte à détruire ce qu'elle a aidé à construire.



RUBERIIS

TITRE _____ INSTINCT le Fléau
 ÂGE Adulte
 GENRE Féminin DESCRIPTION _____
 ORIGINE la Horde (l'Empire)
 PROFIL Ex-gladiatrice

PHYSIQUES	MANUELLES	MENTALES	SOCIALES
PUISSANCE ◆◆◆◆◆ RÉSISTANCE ◆◆◆◆◆	PRÉCISION ◆◆◆◆◆ RÉFLEXES ◆◆◆◆◆	CONNAISSANCE ◆◆◆◆◆ PERCEPTION ◆◆◆◆◆	VOLONTÉ ◆◆◆◆◆ EMPATHIE ◆◆◆◆◆
MALUS <input type="checkbox"/>	MALUS <input type="checkbox"/>	MALUS <input type="checkbox"/>	MALUS <input type="checkbox"/>

◇ L'HOMME

- Arts ◆◆◆◆◆
- Cité ◆◆◆◆◆
- Civilisations ◆◆◆◆◆
- Relationnel ◆◆◆◆◆
- Soins ◆◆◆◆◆

MALUS

◇ L'ANIMAL

- Animalisme ◆◆◆◆◆
- Faune ◆◆◆◆◆
- Monture ◆◆◆◆◆
- Pistage ◆◆◆◆◆
- Territoire ◆◆◆◆◆

MALUS

COMPÉTENCES ET SPÉCIALITÉS

SPÉCIALITÉS : Bagarre (Corps à corps), Épée (Mêlée), Escalade (Athlétisme)

◇ L'OUTIL

- Adresse ◆◆◆◆◆
- Armurerie ◆◆◆◆◆
- Artisanat ◆◆◆◆◆
- Mecanismes ◆◆◆◆◆
- Runes ◆◆◆◆◆

MALUS

◇ LES TERRES

- Athlétisme ◆◆◆◆◆
- Discretion ◆◆◆◆◆
- Flore ◆◆◆◆◆
- Vigilance ◆◆◆◆◆
- Voyage ◆◆◆◆◆

MALUS

◇ L'ARME

- Bouclier ◆◆◆◆◆
- Corps à corps ◆◆◆◆◆
- Mêlée ◆◆◆◆◆
- Lancer ◆◆◆◆◆
- Tir ◆◆◆◆◆

MALUS

◇ L'INCONNU

- Éclats ◆◆◆◆◆
- Lunes ◆◆◆◆◆
- Mythes ◆◆◆◆◆
- Panthéons ◆◆◆◆◆
- Rituels ◆◆◆◆◆

MALUS

BONUS I MALUS

◆ BONUS 1D
 ● RELANCE

BLESSURES

LÉGÈRE	GRAVE	MORTELE
3	6	10
◆◆◆	◆◆◆◆	◆◆◆◆◆
-1D	-2D	-3D

SANG-FROID

EFFORT
◆◆◆◆◆

INSTINCT

Le Fléau

Le Fléau incarne la destruction sous son aspect le plus brutal et impitoyable. Ses hordes se déversent sur le monde, écrasant tous ceux qui ne font pas partie de leur communauté sous leur nombre effrayant. Les êtres sous l'influence du Fléau savent que l'individualisme est une faiblesse et recherchent la force du groupe sans lequel ils ne sont rien. Ils ne respectent qu'une seule loi et c'est celle du plus fort. Les faibles et les solitaires ne méritent que le mépris et la mort, et ils les dépouilleront de tout ce qu'ils ont, y compris de leur dignité lorsqu'ils laisseront leurs cadavres à la merci des charognards qui voyagent dans leur sillage.

Ruberiis est imprévisible, mais elle a réussi à mettre de côté son instinct le plus destructeur pour le bien de son Groupe... enfin, jusqu'à ce que la rage la submerge et qu'elle ruine tous leurs efforts.

PRINCIPES: piller*, détruire, prendre par la force, s'appuyer sur la puissance du nombre.

INTERDITS: épargner, négocier*, faire des réserves, planifier les choses sur le long terme.

CARACTÈRE: brutal, vicieux, imprévisible, destructeur, extrême.

Les principes et interdits suivis d'un « * » sont considérés comme les plus significatifs et rapportent ou font perdre 4D dans chaque Réserve.

CAPACITÉ D'INSTINCT AVANTAGE DU FORT

Lorsque Ruberiis affronte un adversaire qui a subi au moins une Blessure Grave, elle bénéficie d'un bonus de +1D sur ses actions d'attaque au contact contre cet adversaire. Dès que Ruberiis inflige une Blessure Mortelle à un adversaire, elle regagne 1D dans sa Réserve d'Effort ou de Sang-Froid (au choix).

CAPACITÉS COUP BAS

Ruberiis connaît pas mal de coups bas (hérités de ses affrontements dans l'arène) très utiles en combat. Si elle dépense 1D de Sang-Froid et réussit un jet de Volonté + Vigilance contre une difficulté de 5, assortie d'un Handicap égal à la Perception de son adversaire – avec un maximum de Handicap (III) pour une perception de 3D ou plus – elle remportera les égalités contre son adversaire (s'il tente d'esquiver) et lui infligera un malus de -1D sur ses parades pendant toute la durée de l'affrontement (et tant qu'elle ne jette pas son dévolu sur un autre adversaire, ce qui ne l'empêche néanmoins pas de se défendre contre un autre attaquant, tant qu'elle attaque sa « cible principale »). Si jamais son opposant n'obtient aucune réussite sur son action défensive (ou ne se défend pas), elle lui inflige 1 dommage de plus en cas d'attaque réussie. Si elle combat à mains nues, l'armure éventuelle de son adversaire ne voit pas son indice de protection augmenter de 1 contre ses attaques. Cette capacité n'est pas cumulable contre un même adversaire et ne peut être utilisée que contre un seul adversaire à la fois (si ce dernier fuit ou est mis hors de combat, Ruberiis peut alors l'utiliser sur un nouvel adversaire).

RAFISTOLAGE

Ruberiis en a subi des blessures, et elle sait comment s'occuper des lésions, même les plus graves. Elle diminue de (I) le handicap qui s'applique sur les actions de soin qu'elle pratique (y compris les soins d'urgence). En revanche, le personnage soigné récupère 1D de moins dans sa Réserve d'Effort à la suite de l'action de soin.

ARMES

Épée

Couteau

DOMMAGES

3

2

PORTÉE

TRAITS

ÉQUIPEMENT

Nécessaire de voyage

ARMURES

Bouclier léger

PROTECTION

2

MOBILITÉ

TRAITS

SILENCE

« ... »

Si vous faites un tour de table afin de présenter vos personnages, ne lisez pas ce qui suit à voix haute, passez directement à l'historique.

Silence a grandi en Avhorae du nord, en écoutant les contes des Anciens Dieux sauvages. Alors, durant l'hiver terrible de ses douze ans où elle, son petit frère et leurs parents n'ont plus eu assez à manger pour attendre le printemps, eh bien... eh bien elle a prié La Pleureuse de les faire survivre, elle et son petit frère. Mais chaque prière a son prix, et Silence a su que ce vœu ne serait exaucé que si elle donnait du sang, le sang de ses parents. Elle a attiré son père dehors, dans le blizzard, et l'a égorgé par surprise, lui écrasant la bouche en murmurant Silence, silence, silence... et puis elle a étouffé sa mère qui gisait dans son lit, affaiblie par la faim. Là encore, elle lui chuchotait Silence, silence, silence... Le lendemain, il faisait beau. Assez pour partir chasser. Et Silence et son petit frère ont traversé l'hiver.

Silence n'a pas toujours porté ce nom. D'où vient ce surnom étrange, personne n'en sait rien. On devine un passé difficile, mais Silence est si revêche qu'on n'a pas envie d'en savoir davantage... sans compter qu'elle est réputée porter malheur. Où qu'elle passe, on voit fleurir décès, amputations, pertes, accidents. Voyager avec elle, c'est être certain de perdre quelque chose, ou quelqu'un de cher... de là à affirmer, comme le font certains, que c'est une traîtresse...

Silence a toujours du sang sur les mains, caillé, frais, du rouge sous les ongles, tout dépend, mais ceux qui l'approchent savent qu'elle pratique la magie, ou ils l'espèrent, parce qu'au moins cette explication serait plus logique et plaisante que les autres...

Les très rares à qui elle a raconté un peu de son histoire savent qu'elle a eu un petit frère, Arzh, mais qu'il a disparu, on ne sait où, on ne sait comment. Silence le cherche, mais quels indices suit-elle, bien malin qui saurait le dire.

Lorsqu'elle était très jeune, Silence a découvert la magie sacrificielle. Si on prie assez fort, et si on sacrifie quelque chose d'assez précieux, et bien peut-être que ce qu'on désire arrivera. Ou pas. A-t-elle sacrifié sa voix, elle qui ne parle presque pas ? Personne ne le sait.

LE MONDE

Durant un hiver de famine, Silence a dû trouver comment survivre, et cet épisode lui a un peu fait mélanger les choses... Elle est persuadée que si elle souffre assez, si elle sacrifie assez, alors elle pourra protéger ceux qu'elle aime. Reste qu'elle n'aime plus grand monde, à part Arzh, ce petit frère disparu...

LE CULTE

Aucune importance, pour Silence. À moins que... à moins qu'ils lui promettent quelque chose, une aide, une puissance, ou que leur embrigadement soigne son âme, son âme déchirée et torturée...

LE GROUPE

Silence se méfierait du groupe. A-t-elle quelque chose à cacher ? Sans doute, mais quoi ? Son passé ? Les raisons de la disparition de son frère ? Sa magie étrange, ses mains toujours

couvertes de sang ? Et cette réputation qui affirme qu'elle trahit tous ses compagnons, d'où vient-elle exactement ?

LA MORT

La mort, ce sont les hurlements étouffés dans la neige et de longs jets cramoisés, la mort, ce sont des membres maigres qui se débattent, la mort, ça bouge tellement, c'est si vivant, en fait, la mort...

LES PEURS

Allez savoir. Peut-être... prendre conscience de ce qu'elle a fait. Cela, en tout cas, elle le fuit comme si l'enfer était à ses trousses

PHILOSOPHIE

Aucune. L'hiver de ses douze ans a semblé rendre Silence inaccessible à presque tout. Bien malin et courageux, celui qui verra un peu d'humanité en elle.



SILENCE

TITRE _____ INSTINCT l'Os
 ÂGE Jeune
 GENRE Féminin DESCRIPTION _____
 ORIGINE Avhorae
 PROFIL Adeptes des sacrifices

PHYSIQUES	MANUELLES	MENTALES	SOCIALES
PUISSANCE ◆◆◆◆◆	PRÉCISION ◆◆◆◆◆	CONNAISSANCE ◆◆◆◆◆	VOLONTÉ ◆◆◆◆◆
RÉSISTANCE ◆◆◆◆◆	RÉFLEXES ◆◆◆◆◆	PERCEPTION ◆◆◆◆◆	EMPATHIE ◆◆◆◆◆
MALUS <input type="checkbox"/>	MALUS <input type="checkbox"/>	MALUS <input type="checkbox"/>	MALUS <input type="checkbox"/>

EXPERIENCE
 REPUTATION

◇ L'HOMME

- Arts ◆◆◆◆◆
- Cité ◆◆◆◆◆
- Civilisations ◆◆◆◆◆
- Relationnel ◆◆◆◆◆
- Soins ◆◆◆◆◆

MALUS

◇ L'ANIMAL

- Animalisme ◆◆◆◆◆
- Faune ◆◆◆◆◆
- Monture ◆◆◆◆◆
- Pistage ◆◆◆◆◆
- Territoire ◆◆◆◆◆

MALUS

COMPÉTENCES ET SPÉCIALITÉS

SPÉCIALITÉS : Couteau (Mêlée),
 Sacrifice de soi (Rituels), Traditions
 des Anciens Dieux (Mythes)

◇ L'OUTIL

- Adresse ◆◆◆◆◆
- Armurerie ◆◆◆◆◆
- Artisanat ◆◆◆◆◆
- Mécanismes ◆◆◆◆◆
- Runes ◆◆◆◆◆

MALUS

◇ LES TERRES

- Athlétisme ◆◆◆◆◆
- Discretion ◆◆◆◆◆
- Flore ◆◆◆◆◆
- Vigilance ◆◆◆◆◆
- Voyage ◆◆◆◆◆

MALUS

◇ L'ARME

- Bouclier ◆◆◆◆◆
- Corps à corps ◆◆◆◆◆
- Mêlée ◆◆◆◆◆
- Lancer ◆◆◆◆◆
- Tir ◆◆◆◆◆

MALUS

◇ L'INCONNU

- Éclats ◆◆◆◆◆
- Lunes ◆◆◆◆◆
- Mythes ◆◆◆◆◆
- Panthéons ◆◆◆◆◆
- Rituels ◆◆◆◆◆

MALUS

BONUS I MALUS

◆ BONUS 1D
 ● RELANCE

BLESSURES

LÉGÈRE	GRAVE	MORTELE
2	5	9
◆◆◆◆◆	◆◆◆◆◆	◆◆◆◆◆
-1D	-2D	-3D

SANG-FROID

EFFORT
◆◆◆◆◆

INSTINCT

L'Os

Cet Instinct n'existe que pour répandre la Mort, au mépris de tout équilibre. La vie de ses victimes sacrificielles s'écoule entre ses doigts et nourrit son pouvoir. Lorsque certains s'offrent à la mort dans l'espoir d'une libération, l'Os se repaît de leurs souffrances alors que le néant du trépas tant espéré laisse place à une existence d'errance solitaire ou de servitude nécromantique. La mort n'est pas une fin en soi, elle n'est que le commencement d'un nouveau cycle, un cycle éternel et immuable, source d'une puissance sans pareil pour qui sait en tirer parti.

Silence n'est pas aussi malfaisante que la plupart des gens suivant l'Instinct de l'Os. Mais elle n'a pas beaucoup de respect pour la vie, surtout quand le sacrifice de cette vie peut lui apporter un peu de ce pouvoir dont elle a tant besoin, comme si elle avait développé une dépendance aux sacrifices et à cette énergie qui les accompagne, si douce, si enivrante... Et elle a récemment découvert qu'un sacrifice personnel lui apporte davantage de puissance.

PRINCIPES: tuer, sacrifier, répandre la mort et la désolation*, asservir.

INTERDITS: épargner, s'apitoyer, faire preuve de miséricorde, s'attacher à un être vivant, éprouver des remords*, créer ou sauver une vie de manière désintéressée*.

CARACTÈRE: froid, distant, cruel.

Les principes et interdits suivis d'un « * » sont considérés comme les plus significatifs et rapportent ou font perdre 4D dans chaque Réserve.

CAPACITÉ D'INSTINCT SAVEUR DE LA MORT

La première fois qu'elle tue une créature lors d'une journée, la sensation est si intense que Silence regagne un nombre de dés de Sang-Froid et d'Effort (répartis comme elle le souhaite) en fonction du niveau d'Expérience (et non de Menace) de sa victime : Débutant (2D), Confirmé (3D), Expert (4D) et Maître (5D).

CAPACITÉS LAME LESTE

Lorsque Silence attaque avec un couteau, celui-ci bénéficie du trait Rapide (2) entre ses mains. En outre, les actions d'esquive et de parade contre les attaques au couteau de Silence subissent un malus de -1D.

LA RÉCOMPENSE DU SACRIFICE (MAGIE RITUELLE, MORT)

Une fois par jour, lorsque Silence pratique un sacrifice, en tuant un être humain dans un cadre rituel (ce qui prend au minimum 15 minutes) ou en s'infligeant une Blessure Légère (ce qui prend 1 tour ou 1 minute), elle peut faire un jet de Connaissance + Rituels contre une difficulté de 7. En cas de réussite, Silence bénéficie d'un bonus de +1D sur ses actions physiques et manuelles durant un nombre d'heures égal au niveau d'Expérience (et non de Menace) de sa victime : Débutant (1 heure), Confirmé (2 heures), Expert (4 heures) et Maître (8 heures). Si Silence s'inflige une Blessure Légère, le bonus est toujours de +2D et il perdure tant que la Blessure n'est pas guérie (mais elle subit un malus de -1D sur tous ses jets à cause de sa Blessure Légère).

Lorsqu'elle sacrifie une victime, Silence peut s'infliger un Handicap sur le jet de Connaissance + Rituels. En cas de succès, la durée de l'effet est alors augmentée en fonction du Handicap appliqué :

Niveau du Handicap	Durée
Handicap (I)	x2
Handicap (II)	x3

Il est impossible de faire appel aux dés de Réserve sur le jet de Connaissance + Rituels de La récompense du sacrifice.

Lorsqu'elle a utilisé ce rituel, elle semble dégager une aura qui met mal à l'aise les gens qui l'approchent et ne font pas partie de son Groupe. En outre, la peau de Silence devient également glacée au toucher. Ces effets secondaires s'achèvent en même temps que le rituel.

ARMES

Couteau

DOMMAGES

1

PORTÉE

TRAITS

ÉQUIPEMENT

Nécessaire de voyage

ARMURES

Armure de cuir

PROTECTION

2

MOBILITÉ

TRAITS

JE SUIS CELUI QUI A PARCOURU LE PAYS.
JE SUIS LA VOIX DE LA NATURE SAUVAGE.
JE SUIS LE VISAGE DES HOMMES.

JE SUIS ARRIVÉ DANS LE NORD GLACIAL ET LE PAYS DES CORNES, OÙ SEULS LES
PLUS FORTS PEUVENT FAIRE CIRCULER LEUR SANG DANS DES VEINES GELÉES.

JE SUIS VENU VERS LE SUD ET J'AI VU LA FORÊT. J'AI ENTENDU LES ANCIENS
PARLER À TRAVERS LES BRANCHES DANS LE MURMURE DES VENTS.

JE SUIS ALLÉ À L'OUEST ET JE ME SUIS PERDU DANS LE DÉSERT DES CENDRES.

JE SUIS VENU À L'EST ET J'AI VU L'EMPIRE.
L'AMBITION DES HOMMES DÉFIANT LA GRANDEUR DES DIEUX ENDORMIS.

J'AI VU LA VIE DANS LES YEUX DES ENFANTS. J'AI VU LA MORT,
DONNÉE PAR DES HOMMES AU NOM D'UN DIEU QUI N'A JAMAIS ÉTÉ.

ET J'AI ENTENDU L'APPEL DES ANCIENS DIEUX,
LES ENDORMIS, CEUX DU GRAND SILENCE.

J'AI ÉTÉ TROUVÉ. J'AI ÉTÉ ÉLU.

JE SUIS AE-QUI-FUT-PERDU
ET JE RENTRE CHEZ MOI.