

Terres de légende

par Dave Morris

Kit d'initiation

Tous droits réservés aux éditions Alkonost.
Version V1

Texte : Delemotte Patrick
Illustration : Delemotte Patrick, Maire Thierry

Chapitre 1 : jeu de rôle

L'univers des Terres de Légende, c'est vous qui avez le pouvoir de le façonner ! À travers les règles et un scénario qui vous sont présentés, vous aurez l'occasion de créer votre propre Personnage - Chevalier, Barbare, Magicien ou Roublard - et de le plonger dans des aventures captivantes au sein de votre monde imaginaire, guidé par le Meneur de Jeu.

Le jeu de rôle

Le jeu de rôle offre la possibilité à un groupe de personnes de partager une aventure collective dans un univers fantastique. Imaginez que vous décidiez de lire à vos amis un passage célèbre des mines de la Moria, extrait du *Seigneur des Anneaux* de J.R.R. Tolkien. Mais au lieu de simplement le raconter, vous leur attribuez les rôles principaux. Vous désignez l'un comme Gandalf, un deuxième comme Frodon et ainsi de suite. Désormais, le déroulement

de l'histoire repose entre leurs mains. C'est à vous de décrire les territoires qu'ils explorent, les paysages, les monstres qu'ils rencontrent, ainsi que les fabuleux trésors qu'ils trouveront. Bien sûr, pour explorer cet univers, il est important de suivre un ensemble de règles, qui sont incluses dans ce recueil. Une fois que vous les aurez assimilées, les portes du monde extraordinaire des jeux de rôle s'ouvriront à vous.

Le Meneur de jeu

Le Meneur de Jeu sert de narrateur et d'arbitre, gérant les Personnages non-joueurs et les événements. À la différence des « Livres dont vous êtes le héros », le jeu de rôle offre une liberté similaire à la réalité dans un monde fantastique, où le Meneur de Jeu trône en juge ultime. Ce recueil est

destiné aux futurs Meneurs de Jeu pour les aider à diriger une aventure, mais il s'avèrera aussi utile aux Joueurs pour leur permettre de comprendre les règles. Les Joueurs ne doivent cependant pas lire le scénario « Bienvenue dans Les Terres de Légende », réservé au Meneur de Jeu.

Premiers pas

Dans un premier temps, vous devrez réunir quelques amis. Le nombre idéal compte de trois à cinq participants. Il est préférable que les Joueurs prennent connaissance des règles, mais si ce n'est pas le cas, le Meneur de Jeu peut leur expliquer brièvement le fonctionnement du jeu et les procédures de combat. Ensuite, chaque Joueur remplit une Feuille de Personnage en suivant les indications du chapitre « Création de Personnages ». Le Meneur de Jeu s'arrange pour que personne ne puisse voir ses notes et plans. Ce matériel constitue le support de l'aventure dans laquelle les Joueurs vont être plongés. Avant tout, il faut que les Personnages se rencontrent.

Exemple : Lydia est Meneuse de Jeu et décide que les Personnages des Joueurs font connaissance aux dernières lueurs du jour, dans un petite auberge du village de montagne d'Ashmore, Le Sanglier Gris. Chaque Joueur interprète son propre Personnage, mais il doit d'abord le décrire et se familiariser avec celui des autres participants :

BALIN — Bonjour, étrangers. Je suis messire Balin, un nom que vous connaissez sûrement. Mes victoires lors du tournoi d'Ashmore ont assuré ma renommée à travers le pays. (Je m'avance fièrement, revêtu d'une armure somptueuse — que j'ai empruntée.)

NZINGA (d'un sourire narquois) — En effet, aucune égratignure ne semble avoir altéré ce magnifique ensemble. Je suis la guerrière Nzinga du désert Kaïkuru. J'ai moi-même participé à ce tournoi, bien que par un malheureux hasard nos chemins ne se soient pas croisés. (Je suis de petite taille, avec les cheveux tressés.)

ELION — Les tournois ! Des enfantillages ! Pendant que d'autres se lancent dans des joutes vaines, j'escorte cette femme au Val, au chevet de ma cousine, pour mettre au monde son futur fils. Elle est la soigneuse au service de notre famille depuis des générations (dis-je en montrant la vieille soigneuse du doigt, d'un air de fierté mêlé de responsabilité.)

BALIN — Magnifique histoire, messire... mais quel est votre nom ?

ELION — Je m'appelle Elion, apprenti de Maître Morganna, excusez mon oubli, ma mémoire me fait défaut depuis quelque temps.

LA MENEUSE — La porte de l'auberge s'ouvre, une femme d'un certain âge et un jeune homme qui pourrait être son fils balayent du regard les clients puis viennent à votre rencontre.

ELION — (Je leur souhaite la bienvenue et regarde s'ils possèdent des choses de valeurs...)

NZINGA — Arrête de les reluquer !

BALIN — Ma dame, que nous vaut l'honneur de votre présence à notre table ?

LA MENEUSE — (Le jeune homme semble inquiet, mais la femme se montre souriante) Bonjour, étrangers. Nous venons des montagnes et nous nous dirigeons vers le village de Pont-aux-Haches. Nous cherchons d'autres voyageurs afin de faire route en leur compagnie. Les bois de Elfax sont peu sûrs et le nombre pourrait dissuader les Brigands de s'en prendre à nous.

Les Joueurs acceptent la proposition, prêts à commencer leur aventure.

But du jeu

L'objectif principal de ce scénario reste en général clair : les Joueurs voyagent sur une route traversant un sombre bois, où, selon les rumeurs locales, des Brigands pillent les imprudents. Les Héros affrontent les bandits, déjouent les pièges sur leur chemin, s'emparent du trésor... et en ressortent vivants. Dans un « Livre dont vous êtes le héros », l'histoire en reste là. Cependant, dans l'univers des *Terres de Légende*, l'histoire ne s'arrête pas si tôt. Après chaque succès, les Personnages améliorent

leurs compétences et accumulent de nouveaux trésors. Leur réputation grandissante les pousse constamment vers de nouvelles missions de plus en plus dangereuses. Après quelques mois, les Personnages deviennent aguerris. Ils se moquent de leurs premières peurs et racontent leurs exploits passés avec l'assurance des vétérans. Ils partagent leurs prouesses comme s'ils les avaient réellement vécues, grâce à la magie de l'univers que vous avez su créer.

Les dés

Dans le jeu de rôle, on utilise différents dés, identifiés par le nombre de leurs faces, comme le D8 pour un dé à huit faces. De la même manière, 3D6 signifie qu'il faut lancer trois dés à six faces.

Le D20, ou D20 du Destin, est fréquemment utilisé pour évaluer la probabilité d'événements. Le joueur lance son D20 lorsque le Destin intervient. Par exemple, si la probabilité qu'une planche du pont de bois traversé par l'aventurier se brise a une valeur de 6, s'il obtient un résultat de 6 ou moins, l'événement survient, et l'aventurier devra réussir à se rattraper au cordage pour ne pas s'abîmer au fond du précipice, ce qui sera l'occasion d'un nouveau test.

Le dé de pourcentage, D100, est utilisé pour les événements aléatoires, en jetant deux fois un D10, une fois pour les dizaines et une fois pour les unités, pour obtenir un résultat entre 1 et 100. Par exemple, si vous obtenez un 3 suivi d'un 5, cela donne le résultat 35 (00 équivaut à 100). Le D100 est particulièrement utile pour déterminer les événements aléatoires disponibles sur une Table de rencontre.

Dés de base : le système du jeu de rôle *Les Terres de Légende* s'articule autour de trois dés. Les dés de base sont constitués de deux dés à six faces, soit 2D6, représentés ☐☐.

Dé modificateur : le troisième dé est appelé Dé modificateur. Il varie du dé à quatre faces (D4) au dé à douze faces (D12). Il est représenté par un cercle entourant le nombre de faces, par exemple ⑧ pour un D8 modificateur. Ce Dé modificateur peut également porter différents noms.

- Dé d'arme lorsqu'il est associé à une arme
- Dé d'armure lorsqu'il est issu d'une armure.
- Dé de négociation pour tout test social comme la Corruption.
- Dé de magie quand il est rattaché à un Sortilège.

Chapitre 2 : test

Il existe deux types de Tests, celui de Caractéristique et celui d'Aptitude. Quel que soit le type de Test, il s'effectue toujours de la même manière, le Joueur lance les dés de base et le Dé modificateur choisi par le Meneur de jeu, soit 2D6 et le plus souvent 1D6.

- **Dé Modificateur** : le Dé modificateur peut être associé à un degré de complexité, et est parfois imposé par le Dé d'arme d'une attaque, le Dé d'armure pour un déplacement, une acrobatie ou autre performance athlétique, ou le Dé de magie pour un sortilège :
 - facile : 1D4
 - normal : 1D6
 - difficile : 1D8
 - très difficile : 1D10
 - extrême : 1D12

Test de Caractéristique

La difficulté du Test dépend de la valeur de la Caractéristique choisie par le Meneur pour entreprendre une action.

- **FORCE** : enfoncer une porte, pousser une personne, courir des heures, etc.
- **AGILITÉ** : éviter un objet, tenir en équilibre, sauter, fabriquer un objet, se cacher, agir discrètement, fuir, etc.
- **ASTUCE** : mémoriser des informations, percevoir un danger, connaître la géographie, écrire une œuvre, etc.
- **POUVOIR** : intimider, ordonner, commander, faire preuve de diplomatie, résister à la Peur, faire preuve de volonté.
- **CHARME** : convaincre une personne, lui mentir, la charmer, dresser un animal.

Le Joueur doit ensuite lancer ses dés et obtenir un résultat inférieur ou égal à la valeur de sa Caractéristique.

Exemple : Balin souhaite entrer dans une pièce, mais la Meneuse l'informe que la porte est verrouillée. Il décide de l'enfoncer à coup d'épaulé. Cela requiert un Test de Caractéristique et manifestement, il faut faire preuve de FORCE. Comme la porte est renforcée de métal, le Dé modificateur sera 1D10. Balin lance 2D6+1D10 et doit faire moins que sa FORCE, soit 12. Les dés donnent 12+10 soit 22 : c'est un échec.

Test d'aptitude

Un Test d'aptitude oppose deux personnes : l'attaquant, qui utilise une aptitude offensive, et le défenseur, qui se protège grâce à une aptitude défensive. Chaque aptitude offensive dispose d'un chapitre dédié pour expliquer son fonctionnement. En résumé, la difficulté du Test est déterminée en

soustrayant l'aptitude défensive de l'aptitude offensive. Le Joueur attaquant doit lancer les dés et obtenir un résultat inférieur ou égal à la difficulté pour réussir son action. Si la difficulté est négative, le test est forcément un échec, s'il est égale à 0, il faut une Réussite critique pour ne pas échouer.

Résultats

- **Réussite** : si le résultat est inférieur ou égal à la difficulté, le Test est réussi et l'action est favorable au Joueur.
- **Réussite critique** : en Combat, une Réussite critique est possible, elle offre des effets très favorables au Personnage. Elle s'obtient lorsque deux dés à six faces affichent 1, qu'ils soient des Dés de base ou modificateur.
- **Échec** : si le jet de dés est supérieur à la difficulté, c'est un échec. Le Personnage n'arrive pas à accomplir l'action et il doit trouver une autre solution.
- **Échec critique** : en Combat, un Échec critique survient parfois, provoquant un effet défavorable. Il s'obtient lorsque deux dés à six faces affichent 6.

Chapitre 3 : création de Personnages

Les Personnages

Avant de commencer la première partie, chaque Joueur crée un Personnage qui le représentera.

L'historique

Chaque Héros possède un passé et voit son nom s'écrire dans l'histoire. À cette fin, chaque Personnage possède une Profession qui définit ses compétences et savoir-faire, et dont le choix est limité par les caractéristiques, ou influence celles-ci. Un Rang qui définit son avancement et son degré d'expérience. Une Nationalité qui peut affecter les relations à d'autres personnages, en vertu des inimitiés et alliances entre peuples, une Langue, une Origine familiale et un Statut social.

Les Caractéristiques

La FORCE mesure les capacités physiques et la Résistance du Personnage. L'AGILITÉ tient compte de sa dextérité et de ses réflexes. L'ASTUCE correspond à ses capacités intellectuelles. Le POUVOIR détermine sa volonté et son autorité à commander les autres. Le CHARME reflète l'apparence et le pouvoir de séduction du Personnage, tout comme son aptitude à mentir. Un Test de Caractéristique peut être demandé pour accomplir une action associée à celle-ci.

Aptitudes

Les aptitudes fonctionnent par paires, une offensive et une défensive. On détermine la difficulté du Test en soustrayant la valeur de l'aptitude défensive de celle de l'offensive. C'est le Joueur utilisant l'aptitude offensive qui lance les dés.

- **Attaque :** cette aptitude offensive permet d'attaquer en mêlée ou à distance. En cas de réussite, l'adversaire risque de perdre des points d'Endurance si son armure ne le protège pas.
- **Parade :** aptitude défensive contre les Attaques, utilisée pour parer les attaques de mêlée. Pour cela, le Personnage doit posséder une arme et, lorsqu'il se bat contre plusieurs adversaires, sa valeur de Parade peut être répartie entre eux, selon son choix.
- **Esquive :** l'aptitude défensive est utilisée pour esquiver les attaques de mêlée, à distance et les Sortilèges indirects (Souffle de Dragon). Si son

adversaire décide d'esquiver, au lieu d'en soustraire la Parade à son Attaque, le joueur en soustrait toute l'Esquive. Un Personnage peut esquiver plusieurs fois par Assaut, mais une seule fois par Tour, si un attaquant possède une deuxième Attaque, le défenseur ne peut pas esquiver celle-ci.

- **Incantation :** aptitude offensive déterminant la capacité d'un à lancer un Sortilège.
- **Défense magique :** Aptitude défensive pour se protéger des effets des Sortilèges directes (Commandement).
- **Dissimulation :** cette Aptitude offensive permet de passer inaperçu ou d'attaquer un adversaire par surprise.
- **Détection :** cette Aptitude défensive permet de contrer la Dissimulation.
- **Corruption :** Aptitude offensive utilisée pour corrompre une personne en échange d'or.
- **Statut :** cette Aptitude défensive sert contre la Corruption. De plus, elle permet d'établir un rang social entre les personnes.
- **Frayeur :** une entité surnaturelle sortant du commun, comme un elfe ou un Zombie, dispose de cette Aptitude pour terroriser un être humain.
- **Sang-froid :** cette Aptitude défensive permet de résister à la Frayeur provoquée par des créatures surnaturelles et à la Peur engendrée par un lieu ou un événement (voir Chapitre 11).

Les attributs

Les attributs des Personnages sont déterminés par des points qui peuvent diminuer ou augmenter, mais sans pouvoir descendre en dessous de 0 ni dépasser leurs valeurs initiales.

- **Endurance :** les points d'Endurance reflètent la vie du Personnage. Lors d'un combat, chaque coup subi réduit le nombre de ses points d'Endurance. Si les points d'Endurance atteignent 0, le Héros s'évanouit, il souffre d'une Blessure. S'il subit une Blessure alors qu'il en possède déjà une, alors la mort survient.

Les points d'Endurance perdus peuvent être récupérés en prenant du repos. Une Blessure disparaît qu'après que des soins aient été prodigués et du repos pris.

- **Moral** : le Moral du Héros reflète son courage. Certains monstres, en particulier les morts-vivants, ont la capacité de provoquer une peur sans nom chez leurs ennemis par le biais de leur Aptitude Frayeur, ce qui réduit leurs points de Moral. Si ce total atteint zéro, le Personnage Panique, submergé par la terreur.

- **Influence** : l'influence, c'est la capacité à gagner la faveur des autres. Quand elle tombe à zéro, il est Résigné, incapable d'agir ou d'inspirer.

- **Magie** : cet attribut est réservé au Magicien. Pour lancer ses Sortilèges, il doit posséder au moins 1 point de Magie. Il peut les dépenser pour lancer ou renforcer ses Sortilèges et il les regagne à minuit.

Les Héros

Le Héros du Joueur doit choisir l'une des professions ci-dessous. Les Chevaliers et les Barbares sont les meilleurs combattants. Les Magiciens ont accès à la Magie. Les Roublards utilisent la discrétion et la tromperie. Le Joueur choisit la profession de son Personnage et note les valeurs correspondantes dans les cases appropriées de sa Feuille de Personnage.

Barbare

Historique : Rang : 1 ; Nationalité : Kaïkuru ; Langue : opalarien, elleslandais ; Origine familiale : Marchand ; Statut social : Barbare.

Caractéristiques : FORCE : 15 ; AGILITÉ : 10 ; ASTUCE : 12 ; POUVOIR : 12 ; CHARME : 10

Aptitudes : Attaque : 17 ; Parade : 6 ; Esquive : 5 ; Défense magique : 3 ; Dissimulation : 13 ; Détection : 5 ; Corruption : 10 ; Statut : 0 ; Sang-froid : 5

Attributs : End. : 16 ; Moral : 13 ; Influence : 1

Capacités : Armure intermédiaire, Coup de bouclier, Furie, Illettré, Natation, Premiers soins.

Équipement : haubert de maille, dague, lanterne, briquet, havresac, tente, nécessaire de soins, épée à deux mains ou hache à deux mains, glaive ou morgenstern, arc ou lance ou bouclier, cheval, 15 PA.

Chevalier

Historique : Rang : 1 ; Nationalité : Albonien ; Langue : elleslandais ; Origine familiale : noble ; Statut social : petite noblesse.

Caractéristiques : FORCE : 12 ; AGILITÉ : 12 ; ASTUCE : 10 ; POUVOIR : 10 ; CHARME : 15

Aptitudes : Attaque : 15 ; Parade : 7 ; Esquive : 4 ; Défense magique : 3 ; Dissimulation : 13 ; Détection : 5 ; Corruption : 11 ; Statut : 3 ; Sang-froid : 3

Attributs : End. : 13 ; Moral : 11 ; Influence : 3.

Capacités : Armure lourde, Coup de bouclier, Riposte, Manœuvre, Noble.

Équipement : armure de plates, bouclier, dague, lanterne, briquet, havresac, épée, cheval, 45 PA.

Magicien

Historique : Rang : 1 ; Nationalité : Albonien ; Langue : elleslandais ; Origine familiale : notable ; Statut social : lettré.

Caractéristiques : FORCE : 10 ; AGILITÉ : 10 ; ASTUCE : 12 ; POUVOIR : 15 ; CHARME : 12

Aptitudes : Attaque : 12 ; Parade : 5 ; Esquive : 3 ; Défense magique : 6 ; Incantation : 12 ; Dissimulation : 13 ; Détection : 5 ; Corruption : 10 ; Statut : 1 ; Sang-froid : 4

Attributs : Endurance : 10 ; Moral : 17 ; Influence : 2 ; Points de Magie : 2

Capacités : Armure légère, Langues occultes, 1 Sorcellerie, Thaumaturgie.

Équipement : dague, lanterne, briquet, havresac, bâton ou glaive, 2 potions (dextérité, énergie occulte, force, soin ou vigueur magique), âne, 20 PA.

Roublard

Historique : Rang : 1 ; Nationalité : Albonien ; Langue : elleslandais ; Origine familiale : artisan ; Statut social : gueux.

Caractéristiques : FORCE : 10 ; AGILITÉ : 15 ; ASTUCE : 12 ; POUVOIR : 10 ; CHARME : 12

Aptitudes : Attaque : 14 ; Parade : 6 ; Esquive : 6 ; Défense magique : 3 ; Dissimulation : 14 ; Détection : 8 ; Corruption : 13 ; Statut : 0 ; Sang-froid : 3

Attributs : End. : 11 ; Moral : 11 ; Influence : 2.

Capacités : Armure moyenne, 6 capacités de roublard.

Équipement : veste matelassée, glaive, dague, lanterne de poing, briquet, havresac, âne, 20 PA.

Le Rang

Les Personnages démarrent au Rang 1, mais ne sont pas des novices, un chevalier de Rang 1 est déjà expérimenté au combat. Pour monter en Rang, ils doivent accumuler des points d'Expérience, attribués par le Meneur après chaque aventure.

Capacités

Les Professions se différencient non seulement par leurs valeurs, mais aussi par leurs capacités distinctives.

- **Armure intermédiaire :** le Personnage peut porter tout type d'armure avec peu de pénalités. Le dé d'Armure baisse de deux crans (min. D6) et le malus dû à la Protection est réduit de 3.
- **Armure légère :** le Personnage est limité dans le port d'armure ; le malus dû à la Protection diminue de 2.
- **Armure lourde :** le Personnage peut porter tout type d'armure sans malus de Protection et le dé d'Armure baisse de deux crans (min. D6).
- **Armure moyenne :** le Personnage peut porter toutes les armures sauf les plus lourdes. Le malus dû à la Protection est réduit de 2 et le dé d'Armure baisse d'un cran (min. D6).
- **Capacités de Roublard :**
 - **Déguisement :** peut se faire passer pour une autre Profession (Paysan, Écuyer, Chevalier, Magicien...). À chaque conversation, un Test de CHARME (D8) est effectué. En cas de réussite, le déguisement est convaincant.
 - **Chapardage :** peut dérober un petit objet sur quelqu'un, comme une bourse ou une lettre. Test d'AGILITÉ (D10). En cas d'échec, le Joueur se fait remarquer.
 - **Deuxième langue :** choisit une deuxième langue au niveau moyen.
 - **Langue corruptrice :** choisit une langue qu'il maîtrise, +1 au Test de CHARME et de POUVOIR lorsqu'il l'emploie.
 - **Linguiste naturel :** peut apprendre une langue très rapidement.
 - **Intuition :** le Roublard bénéficie d'une intuition particulièrement développée. Dé modificateur D4 à son Test d'ASTUCE pour détecter un objet ou une personne.
 - **Sens aiguisés :** pré-requis Intuition. Le Dé modificateur D4 s'applique également aux éléments magiques et surnaturels, on peut ainsi, entre autres exemples, voir à travers une illusion ou détecter une personne invisible.
 - **Énerverment / calme :** lors d'un combat, le Roublard peut énerver ou calmer un adversaire dans sa Zone contrôlée. S'il l'énerve, celui-ci gagne +1 en Attaque et -2 en Parade et en Esquive. S'il le calme, il perd -2 en Attaque, et +1 en Parade et en Esquive.
 - **Tour de passe-passe :** peut faire disparaître et apparaître de petits objets, comme une pièce, passant dans ses mains. De plus, le Dé modificateur du Test d'AGILITÉ pour Chaparder est un D8.
- **Coup de bouclier :** lorsque le Personnage utilise son bouclier, il peut opter soit pour le bonus de Parade, soit pour le bonus d'attaque, soit pour la Protection ou soit pour augmenter les dégâts de son arme.
- **Don pour les langues :** peut apprendre une langue très rapidement.
- **Furie :** au début de son Tour, le Barbare peut baisser sa Parade et son Esquive de 3 pour augmenter ses Dégâts de 5 jusqu'à son prochain Tour.
- **Illettré :** le Personnage ne sait pas lire l'elleslandais, mais lit et écrit sa langue natale.
- **Langues occultes :** le Magicien parle l'Arcane, utilisée par les pratiquants de la Magie lorsqu'ils incantent leurs Sortilèges. Il est également versé dans d'autres langues pratiquées par les démonistes, les élémentalistes, la Kabbale, les Runes naines, les Glyphes elfiques ou autres.
- **Manœuvre :** le Personnage est familier avec une ou plusieurs Manœuvres qui peuvent lui être utiles lors d'un combat.
- **Natation :** le Personnage sait nager.
- **Noble :** le Personnage est riche et la loi se range toujours de son côté vis-à-vis d'un non-noble. Un noble dispose toujours d'une suite, un simple serviteur ou un écuyer dans le cas d'un Chevalier.
- **Premiers soins :** le Personnage est capable de prodiguer des soins médicaux, bien qu'il ne puisse pas guérir les maladies.
- **Riposte :** Si l'attaque de son adversaire échoue, le Personnage réalise alors une Réaction. De plus, si son adversaire active une Manœuvre qu'il possède, cette dernière échoue.
- **Sorcellerie :** le Personnage possède une ou plusieurs Sorcelleries qui améliorent ses Sortilèges.
- **Thaumaturgie :** capacité pour lancer un Sortilège. La procédure est décrite dans le Chapitre 10 : Règle de Magie.

Chapitre 4 : progression

Le Rang d'un Personnage représente son expérience et sa maîtrise. Le Héros commence sa première aventure au Rang 1. Lorsqu'il atteint un Rang supérieur, il obtient de meilleures valeurs et Capacités.

+1 en Caractéristique signifie que le joueur augmente une Caractéristique de son choix de 1.

Barbare

Rang	Carac.	Att.	Par.	Esq.	Déf M	Dissi.	Dét.	Cor.	Statut	S-F	Capacité	End.	Moral	Influ.
1		16	6	5	3	13	5	10	0	5		15	13	1
2	+1	+1	+1		+1		+1	+1	+1	+1	1 Manœuvre	+1	+1	
3		+1	+1		+1		+1			+1	1 Manœuvre	+1	+1	

Chevalier

Rang	Carac.	Att.	Par.	Esq.	Déf M	Dissi.	Dét.	Cor.	Statut	S-F	Capacité	End.	Moral	Influ.
1		15	7	4	3	13	5	10	2	3		13	11	3
2	+1	+1	+1		+1		+1		+1	+1	1 Manœuvre	+1	+1	
3		+1	+1		+1		+1	+1		+1	1 Manœuvre	+1	+1	+1

Magicien

Rang	Carac.	Att.	Par.	Esq.	Déf. M	Incan.	Dissi.	Dét.	Cor.	Statut	S-F	Capacité	Magie	End.	Moral	Influ.
1		12	5	3	5	12	13	5	10	1	3		2	10	16	2
2					+1	+1		+1	+1	+1	+1	1 Sorcellerie	+2	+1	+1	
3	+1				+1	+1		+1			+1	1 Sorcellerie	+2		+1	

Roublard

Rang	Carac.	Att.	Par.	Esq.	Déf M	Dissi.	Dét.	Cor.	Statut	S-F	Capacité	End.	Moral	Influ.
1		14	5	5	3	14	8	13	0	3		11	11	2
2	+1	+1			+1	+1	+1	+1	+1	+1	1 manœuvre	+1	+1	
3		+1	+1		+1	+1	+1	+1		+1	Capacité de Roublard	+1	+1	+1

Gagner des points d'Expérience

Chaque chapitre d'une aventure offre une chance de gagner des points d'Expérience, généralement compris entre 1 point (si la mission échoue) et 5 points (si la mission est un succès).

Par ailleurs, les Personnages accumulent des points de manière individuelle. Durant un chapitre, si un Personnage réussit un Test de Caractéristique ou d'Aptitude, le Joueur doit marquer une croix à côté de celle-ci. Une croix est également marquée à côté d'une Aptitude défensive si l'on échoue contre lui.

À la conclusion d'un chapitre, chaque Personnage gagne 1 point d'Expérience pour chaque croix notée, ou case cochée s'il utilise la fiche de Personnage des *Terres de Légende*. Ensuite, toutes les croix sont effacées.

Dépenser ses points d'Expérience

Un Personnage atteint le rang supérieur lorsqu'il a accumulé un nombre suffisant de points d'Expérience.

- Rang 2 : 30 points d'Expérience.
- Rang 3 : 60.

Chapitre 5 : D20 du Destin

Le D20 du Destin a une fonction spéciale liée à la destinée, à la chance et à l'aléatoire. Le Meneur peut l'utiliser en cas d'incertitude sur une situation, pour ajouter un élément à une scène ou simplement introduire le hasard dans l'aventure. Toutefois, il est important de l'utiliser avec modération, dans le but de surprendre les Joueurs ou lorsque de nombreux éléments doivent être pris en compte.

Usage

L'utilisation du D20 du Destin se fait de deux manières : pour offrir un modificateur lors d'un jet ou pour introduire un élément aléatoire.

Modificateur

Si le Meneur juge qu'un modificateur est nécessaire lors d'un Test, il lance le D20. Pour un résultat entre 1 et 9, la valeur est ajoutée à la Caractéristique ou à l'aptitude. Si le résultat se situe entre 11 et 19, la valeur est soustraite. Un 10 ou un 20 n'apporte aucun modificateur.

Un modificateur provenant d'une situation donnée s'applique à tous les Personnages concernés. Cependant, certains peuvent le recevoir comme un bonus, tandis que d'autres comme un malus. De plus, ce modificateur peut avoir une durée limitée dans le temps, déterminée par la situation.

Il est important que le Meneur communique clairement les modificateurs appliqués et leur impact sur les Personnages afin que les Joueurs puissent adapter leurs actions en conséquence.

Élément aléatoire

Les éléments aléatoires sont souvent utilisés lors des scénarios. Par exemple, un scénario pourrait indiquer : "D20 du Destin (2) - une planche du pont se casse". Le Meneur doit alors lancer le D20, et s'il obtient 2 ou moins, la planche se casse, introduisant ainsi un événement aléatoire dans la situation.

Coup de pouce du Destin

Les *Terres de Légende* proposent plusieurs règles qui permettent d'utiliser le D20 du Destin de manière spécifique, notamment avec le Coup de pouce du Destin. Ces coups de pouce offrent des options supplémentaires lors de certaines situations, telles que les Tests de Dissimulation. Ils sont conçus comme des sources d'inspiration pour les Meneurs de jeu, qui peuvent choisir de les utiliser ou de les ignorer en fonction de leurs préférences.

Exemple : Balin souhaite escalader un mur, ce qui nécessite un Test d'AGILITÉ. Étant un Chevalier, ce Test ne présente en général aucune difficulté pour lui. Cependant, la Meneuse décide de corser un peu la situation en utilisant le D20 du Destin. Le lancer donne un résultat de 16, ce qui correspond à un malus. Elle explique à Balin qu'il commence à pleuvoir, rendant le mur glissant et la tâche plus difficile ; son AGILITÉ ne s'élève donc qu'à 6 (12 - 6) pour cette action.

Cependant, un éclair de génie frappe le Joueur. Il décide de contourner le problème en passant par la cour, à la vue de tous. Compte tenu de l'orage qui éclate, les gens seront moins enclins à le remarquer facilement. Sa Dissimulation, qui était de 13, augmente à 19 avec cette approche (13 + 6).

Ainsi, plutôt que d'escalader le mur directement, Balin utilise l'environnement à son avantage en exploitant la couverture offerte par l'orage.

Certains Meneurs apprécieront l'ajout de ces options pour enrichir l'expérience de jeu et offrir plus de possibilités aux Joueurs, tandis que d'autres pourront privilégier la simplicité, la rapidité et le flux narratif en s'en passant. Il revient donc au Meneur de décider s'il souhaite inclure ces règles optionnelles et de trouver le bon équilibre entre complexité et fluidité de jeu.

Chapitre 6 : équipement

Armement

• **Armes :** Une arme possède les Caractéristiques suivantes : épée (D8)8. Le dé entre parenthèses représente le Dé d'arme utilisé comme Dé

Mêlée

Main nue : (D12) 2

Dague+ : (D10) 6

Bâton : (D8) 5

Morgenstern : (D8) 8

+ Peut être lancé.

* Nécessite les deux mains pour attaquer en mêlée.

Glaive : (D6) 7

Épée : (D8) 8

Lance+* : (D6) 6

Hache à deux mains* : (D6) 11

Épée à deux mains* : (D4) 10

Distance

Cailloux : (D4) 2

Arc : (D6) 10

• **Armures :** Les armures obéissent au même code que les armes : cotte de mailles (D8)3. Le chiffre représente la valeur de Protection de l'armure, qui est soustraite aux Dégâts de l'arme pour déterminer les points de Dommages infligés. Le Dé d'Armure est employé pour les Tests d'AGILITÉ et de Dissimulation, il remplace également le dé d'Arme et

modificateur, le chiffre à droite sa valeur de Dégât, le nombre de Dégâts que l'arme inflige.

de Magie si ces derniers sont inférieurs. Enfin, la valeur de Protection agit également comme un malus sur l'Initiative, la Parade et l'Esquive.

Dans le cas des Boucliers, leur valeur peut être ajoutée soit à la Protection, soit à la Parade. Elle augmente également la valeur du dé d'Armure lorsqu'un bouclier est équipé.

Armures

Habit / nu : (D4) 0

Veste matelassée : (D6) 1

Haubert de mailles : (D10) 4

Armure de plates : (D12) 5

Boucliers

bouclier : 2

Bourse

En dehors de son équipement, un Héros possède une bourse qui lui permet d'acheter ce dont il a besoin lors de ses voyages. Cette bourse contient différentes monnaies : la couronne d'or, le florin d'argent et le penny de cuivre. Une couronne vaut 10 florins, chacun valant 10 pennies. Pour donner une

comparaison avec notre monnaie moderne, un penny vaut un euro.

Une bourse peut contenir jusqu'à 100 pièces de monnaie. Au début d'un scénario, un Personnage possède autant de florins que le résultat de (Statut + Influence) multiplié par 5.

Objet magique

Les Objets magiques, plus rares que l'or, offrent des pouvoirs extraordinaires et ne s'achètent pas sur les marchés. Ils s'obtiennent généralement en échange d'objets rares ou de services spéciaux auprès d'enchanteurs, et leur acquisition coûte des points d'Influence pendant un scénario. Parmi les plus courantes, on compte les potions magiques dont les effets s'activent en les buvant. Si une deuxième potion est consommée avant que les effets de la première ne se dissipent, ces derniers sont remplacés par ceux de la nouvelle potion.

Le coût d'une potion est fixé à 1 point d'Influence.

• **Potion de dextérité :** Durée (Scène). Augmente l'AGILITÉ de 4 points, jusqu'à un maximum de 20.

• **Potion d'énergie occulte :** Durée (Scène). Augmente le POUVOIR de 4 points, jusqu'à un maximum de 20.

• **Potion de force :** Durée (Scène). Augmente la FORCE de 4 points, jusqu'à un maximum de 20.

• **Potion de soin :** Durée (instantanée), 2 doses. À moins de posséder une Blessure, soigne de 2 points d'Endurance. Si c'est le cas, rien ne se passe.

• **Potion de vigueur magique :** Durée (instantanée). Récupère 3 points de Magie.

Prix :

Voici une liste de tarif, en florins d'argent :

Armures

Veste matelassée : 15
Haubert de mailles : 500
Armure de plates : 800
Bouclier : 30

Armes

Hache à deux mains : 30
Arc : 15
Gourdin : gratuit
Dague : 7
Morgenstern : 20
Glaive : 25
Lance : 15
Bâton : 2
Épée : 30
Épée deux mains : 60

Étuis

6 flèches : 3
Carquois : 4

Habit

Canne : 30
Cape : 8
Costume : 10
Gants : 3
Habit de cour : 150
Manteau : 15
Parfum : 22
Robes : 25
Uniforme : 15
Vêtement : 5

Voyage

Havresac : 5
Sac : 1
Lanterne : 20
Lanterne de poing : 15
Fiole d'huile : 4
Torche : 1
Briquet à silex : 2
3 mètres de chaîne : 30
Cadenas : 70
10 mètres de corde : 6
Grappin : 15
Couverture : 10
Tente : 10
Rations/une semaine : 7
Gourde : 1
Chausse-trappes : 1
Collet : 2
Piège à loup : 12
Pied-de-biche : 3
Marteau : 3
Piolet : 18
Pelle : 8
Tige de crochetage : 15
Menottes : 18
Nécessaire d'écriture : 46
Nécessaire anti toxine : 65
Nécessaire poison : 50
Nécessaire soin : 40

Auberge

Bière : 1 penny
Vin : 5 pennies
Repas : 10 pennies
Ration : 10 pennies
Banquet : 100 / convive
Salle commune : 1
Chambre : 2
Chambre privée : 4

Transport

Canot : 150
Cheval : 250
Destrier : 2 500
Chien : 25
Mule / âne : 50
Selle et harnais : 60
Charrette : 200
Chariot : 750

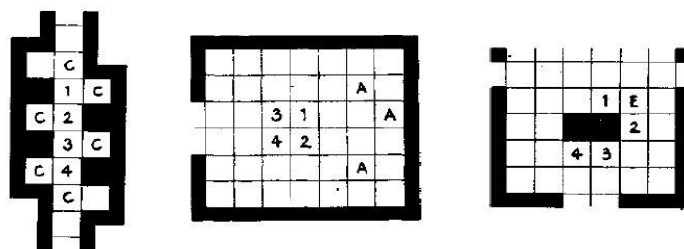
Personnels

Tête brûlée : 5 / j
Mercenaire : 10 / j

Chapitre 7 : assaut

Les Personnages interagissent avec leur environnement au cours d'un Assaut, qui dure généralement six secondes. Chaque Personnage a la possibilité d'agir pendant son Tour.

- **Grille de combat** : l'utilisation des Grilles de combat est optionnelle. Elles sont principalement employées lors d'un Assaut pour faciliter la gestion des interactions entre les Personnages.



Tour

Durant un Tour, un Personnage peut parler, bouger et effectuer une action :

- prendre un objet (dégainer une arme, prendre une fiole et la déboucher).
- attaquer (Frapper, Lutter, Bousculer, Tirer).
- jeter un Sortilège.
- utiliser un objet (boire le contenu d'une fiole).
- se déplacer (Bouger, Marcher, Courir, Poursuivre).
- retarder son action.

- **Zone contrôlée** : une Zone contrôlée est la zone de confort d'un Personnage, un espace qui l'entoure. Elle correspond à la case dans laquelle il se trouve et toutes les cases adjacentes sur une Grille de combat.

Un Personnage est capable d'agir sur l'ensemble de sa zone contrôlée, à condition qu'il soit debout et

pleinement conscient de son environnement. Si un adversaire se trouve dans cette zone, il peut interagir avec lui, par exemple en l'attaquant.

- **Réaction** : une Réaction se déclenche lorsqu'un adversaire crée une ouverture, comme en quittant imprudemment une Zone contrôlée. C'est une action simultanée entre deux protagonistes, limitée à une par Personnage par Assaut.

Pendant une Réaction, le Personnage peut :

- prendre un objet (dégainer une arme, prendre une fiole).
- attaquer. Puisque son adversaire est en train d'agir, ce dernier ne peut ni parer ni esquiver.
- utiliser un objet (déboucher une fiole, boire le contenu d'une fiole, lâcher un objet).
- se déplacer (Bouger, se relever, Poursuivre).

Déplacement

Les déplacements en combat se mesurent en espaces ou grilles, pas en mètres.

- **Bouger** : un Personnage se déplace tout en restant alerte, son niveau de Vitesse baisse de 2. Il peut quitter une Zone contrôlée sans subir de Réaction.
- **Marcher** : un Personnage peut se déplacer librement à l'intérieur d'une pièce et vers une pièce adjacente.
- **Courir** : lorsqu'un Personnage choisit de Courir, son niveau de Vitesse augmente de 1. Cependant,

pour toute interaction durant sa course, le Dé 20 du Destin est lancé à son désavantage.

- **Poursuivre** : le Personnage suit un autre Personnage, suivant chacun de ses pas, ou case, pour s'arrêter à côté de lui.

Saut

Un saut nécessite un Test d'AGILITÉ, en prenant en compte le Dé d'Armure. En cas d'échec, le Personnage n'a pas le courage de sauter et cherche une autre solution.

Escalade

L'escalade d'une paroi peut être réalisée à mains nues ou avec du matériel adéquat, selon la décision du Meneur de jeu.

Vitesse

Il convient de noter que les distances de déplacement peuvent varier en fonction de la vitesse des créatures. Les plus lentes et les plus rapides disposent de distances de déplacement différentes, basées sur les grilles de combat comme échelle de mesure :

- **Très Lent** : la créature ne peut se déplacer que d'une seule case.
- **Lent** : la créature est capable de se déplacer sur n'importe quelle case de sa grille actuelle. Pour passer à une grille adjacente, elle doit d'abord se positionner sur le bord de sa grille actuelle. Une fois sur le bord, elle peut alors se déplacer sur n'importe quelle case de la grille adjacente.
- **Normal** : selon les règles de déplacement, la créature peut se déplacer jusqu'à 2 grilles.
- **Rapide** : peut se déplacer jusqu'à 3 grilles.
- **Très rapide** : la créature est libre de se déplacer sur n'importe quelle case de n'importe quelle grille.

Ces règles permettent de prendre en compte les différentes vitesses de déplacement des créatures lors des interactions et des combats.

Pour chaque niveau de vitesse inférieur à Très lent, un Assaut supplémentaire est nécessaire pour effectuer un déplacement.

Le Personnage doit réussir un Test d'AGILITÉ pour y parvenir, en prenant en compte le Dé d'Armure. En cas d'échec, le Personnage n'arrive pas à grimper, mais redescend tout de même en sécurité.

Obstacles

Les obstacles peuvent influencer le déplacement des Personnages, bien que cela soit laissé à l'appréciation du Meneur de jeu. Voici quelques éléments à prendre en compte :

- **Barrière** : une barrière est un objet de grande taille qui bloque le passage, tel qu'un mur, une armoire ou un Personnage. Elle peut également bloquer la ligne de vue d'un Personnage.
- **Fosse** : Tout trou d'une profondeur d'au moins deux mètres dans le terrain correspond à une fosse.
- **Débris** : les débris peuvent inclure des éléments tels que des morceaux de bois, de hautes herbes, du gravier, etc. Ils rendent le terrain difficile à traverser. La vitesse de déplacement d'une créature est réduite d'un cran lorsqu'elle se déplace à travers des débris.

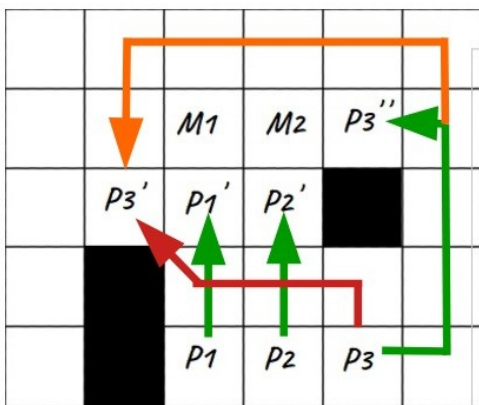
Visibilité

En cas de mauvaise visibilité, comme lors de fortes pluies, brouillard épais ou pendant la nuit, la vitesse de déplacement est réduite d'un cran. Dans l'obscurité totale ou en cas d'aveuglement, se déplacer au-delà d'une case nécessite un Test d'AGILITÉ pour éviter les chutes, et le Meneur peut décider de collisions accidentelles.

Déplacement sur une Grille de combat

Sur une Grille de combat, les Personnages peuvent se déplacer librement tout en suivant certaines règles. Ils doivent tracer un chemin linéaire sans

diagonales, et ne peuvent pas franchir des cases avec des obstacles. Les Attaques ne peuvent se faire que sur des cases adjacentes et orthogonales.



Dans la situation illustrée, les Personnages P1, P2 et P3 jouent l'un après l'autre. P1 et P2 se positionnent respectivement devant les monstres M1 et M2, en P1' et P2'. P3 ne peut pas se déplacer directement en P3' car P1 est en P1' et le déplacement en diagonale n'est pas permis. Cependant, il peut contourner, mais cela déclenchera des réactions de M1 et M2 puisqu'il traverse leurs zones contrôlées. Néanmoins, il a la possibilité de s'arrêter en P3'' pour attaquer M2.

Chapitre 8 : règles des combats

Avant de commencer une partie, il est important de s'assurer que les Joueurs comprennent bien les règles des combats, car ils occupent une part importante de l'aventure. Les affrontements sont divisés en Assauts où chaque combattant peut intervenir durant son Tour. Il est préférable que les Joueurs comprennent bien les règles pour éviter les interruptions pendant le jeu.

Lorsque le scénario implique un combat, la narration fait souvent une pause pour laisser place à une scène de combat, qui s'accompagne de nombreuses règles. Cependant, le Meneur n'est pas obligé de figer entièrement la scène ; il peut continuer à privilégier la narration. Par exemple, si l'un des Joueurs déclare : « Je le frappe », il n'est pas nécessaire de sortir immédiatement la Grille de combat, de déterminer l'initiative de chaque participant et de mesurer le nombre de cases séparant le personnage du Joueur de sa cible. Demandez simplement un jet d'Attaque et appliquez les dégâts si le coup atteint sa cible, puis procédez à la contre-attaque de l'adversaire s'il est encore en état de combattre. Les autres Joueurs souhaitent s'impliquer ? Parfait, après la contre-attaque, vous pouvez choisir de figer la narration et de comparer les initiatives pour organiser l'ordre des actions.

Attaque au corps-à-corps

Un Assaut lors d'une scène de combat se déroule en suivant ces étapes :

1 : initiative : cette phase détermine l'ordre d'action des combattants. Le combattant avec la valeur la plus élevée en [AGILITÉ – la Protection de l'armure] agit en premier, suivi par les autres dans un ordre décroissant. En cas d'égalité, plusieurs critères sont utilisés pour déterminer l'ordre :

- le Rang le plus élevé prime.
- si l'égalité persiste, on compare les Dés d'arme.
- enfin le combattant avec la valeur d'ASTUCE la plus élevée agit en priorité.

Si une égalité subsiste encore après cela, les Joueurs dont les Personnages sont concernés ont la priorité sur ceux contrôlés par le Meneur. Dans chaque groupe, il revient aux membres en question de décider de l'ordre d'action entre les Personnages égaux.

Une fois l'ordre évalué, le premier combattant effectue son Tour en passant à l'étape 2.

2 : l'attaquant lance 2D6 + le Dé d'Arme pour savoir s'il touche son adversaire.

3 : le défenseur doit décider quel type de défense il oppose pour cet Assaut :

- s'il possède une arme, d'utiliser une partie de sa Parade ou la totalité, ceci est important s'il se bat contre plusieurs adversaires.
- ou la totalité de son Esquive.

4 : la somme des dés doit être inférieure ou égale à son Attaque moins la Parade ou l'Esquive adverse. Si l'Attaque réussit, il passe à l'étape 5. S'il rate, il passe à l'étape 6.

5 : l'Attaque provoque autant de Dégâts que la valeur de Dégât de son arme. La Protection est déduite de cette valeur, le résultat donne le nombre de Dommages infligés. Il passe ensuite à l'étape 6.

6 : le Tour de l'attaquant prend fin, celui du défenseur commence. Il devient attaquant s'il n'a pas encore été attaqué. Son Tour débute à l'étape 2.

Si, après un Assaut, les adversaires sont encore en état de combattre (c'est-à-dire que leurs points d'Endurance n'ont pas été réduits à zéro), ils poursuivent avec un nouvel Assaut. Dans ce cas, la valeur de Parade se réinitialise, et les combattants peuvent changer de type de défense.

Dommages et Dégâts

Une arme ou un Sortilège inflige des Dégâts. Les Dommages sont calculés en soustrayant la Protection de l'adversaire aux Dégâts de l'arme. Ensuite, les Dommages sont déduits des points d'Endurance du combattant.

En outre, un Personnage qui subit des Dégâts peut appliquer ses protections ; s'il subit des Dommages, son Endurance diminue automatiquement.

Exemple : le Chevalier Balin se bat contre un Roublard, incarné par la Meneuse Lydia. Ce dernier a l'initiative, car son AGILITÉ est la plus élevée, et grâce à leurs capacités, leurs armures ne les handicapent pas (Roublard : 15 ; Balin : 12). Le Roublard porte la première attaque.

Balin décide d'utiliser sa Parade, sa valeur étant plus élevée que son Esquive et il n'y a qu'un seul adversaire. Lydia lance 2D6 + 1D6 (le dé d'Arme du Glaive). Elle obtient $\square\square\textcircled{5}$, soit 10, ce qui est supérieur à son score d'Attaque modifié, 7

(14 - 7 [Attaque - Parade]), donc le Roublard rate son Attaque.

N'ayant pas d'autres Attaques, le Tour du Roublard s'arrête, c'est au Tour de Balin. Le Chevalier attaque, le Roublard décide de parer. Le Joueur lance 2D6 + 1D8 et obtient $\square\square\textcircled{4}$, soit 9, égalant exactement le score d'Attaque modifié de 9 (15 - 6 [Attaque - Parade]), son Attaque touche donc le Roublard de justesse. Celui-ci subit 7 points de Dommage (8 - 1 [Dégât de l'Épée - Protection de la veste matelassée]).

Bouclier

La valeur d'un bouclier peut s'ajouter soit à la Protection ou à la Parade. Ce choix se fait au moment de l'utilisation et dure un Assaut complet.

Combat en aveugle

Un combattant plongé dans l'obscurité totale ou confronté à une cible invisible subit des pénalités lorsqu'il attaque ou tente de se défendre. Dans de telles situations, l'attaquant subit une pénalité du D20 du Destin sur son jet d'Attaque contre un adversaire non visible. De même, un défenseur dans l'obscurité ou face à un adversaire invisible voit sa Parade réduite à 0. De plus, il ne dispose d'aucune zone contrôlée et ne peut donc pas effectuer de Réaction contre un adversaire invisible.

Il est également impossible d'Esquiver un projectile que l'on ne peut pas voir.

Coup de pouce du Destin

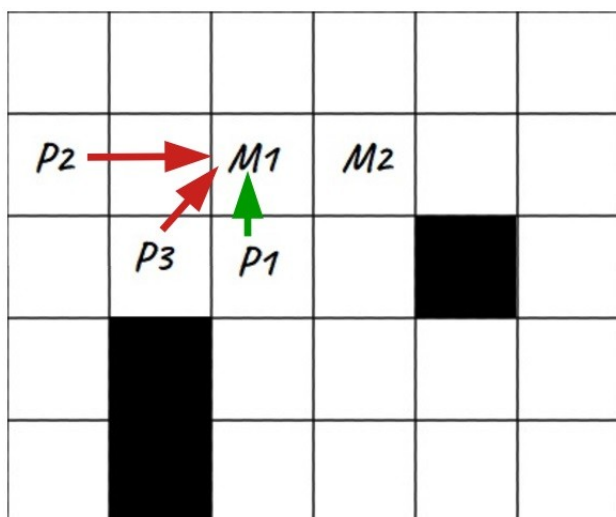
Dans une scène de combat chaotique, qui se déroule dans des conditions particulières telles que dans des arbres, sur un toit, suspendu à une fenêtre ou dans un fossé boueux, le Meneur peut utiliser le D20 du Destin pour introduire des modificateurs spécifiques et décrire le résultat.

Si ce modificateur s'applique à tous les participants du combat, certains Personnages peuvent en tirer avantage. Dans ce cas, le Joueur peut choisir de considérer le modificateur comme un malus imposé à un protagoniste ou comme un bonus dont il bénéficie, avec l'accord du Meneur.

Exemple : Balin poursuit un Brigand sur les toits de la cité et le combat s'engage. La Meneuse décide de lancer le D20 du Destin et obtient 13, ce qui représente un malus de 3 à leurs Tests de Caractéristiques et leurs Aptitudes pour les deux combattants. Le toit est particulièrement pentu et chacun doit faire attention à ne pas tomber. Lors du Tour de Balin, il décide de prendre de la hauteur pour obtenir un avantage. La Meneuse accepte sa demande et lui accorde un bonus de 3 pour son Attaque qui passe à 18 (15 + 3), mais sa Parade reste à 3 (6 - 3).

Grille de combat en mêlée

Pour qu'un attaquant puisse attaquer un adversaire, il faut qu'il soit dans sa zone contrôlée, adjacent à celui-ci et sur une case orthogonale.



Dans cette situation, le Personnage P1 peut attaquer le monstre M1. P3 ne peut pas attaquer M1 car il ne peut pas frapper en diagonale. De même, P2 ne peut pas attaquer M1, car M1 n'est pas dans sa zone contrôlée.

Réussite critique

Lorsque deux D6 affichent un 1, que ce soit pour le Dé modificateur ou les dés de base, cela constitue une réussite critique. Dans cette situation, l'attaquant parvient automatiquement à toucher son

adversaire, et l'armure de ce dernier ne fournit aucune Protection, ni son bouclier.

Certaines créatures ont leurs propres réussites critiques, comme l'Araignée géante qui inflige une morsure venimeuse lorsqu'elle effectue une réussite critique.

Échec critique

Lorsque deux D6 affichent un 6, un échec critique se produit. Dans ce cas, non seulement l'attaquant rate sa cible, mais il subit également une Réaction si le défenseur a paré.

Contre certaines créatures, d'autres formes d'échec critique peuvent exister, comme l'Araignée géante qui, lorsque l'attaquant effectue un échec critique, entraîne la capture de celui-ci dans sa toile.

Manœuvres

Un Héros disposant d'une Manœuvre peut l'utiliser avec une arme de mêlée pendant un combat. Lorsque les dés, quel que soit leur type, affichent la combinaison spécifique, comme par exemple ④⑩ pour la Manœuvre *Coup foudroyant*, où ⑩ correspond au résultat d'un des dés lancés, le bonus de la Manœuvre est appliqué. Si plusieurs Manœuvres peuvent être utilisées, le Joueur doit choisir laquelle employer.

Une Manœuvre s'applique même si le Test d'Attaque est raté. Si une réussite critique se produit en même temps, l'Attaque touche automatiquement et le Joueur choisit quel avantage il souhaite déclencher. En cas d'échec critique simultané, celui-ci est annulé par la Manœuvre, qui s'active normalement.

④ ④ Coup à la tête : visant la tête, Dégâts +4.

⑥ ⑥ Coup au but : 5 points de Protection de l'armure et du bouclier sont ignorés.

⑧ ⑧ Enchaînement : l'attaquant peut effectuer une 2^e Attaque contre une cible différente.

⑧ ⑧ Feinte : Parade -5 contre cette Attaque.

⑩ ⑩ Coup foudroyant : Dégâts +6.

⑫ ⑫ Menace : l'Attaque est réussie.

Exemple : dans cet affrontement, le Chevalier Balin et la Barbare Nzinga se battent contre trois Roublards : deux de Rang 1 — dont un armé d'une Dague — et un de Rang 2. Balin dispose de la Manœuvre ⑧ Feinte. Les Roublards, ayant l'initiative et possédant la même AGILITÉ, agissent dans l'ordre suivant : d'abord le Roublard de Rang 2, ensuite celui à la Dague et enfin celui au Glaive (10 > 6 [dé d'Arme Dague > dé d'Arme Glaive]). Balin et Nzinga, à égalité, sont départagés par leurs armes, la Barbare agissant la dernière (8 > 6 [dé d'Arme Épée > dé d'Arme Hache à deux mains]).

Le Roublard Rang 2 attaque en premier et cible le Chevalier. Balin décide d'utiliser partiellement Parade, 4 points, réduisant l'Attaque du Roublard à un score modifié de 11 (15 - 4 [Attaque - Parade assignée]). En outre, il ajoute

les 2 points de son Bouclier à sa Protection, la portant à 7 pour cet Assaut — dans cette configuration, le Chevalier ne subit aucun Dommage, car les Dégâts du Glaive sont de 7. Lydia lance 2D6 + 1D6 (le dé d'Arme du Glaive) et obtient ④④④. Bien que le Glaive touche Balin, il ne subit aucun Dommage (7 - 5 - 2 [Glaive - Armure de plates - Bouclier]).

Vient ensuite le Tour du Roublard à la Dague, qui, ne pouvant blesser le Chevalier, décide de frapper la Barbare. Nzinga opte pour une Parade totale, réduisant ainsi l'Attaque du Roublard à un score de 8 (14 - 6 [Attaque - Parade]). Les dés donnent ④④⑤.

Le dernier Roublard attaque ensuite la Barbare, qui ne peut plus se défendre. Il obtient ④④①, son Attaque réussit. Nzinga subit 3 points de Dommage (7 - 4 [Dégâts du Glaive - Haubert de maille]).

Balin commence son Tour en attaquant le Roublard de Rang 2. Ce dernier choisit de parer, utilisant la totalité de sa Parade. Balin lance les dés et obtient ④④③. Son Attaque échoue (14 > 15 - 6), mais grâce à sa Manœuvre Feinte, qui se déclenche, il retire 5 points de Parade au Roublard. Le Roublard subit alors 7 points de Dommage (8 - 1).

Nzinga est impatiente, mais son Tour arrive enfin. Elle s'attaque également au Roublard de Rang 2, qui ne peut plus se défendre, et active sa Furie. Les dés jouent en sa faveur ; elle le touche et inflige 15 points de Dommage (11 + 5 - 1 [Hache à deux mains + Furie - Veste matelassée]). Les 5 points d'Endurance restant du Roublard tombent à 0. La Meneuse, jugeant ce personnage sans importance, décide de sa mort : dans un cri de furie, sa Hache le coupe en deux !

Un nouvel Assaut commence, les Roublards se coordonnent pour attaquer la Barbare. Voyant le coup venir, et ayant peu de points en Parade à cause de sa Furie, Nzinga opte pour une Esquive. L'Attaque du Roublard à la Dague est réduite à un score de 9 (14 - 5 [Attaque - Esquive]). La Meneuse lance les dés et obtient ④④④, réussissant l'Attaque de justesse et infligeant 2 points de Dommage (6 - 4 [Dague - Haubert]).

Le dernier Roublard attaque à son tour. Son Attaque modifiée s'élève également à 9, l'Esquive de Nzinga s'appliquant en totalité. Les dés indiquent ⑥④①, c'est une réussite critique ! Le Glaive trouve une faille dans l'Armure, causant 7 points de Dommage. Cependant, ce n'est pas suffisant pour mettre à terre Nzinga, qui conserve encore 3 points d'Endurance (15 - 3 - 2 - 7).

Attaque à distance

Lorsqu'un Personnage attaque avec une arme de jet, la procédure est similaire au corps à corps, à l'exception que le Défenseur ne peut pas utiliser sa Parade.

Portée

En ce qui concerne la portée, les règles suivent le bon sens plutôt que de s'embarasser de mesures précises.

Portée courte : une arme de jet atteint toutes les personnes se trouvant dans la même pièce, dans une pièce adjacente ou dans un couloir.

Portée moyenne : une arme telle qu'un Javelot ou une Lance peut atteindre une cible à l'autre bout d'un jardin ou d'une rue.

Portée longue : une arme à distance comme un Arc peut aller beaucoup plus loin, mais pas jusqu'à l'autre bout d'un village.

Zone contrôlée

Un attaquant est limité à l'utilisation d'armes à courte portée pour effectuer une attaque à distance. Cependant, lorsqu'il cible un adversaire engagé au corps-à-corps avec un allié, il ne subit aucun malus.

Ligne de vue

Pour tirer, une ligne de vue doit être dégagée entre le tireur et la cible. Même si elle est partiellement visible, le tireur peut décocher sa flèche.

Visibilité

Pour ce qui est de la visibilité, les règles n'appliquent pas de modificateur, hormis le D20 du Destin, à l'exception d'une attaque à l'aveugle qui interdit l'Attaque.

Munitions

Tant qu'un Personnage possède un Carquois, les munitions ne sont pas comptées. Le jeu part du

principe que le tireur a toujours des munitions, il renouvelle son stock en reprenant ses flèches tirées, en les réparant ou en en fabriquant de temps en temps.

Coup de pouce du Destin

Étant donné que les circonstances varient souvent, telles que la pluie, une foule, le mouvement du tireur ou de la cible, ou une certaine distance, le Meneur peut appliquer le D20 du Destin, qui est toujours négatif.

Échec critique

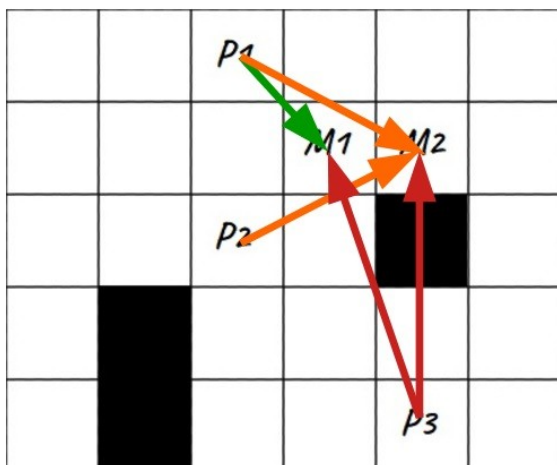
En cas d'échec critique, le Personnage se retrouve à court de munitions pour son arme à distance, ou si aucune munition n'est utilisée, son arme se brise. Si la cible est engagée dans un corps-à-corps contre un allié, le Meneur peut également décider que le projectile touche l'allié de l'attaquant.

Grille de combat pour les attaques à distance

Si vous utilisez les grilles de combat, les armes de jet peuvent atteindre les cibles situées sur la même grille et les grilles adjacentes. Les autres armes peuvent atteindre des cibles jusqu'à 4 grilles de distance. Les armes à distance, quant à elles, peuvent atteindre n'importe quelle cible sur une grille.

À moins d'utiliser une arme de jet, il n'est pas possible de tirer sur une cible si le tireur se trouve dans la Zone contrôlée par celle-ci. Le tireur doit avoir une ligne de vue dégagée vers sa cible, tracée du centre d'une case à une autre. Si cette ligne touche ou passe par une case noire, elle n'est pas considérée comme dégagée.

Si une ligne de vue dégagée traverse une case occupée par un obstacle, le tireur est alors pénalisé et doit lancer le D20 du Destin.



Dans l'illustration, le Personnage P1 possède une dague, tandis que P2 et P3 sont armés d'arcs. P1 peut tirer sur M2 et également sur M1 car il utilise une arme de jet. P2 ne peut pas tirer sur M1 avec son arc, mais peut cibler M2. P3 ne peut tirer ni sur M1 ni sur M2, car ses lignes de vue passent par ou touchent une case noire.

Enfin, si P2 peut tirer sur M2, sa ligne de vue passant par une case occupée implique qu'il devra lancer le D20 du Destin. P1 subit le même malus que P2 lorsqu'il tire sur M2.

Attaque surprise

Lorsqu'un attaquant réussit une Attaque surprise (voir Chapitre 11, Règle de Dissimulation), il peut Marcher et effectuer une action, comme Attaquer son adversaire, ce dernier peut seulement utiliser sa

Parade ou son Esquive contre l'attaquant, mais il n'a pas de Réaction, et ne peut accomplir aucune Action durant son Tour.

Abandon du combat

Un combattant a la possibilité de rompre un combat, lorsqu'il est engagé au corps-à-corps avec un adversaire, en remplacement d'une Attaque. Pour cela, il doit s'assurer que la voie derrière lui est libre ; si un mur ou un autre adversaire, par exemple, bloque le chemin, l'abandon est impossible.

- **Retraite :** le Personnage qui désire rompre le combat peut, pendant son Tour, simplement Bouger. À l'Assaut suivant, si son adversaire ne s'avance pas d'autant de cases, il peut tourner les talons.
- **Déguerpis :** si le combattant possède une AGILITÉ supérieure à celle de son adversaire, il peut fuir sans risque. Dans le cas contraire, l'adversaire a l'opportunité d'effectuer une Réaction contre le fuyard.

Son mouvement de fuite est traité comme l'action Courir.

Exemple : profitant d'une légère brume, deux Roublards attaquent par surprise le Chevalier Balin. Le premier Roublard tire à l'arc. Bien que surpris, le Chevalier peut Esquiver et utiliser son Bouclier pour augmenter sa Protection. De son côté, la Meneuse choisit de ne pas lancer le D20 du Destin pour la brume. L'Attaque du Roublard est réduite à un score de 10 (14 - 4 [Attaque -

Esquive]). Les dés donnent ④④⑤, soit 12, résultant en un échec.

Le deuxième Roublard tire également à l'arc, son Attaque est identique à la première et les dés donnent ④④①, la flèche atteignant le Chevalier, qui subit 3 points de Dommage (10 - 5 - 2).

l'Assaut se termine sans que le Chevalier, surpris, ait la possibilité de répliquer.

Une fois l'effet de surprise passé, Lydia décide de faire continuer les tirs des Roublards. Les flèches fusent et vient ensuite le Tour de Balin.

Les Roublards étant trop éloignés, Balin décide donc de Courir pour atteindre l'un des Roublards.

Dans ce troisième Assaut, étant donné que les Roublards ont la même Initiative, Lydia décide de l'ordre d'action. Elle choisit de faire agir en premier le Roublard au contact de Balin, évitant ainsi le risque que l'autre Roublard touche son allié en cas d'Échec critique.

Le Roublard décide de Déguerpis. Avec son AGILITÉ supérieure à celle de Balin, il réussit à s'éloigner sans difficulté. Profitant de cette tactique, le second Roublard tire sur Balin.

Lorsque vient le Tour de Balin, il réalise qu'il se trouve dans une situation délicate. S'il poursuit le Roublard, ce dernier s'enfuira à nouveau, exposant le Chevalier à une autre flèche. Ainsi, la meilleure option pour Balin est de chercher un abri pour se protéger.

Chapitre 9 : blessure

Lorsqu'un Personnage arrive à 0 point d'Endurance, il subit une Blessure et perd connaissance. Le Joueur coche la case Blessure.

Blessure

- Tant que la case Blessure est cochée, l'Endurance du Joueur ne peut dépasser 0.
- Un Personnage évanoui retrouve ses esprits si un individu le réveille ou au bout d'une dizaine de minutes. Dans ce cas, son Endurance reste à 0 point.
- Si la case Blessure est cochée et qu'un Personnage conscient subit au moins 1 point de Dommage, il meurt.
- Le Meneur peut, s'il le souhaite, utiliser le D20 du Destin comme modificateur contre le blessé, mais il affiche toujours un malus.

Exemple : un Chevalier avec 2 points d'Endurance subit un coup qui lui inflige 10 points de Dégâts. Après avoir déduit la Protection de son armure qui est de 5, il lui reste 5 points de Dommage à encaisser. Comme il ne dispose que de 2 points d'Endurance, son Endurance passe à 0. Cela signifie qu'il subit une Blessure et perd connaissance.

Son adversaire décide de l'attaquer de nouveau alors qu'il est évanoui, blessé et au sol. Le coup inflige 5 points de Dégâts, mais après déduction de la protection de l'armure (5), il lui reste 0 point de Dommage à encaisser.

Grâce à l'intervention de son compagnon Barbare qui parvient à vaincre son ennemi puis il réveille le Chevalier d'une petite claque, ce dernier reprend connaissance. Même blessé et avec 0 point d'Endurance, il parvient à se remettre sur pied.

Récupération

Un Personnage récupère de différentes manières.

- **Récupération naturelle :** à moins que la case Blessure soit cochée, un Personnage récupère naturellement tous ses points d'Endurance chaque matin s'il se nourrit correctement et bénéficie d'une bonne nuit de sommeil. Dans le cas contraire, il ne regagne pas de points d'Endurance. Une Blessure guérit naturellement au bout d'une semaine.

- **Soin médical :** la Capacité Premiers soins et un nécessaire de soins sont obligatoires afin de pouvoir réaliser un Soins médicaux. Le Personnage soigné récupère alors de sa Blessure à la fin de la scène, et il regagnera tous ses points d'Endurance au lever du jour, et ce quelles que soient les conditions, sauf s'il subit de nouveau une Blessure dans l'intervalle.

- **Soin magique :** cela dépend du Sortilège utilisé, mais certains permettent un rétablissement en quelques secondes.

Poison

Un Personnage résiste à un poison en réussissant un Test de FORCE, le troisième dé étant utilisé pour mesurer la violence du poison. En cas d'échec, le Personnage subit des points de Dommage à chaque début de son Tour. Lorsque ses points d'Endurance atteignent 0, il endure les effets du poison, qui peuvent inclure la mort, la paralysie, des blessures, ou un état de somnolence.

Durant un combat, le Test de Résistance contre le poison est requis uniquement si le Personnage subit

des Dommages d'une arme empoisonnée. Si le Personnage est exposé plusieurs fois au même poison, les effets en termes de Dommages sont cumulatifs.

Virulence :

- Anodin : 1 point de Dommage.
- Normal : 3 points de Dommage.
- Grave : 5 points de Dommage.
- Mortel : 10 points de Dommage.

Chapitre 10 : règles de Magie

Les lanceurs de Sortilèges usent de Magie pour plier la réalité à leur volonté. À cela, quel que soit le type de lanceur de Sortilège, celui-ci est régi par les paramètres ci-dessous.

Invoquer un Sortilège

Thaumaturgie

Pour lancer un Sortilège, le Personnage doit disposer d'une quantité de Points de Magie au moins égale au niveau du Sortilège. On effectue alors un Test d'Incantation. De plus, il ne peut lancer de Sortilège dont le niveau est supérieur à son Rang.

Niveau du Sortilège : on soustrait le niveau du Sortilège à l'Incantation du Lanceur de Sortilège.

Résistance : si le Sortilège affecte une cible non consentante, sa Défense magique ou son Esquive est également soustraite à l'Incantation.

- si le Sortilège affecte plusieurs cibles, l'Esquive ou la Défense magique de chacun est soustraite à l'Incantation individuellement.

Lancer un Sortilège : le Joueur lance 2D6 + un dé de Magie (généralement D6).

- si le Sortilège affecte plusieurs cibles, on n'effectue qu'un seul lancer.

Réussite : si le résultat est inférieur ou égal à son score d'Incantation modifié, l'Incantation est réussie.

Échec : le lanceur peut dépenser un nombre de Points de Magie égal au niveau du Sortilège pour forcer la réussite du sort.

Récupération : tous les points de Magie sont récupérés à minuit.

Portée

Un Sortilège peut affecter une cible uniquement si elle se trouve à une distance appropriée du lanceur. Cependant, le lanceur peut toujours utiliser un Sortilège bénéfique sur lui-même. Les différentes portées de Sortilèges sont définies comme suit :

Personnel : le Sortilège affecte uniquement le lanceur.

Toucher : le lanceur doit être en contact physique avec la cible pour lancer le Sortilège.

Courte : la cible doit se trouver dans la même pièce que le lanceur, être adjacente à lui, ou dans un couloir proche, soit dans un rayon de 2 grilles de combat.

Moyenne : ce type de Sortilèges peut affecter une cible située jusqu'à 4 grilles de combat de distance. Il ne peut pas être lancé sur une cible se trouvant dans la Zone de contrôle du lanceur.

Zone

Un Sortilège peut affecter soit une cible spécifique, soit toutes les cibles dans une zone donnée. Certains Sortilèges sont conçus pour affecter un nombre limité de cibles dans une zone ; dans ce cas, le nombre est spécifié entre parenthèses. Les différentes catégories de portée des Sortilèges sont :

Cible : le Sortilège affecte uniquement la cible désignée.

Petite : affecte toutes les cibles dans la Zone de contrôle de la cible principale, ou dans un espace incluant une case et toutes ses cases adjacentes.

Grande : affecte toutes les cibles présentes dans une pièce ou sur une grille de combat entière.

Durée

Un Sortilège dispose en général d'une durée limitée qui détermine combien de temps ses effets persistent. Voici les différentes durées de Sortilèges :

Instantanée : le Sortilège agit puis se termine immédiatement, bien que ses conséquences puissent perdurer. Exemple typique : une boule de feu, dont l'impact est instantané.

Tour : le Sortilège reste actif jusqu'au début du prochain Tour du lanceur, moment auquel il cesse de faire effet.

Scène : les effets du Sortilège durent le temps d'une Scène entière, telle qu'un combat ou une réception.

Permanent : le Sortilège dispose d'une durée indéfinie. À l'exception de la durée Instantanée, tous les Sortilèges peuvent être considérés comme Permanents, dans le sens où le lanceur peut choisir de les interrompre en un Assaut ou qu'on peut les annuler.

Dé de Magie

Les Sortilèges sont classés en deux catégories distinctes : offensifs et utilitaire.

Pour les Sortilèges utilitaires, on utilise un Dé modificateur D6 pour effectuer le Test d'Incantation. En revanche, les Sortilèges offensifs nécessitent un Dé de Magie spécifié dans leur description. De plus, il existe deux types de Sortilèges offensifs : les Sortilèges directs, tels que Commandement, et les Sortilèges indirects, tels que Souffle de Dragon. Dans

le premier cas, la Défense magique de la cible est déduite de l'Incantation, tandis que dans le deuxième cas, c'est l'Esquive.

Cumul de Sortilèges

Il est possible d'utiliser plusieurs Sortilèges permanents simultanément. Par exemple, le Magicien prudent peut se défendre avec une Aura protectrice, s'équiper d'une Épée votive et d'une Armure, et devenir invisible avant de se lancer dans un combat. Cependant, il n'est pas possible de cumuler les effets d'un même Sortilège. Un Magicien ne peut pas invoquer deux épées votives pour obtenir un bonus double.

Si une cible ne peut pas bénéficier plusieurs fois du même Sortilège, le lanceur peut néanmoins invoquer ce Sortilège sur plusieurs cibles différentes, même si les effets du Sortilège précédent n'ont pas encore pris fin, c'est le cas du Sortilège Racine.

Exemple : l'habile Elion est confronté à un Brigand. Fort heureusement, ce dernier se trouve encore à distance, offrant ainsi à Elion l'occasion

de lancer un Souffle de dragon. Ce Sortilège, de nature offensive et indirecte, précise « Esquive (D8) ». Le Joueur lance donc 2D6 + 1D8 et doit obtenir un résultat inférieur à la différence entre son Incantation et l'Esquive du Brigand, soit 7 (13 - 1 - 5 [Incantation - niveau du Sortilège - Esquive]). Les dés affichent ❷❷⑧ soit 13, résultant en un échec. Cependant, Elion se concentre sur son Sortilège et dépense 1 point de Magie : alors que le Brigand évite les flammes du Souffle de dragon, celles-ci dévient pour le frapper. Les flammes ne provoquent que 4 points de Dégâts.

Après une lutte acharnée, Elion sort vainqueur, bien que non sans mal, ayant perdu des points d'Endurance et subi une Blessure. Heureusement, grâce à ses Soins, il a la capacité de se régénérer. Pour ce faire, un lancer de 3D6 est nécessaire et le résultat doit être inférieur ou égal à son Incantation moins le niveau du Sortilège, soit 12. À son grand désarroi, il obtient ❸❸⑤, soit 17, signant un autre échec. Cependant, cela ne le décourage pas ; il retentera au prochain Tour, ayant désormais tout le temps devant lui.

Lancer de Sortilège : $3D6 \leq \text{Incantation} - \text{niveau du Sortilège}$

Lancer de Sortilège offensif indirect : $2D6 + 1D \text{ Magie} \leq \text{Incantation} - \text{niveau du Sortilège} - \text{Esquive}$

Lancer de Sortilège offensif direct : $2D6 + 1D \text{ Magie} \leq \text{Incantation} - \text{niveau du Sortilège} - \text{Défense magique}$

Sorcelleries

Un Magicien qui possède la Capacité Sorcellerie peut l'utiliser lorsqu'il lance un Sortilège, ce qui lui permet de l'améliorer. Lorsque les dés, quelle que soit leur forme, affichent une combinaison spécifique, telle que ❷⑧ pour la Sorcellerie Confusion, le bonus de la Sorcellerie est appliqué. Si plusieurs Sorcelleries peuvent être utilisées, le Joueur choisit laquelle.

Une Sorcellerie se déclenche toujours même si le Test d'Incantation échoue.

❷ ④ sort perforant : Sortilège indirect : les Dommages augmentent de 1 et la Protection de l'Armure ou du Bouclier adverse baisse définitivement de 1, au choix de l'adversaire.

❸ ④ sort performant : Sortilège direct : la cible subit les effets jusqu'au début de son Tour.

❸ ⑥ durée améliorée : hors Sortilège d'attaque : la durée augmente d'un niveau.

❷ ⑧ confusion : Sortilège direct : en cas de réussite, la cible ne peut plus utiliser sa Parade, son Esquive ni sa Réaction jusqu'au début de son Tour.

❷ ⑩ sort foudroyant : Sortilège indirect : les Dégâts augmentent de 6.

Liste de Sortilèges

Le Magicien dispose de la liste de Sortilèges suivante. Il est en mesure de lancer uniquement ceux de niveau inférieur ou égal à son Rang.

Il est important de noter que le Magicien doit avoir un nombre de points de Magie égal ou supérieur au niveau du Sortilège pour pouvoir le lancer.

Sortilège 1

- **Souffle de dragon** : indirect, portée (Moyenne), zone (Cible), durée (Instantanée), Esquive (D8). La cible touchée par le Souffle de dragon subit 4 points de Dégâts.
- **Soins** : portée (Contact), zone (Cible), durée (Instantanée). La cible décoche la case Blessure.
- **Halo lunaire** : portée (Personnel), zone (Petite), durée (Scène). Crée un cercle de lumière autour du lanceur, il peut soit l'éteindre ou éclairer autant que la pleine lune.
- **Sésame** : portée (Contact), zone (Cible), durée (Scène). Le lanceur peut ouvrir une porte en la touchant, même si elle est verrouillée avec un modificateur D10. Il peut également fermer une porte et la verrouiller avec un modificateur D10.

Sortilège 2

- **Détection de l'aura** : portée (Courte), zone (Cible), durée (Scène). Si la cible, une créature ou un objet, de son Sortilège est magique ou ensorcelée, le lanceur de Sortilège perçoit son aura magique.
- **Blessure** : direct, portée (Courte), zone (Cible), durée (Instantanée), Défense magique (D10). La victime subit 1 point de Dommage.
- **Transcrutation** : portée (Toucher), zone (Cible), durée (Scène). Le lanceur de Sortilège touche un mur, ou tout autre objet, il perçoit tout ce qui se trouve de l'autre côté comme s'il y était. Ne peut voir à travers le métal (fer, cuivre, plomb, etc.).
- **Racine** : indirect, portée (Toucher), zone (Cible), durée (Scène), Esquive (D10). Lorsqu'une cible est touchée par ce Sortilège, ses jambes sont enracinées, la rendant immobile. Elle a la possibilité de se libérer en attaquant les racines si elle possède une arme tranchante. Dans ce cas, 1 Assaut suffit à la libérer. Dans le cas contraire, elle ne peut pas se délivrer.

Sortilège 3

- **Manne** : portée (Toucher), zone (Cible), durée (Scène). Après avoir touché la cible, de la nourriture pour 1 personne apparaît. Cette nourriture est constituée de galette de pain.
- **Vision aveugle** : portée (Personnel), zone (Petite), durée (Tour). Une boule lumineuse verte apparaît au-dessus de chaque objet ou être invisible proche du lanceur de Sortilège.
- **Commandement** : direct, portée (Courte), zone (Cible), durée (Tour), Défense magique (D10). Le Magicien commande la cible, qui fera tout ce qu'il lui demande tant qu'elle le comprend. Ne fonctionne que sur les humanoïdes de Rang 1.
- **Appel aux loups** : portée (Personnel), zone (Grande), durée (Scène). Ce Sortilège fonctionne uniquement dans les lieux sauvages où il y a des Loups. Si un Loup se trouve dans la zone, il vient au bout d'une minute et aide le Magicien pendant une Scène, après quoi il repart.

Chapitre 11 : règles de Moral

Le Moral

Certains monstres provoquent la terreur chez leurs adversaires, tout comme certaines situations effrayantes. Le Moral protège contre la Peur.

Attaque

Lorsque le Meneur initie une Attaque basée sur la Peur ou la Frayeur contre un Personnage, le Joueur concerné doit lancer 3D6 et résistera ou non en fonction de son aptitude Sang-froid. Ce Test est effectué dans les situations suivantes :

- lors d'un évènement extrêmement périlleux.
- à la découverte d'un lieu perturbant.
- lors d'une rencontre surnaturelle.
- lorsqu'une Capacité d'une créature surnaturelle est activée, comme la Frayeur d'un fantôme.

Si une situation se reproduit au cours de la même scène, elle ne donne lieu qu'à une seule Attaque. Par exemple, lors d'une rencontre avec un groupe de Zombies, l'attaque n'est effectuée qu'une seule fois.

Résultat

Si un jet est inférieur ou égal à la valeur de Peur ou Frayeur moins le Sang-froid du Personnage, il échoue et perd 2 points de Moral, voire plus en cas

Panique

Lorsqu'un Personnage Panique, il ne pense qu'à fuir vers une sortie, un endroit sûr ou loin de ce qui lui fait peur. La fuite équivaut à Déguerpir, on utilise l'Esquive pour s'opposer à tous les Tests d'Attaque, et le Personnage courra sans pouvoir entreprendre d'autres actions.

La fuite prend fin lorsque le Personnage atteint un lieu où il se sent en sécurité, avec l'accord du Meneur de jeu, ou lorsque quelqu'un parvient à le raisonner en réussissant un Test de POUVOIR ou de CHARME. Dans ces conditions, le Joueur décoche la case Panique et le Personnage regagne 1 en Moral.

Exemple : un sujet de Balin se plaint de bruits étranges dans le cimetière. Le Chevalier décide d'aller enquêter. À l'arrivée de Balin, une sensation inquiétante envahit les lieux. Lydia

de Frayeur intense. À 0 de Moral, le Personnage panique, fuit, et le Joueur coche les cases Panique.

Récupération

Après une nuit de repos dans un lieu calme, le Personnage récupère la totalité de son Moral.

Peur

Certains évènements tels que l'assaut d'un château ou la confrontation avec une foule de paysans en colère provoquent la Peur. Certains lieux sont également propices à ce sentiment néfaste comme une scène de carnage ou l'entrée d'un tumulus maudit. Habituellement, la valeur de Peur s'élève à 15, mais s'il est lié à un élément surnaturel, il passe à 19.

Frayeur

Si les contes et légendes parlent d'elfes vivants sur les terres de Cornombrie et de Zombies sévissant dans les cryptes de Thulane, peu d'humains les ont rencontrés, et beaucoup craignent ces êtres surnaturels. Certains d'entre eux possèdent une valeur de Frayeur auquel le Héros doit se protéger grâce à son Sang-froid.

accentue l'effet en annonçant une attaque de Peur de 12 (15 – 3 [Peur – Sang-froid]). Il lance les dés, et obtient un total inférieur à ses Caractéristiques; le Moral de Balin baisse de 1, mais l'angoisse augmente sa détermination.

En chemin, une ombre apparaît sous la pluie... un Zombie ! Lydia annonce une attaque de Frayeur de 14 (17 – 3 [Frayeur du Zombie – Sang-froid]). Mais cette fois, les dés ne jouent pas en faveur de Lydia ; l'Attaque échoue et Balin élimine aisément le Zombie.

Balin arrive devant une crypte ouverte et y pénètre, mais Lydia annonce une nouvelle attaque de Peur due au changement de lieu. Cependant, Balin reste imperturbable. Il rencontre ensuite deux Zombies tentant de l'attraper. Lydia, y voyant une continuation de la scène précédente, ne déclenche pas une nouvelle attaque de Frayeur.

Chapitre 12 : règles de Dissimulation

La Dissimulation et la Détection sont deux éléments importants lors d'une exploration. La Dissimulation permet au Personnage de se déplacer discrètement sans attirer l'attention des créatures hostiles, tandis que la Détection lui permet au contraire de repérer les êtres dissimulés dans l'ombre.

Test de Dissimulation

La Dissimulation permet au Personnage de rester caché ou d'attaquer par surprise. Pour des actions discrètes comme ouvrir une porte ou planquer un objet, un Test d'AGILITÉ est requis. On effectue un Test de Dissimulation (2D6, plus le Dé d'Armure, et éventuellement le D20 du Destin) pour éviter de se faire remarquer par un passant, par exemple. Un résultat inférieur ou égal à la valeur de Dissimulation moins la Détection du passant marque une réussite.

Attaque surprise

Une Attaque surprise nécessite que la cible ignore la présence de l'attaquant. Un Test de Dissimulation contre la Détection de la cible permet de la contrer. En cas de réussite, l'attaquant peut Bouger et effectuer une action sans que la cible ne puisse agir. L'Assaut suivant détermine l'Initiative pour l'ordre des actions.

Test de Détection

À la différence de la Dissimulation, la Détection repose toujours sur un Test passif effectué par la créature qui tente de passer inaperçu pour surprendre le Personnage. Lorsque le Joueur souhaite fouiller une pièce, observer une scène, chercher quelque chose d'anormal ou entendre un bruit, il effectue un simple Test d'ASTUCE.

Le Meneur réalise le Test de Détection et demande simplement la valeur de Détection du Personnage. Cependant, il peut autoriser les Joueurs à lancer les 3D6. Si le résultat du jet est supérieur à la Dissimulation de l'adversaire moins la Détection du Héros, alors le Personnage remarque sa présence et il peut agir en conséquence.

Coup de pouce du Destin

Les lieux, l'ambiance et la luminosité jouent un rôle crucial dans la Dissimulation et la Détection. Lorsque ces éléments sont pertinents, le Meneur peut faire appel au D20 du Destin. Il a la possibilité de laisser le bonus et le malus dépendre du hasard, d'imposer un bonus ou, au contraire, un malus. Après cela, il décrit les lieux au Joueur pour s'assurer qu'il a bien compris la scène, puis le Joueur peut décider s'il souhaite procéder au Test de Dissimulation ou y renoncer.

Exemple : Balin se trouve dans un marché animé lorsqu'il repère un Brigand recherché par la milice. Souhaitant l'appréhender discrètement pour éviter qu'il ne s'échappe, Balin utilise son Aptitude Dissimulation d'une valeur de 13.

Étant donné la complexité de cet environnement, la Meneuse décide de lancer le D20 du Destin pour déterminer un bonus pour Balin. Le dé indique 6, soit un bonus de 6. La Meneuse décrit alors une foule dense dans le marché, où les marchands alpaguent les clients.

Sa Dissimulation est de 19 (13+6), moins la Détection de 5 du Brigand, elle passe à 14. Le Joueur lance les 2D6+1D8 (Dés de base + Dé d'armure - 2 crans dû à sa capacité Armure lourde) et obtient 12, comme ce résultat est inférieur à la Dissimulation modifiée (14), Balin parvient à surprendre le Brigand.

Dissimuler un objet, rester discret : $2D6 + \text{Dé d'armure} \leq \text{AGILITÉ}$ (éventuellement \pm Dé 20 du Destin)
Passer inaperçu, se cacher : $2D6 + \text{Dé d'armure} \leq \text{Dissimulation} - \text{Détection}$ (éventuellement \pm Dé 20 du Destin)
Attaquer par surprise : $2D6 + \text{Dé d'armure} \leq \text{Dissimulation} - \text{Détection}$ (éventuellement \pm Dé 20 du Destin)
Surveiller, chercher : $3D6 \leq \text{ASTUCE}$ (éventuellement \pm Dé 20 du Destin)

Chapitre 13 : influence

L'Influence est un baromètre de la capacité à s'attirer les faveurs d'autrui. Elle détermine ce qu'une personne peut acquérir, en biens ou en services, et influence ses interactions, comme l'achat d'Objets magiques ou la Corruption. Plus l'Influence est grande, plus les possibilités s'étendent, permettant d'accéder à des ressources rares ou à des alliances stratégiques. Ainsi, l'Influence devient un levier essentiel dans la quête de pouvoir et de réussite.

Influencer

Lorsqu'un personnage échoue à un test social, le joueur peut choisir de dépenser des points d'Influence pour garantir la réussite. Le coût en points d'Influence est égal au Statut de la cible.

Toutefois, si le personnage est favorablement perçu par son interlocuteur, le Meneur peut réduire le coût de 1 point. À l'inverse, si le personnage est mal perçu, le MJ peut augmenter le coût de 1 point.

Tests

Un Personnage qui possède la Capacité Causerie peut l'utiliser lorsqu'il effectue des tests de POUVOIR, de CHARME ou de Corruption.

Causerie

- ⑧ dévoué : en cas de succès, la cible qu'il corrompt ne balancera jamais le Personnage.
- ⑥ levier : le Personnage regagne 1 point d'Influence.
- ⑥ tirer les vers du nez : la cible livre plus d'informations, même les secrets.
- ⑧ moyen de pression : en cas d'échec, la cible qu'il corrompt ne dénoncera pas le Personnage.
- ⑥ moquerie : la cible perd 1 point d'Influence.
- ⑧ moyen de pression : le Personnage peut effectuer de nouveau un test de Corruption, sans perte d'Influence.

Résigné

Lorsque la valeur d'Influence atteint 0, le personnage devient résigné et démoralisé, éprouvant des difficultés à convaincre les autres. Son Dé de négociation passe à un D12 tant que la case est cochée.

La case est décochée automatiquement lorsque la valeur d'Influence est supérieur à 0.

Récupérer de l'Influence

Les points d'Influence reviennent à leur niveau initial au début de chaque scénario. Par ailleurs, la Causerie Levier permet d'en regagner.

Le meneur de jeu peut également octroyer 1 point d'Influence lorsqu'un personnage réussit à accroître son influence au sein de la société lors d'un scénario.

Chapitre 14 : règles de Corruption

Bien que le Personnage soit un Héros, ses actions peuvent le conduire à commettre des actes illégaux. La première conséquence équivaut à une arrestation par la milice, et le châtement ultime conduit à la peine de mort. Heureusement un pot-de-vin lui permet souvent d'échapper à cette situation délicate.

Test de Corruption

Corrompre une cible dépend de son Statut social : plus il est élevé, plus la Corruption s'avère difficile. Le Meneur fixe un montant de Couronne d'or pour le pot-de-vin. Le Joueur dépense cet argent et lance 2D6 plus le Dé de négociation D8. La Corruption fonctionne si le résultat est inférieur ou égal à la Corruption du Personnage moins le Statut de la cible.

Influencer

En cas d'échec le Personnage peut forcer la réussite en dépensant autant de points d'Influence que le Statut de sa cible. Dans ce cas, le joueur doit proposer également le moyen qu'il utilise pour influencer.

Coup de pouce du Destin

Le Meneur peut utiliser le D20 du Destin pour influencer une situation de Corruption, accordant des bonus ou des malus selon l'approche du Personnage. Il peut aussi laisser le D20 déterminer aléatoirement le résultat, reflétant l'honnêteté ou la détresse de la cible.

Intimidation

L'intimidation, distincte de la Corruption, s'effectue via un Test de POUVOIR et peut offrir des avantages similaires. Toutefois, contrairement à la Corruption, le Personnage doit s'attendre à des répercussions dans l'avenir, le laissant face aux conséquences de ses actions.

Le pot-de-vin

Menus services

Pour des services mineurs comme obtenir une bonne chambre d'auberge ou engager un espion, un Personnage peut payer un pot-de-vin grâce de 1 Couronne d'or, sans nécessiter un Test de Corruption.

Prise de risque

Pour des services risqués comme engager quelqu'un pour un harcèlement ou un sabotage, le Personnage dépense 1 Couronne d'or et doit réussir un Test de Corruption, reflétant les enjeux et risques élevés pour tous les impliqués.

Témoin

Pour acheter le silence ou un faux témoignage après un acte illégal, le Personnage paie selon la gravité : 1 Couronne d'or pour une agression, 2 pour un vol, 3 pour un meurtre. Le Statut de la victime augmente ce coût.

La milice

Pour corrompre la milice afin d'intervenir, le coût varie de 1 à 3 Couronnes d'or. Obtenir des

informations ou un laissez-passer coûte 1 Couronne d'or plus le Statut de la cible, tandis que s'assurer de l'indifférence de la milice coûte le double que la Corruption de témoin.

Exemple : Alors que Nzinga rentre chez elle en pleine nuit, elle se fait accoster par un inconnu ivre qui lui lance des remarques désobligeantes. Elle réagit en lui présentant son arme, surnommée Casse-burne. Cependant, les cris de douleur de l'homme attirent la milice qui trouve le soulard à terre. Malgré les explications, les miliciens ne sont pas disposés à ignorer l'agression... c'est que l'ivrogne est un marchand respecté. La joueuse tente de les corrompre.

Lydia, la Meneuse, demande 3 Couronnes d'or pour cette Corruption (2 pour que la milice ferme les yeux sur une agression, plus 1 pour le Statut du marchand). Nzinga doit donc lancer 2D6 + 1D8 pour atteindre une Corruption modifiée de 9 (10 - 1 [Corruption - Statut de la milice]). Elle lance les dés et obtient un total de 15. C'est un échec. Elle décide d'user de son Influence et propose aux miliciens de venir boire un coup en sa compagnie, ce qui lui réclame 1 point. La milice accepte alors de bon cœur.

Chapitre 15 : exploration

Intérieur

Porte :

Ouvrir une porte est des plus facile sauf lorsque celle-ci est verrouillée. Une solution envisageable consiste à la forcer d'un coup d'épaule. Cela requiert un Test de FORCE, la porte affectant le dé modificateur.

- vieille porte : 1D4
- bois (sapin) : 1D6
- bois (chêne) : 1D8
- bois renforcé : 1D10
- bois très renforcé : 1D12
- métal : impossible

Un Personnage peut tenter un Test raté au prix d'un point d'Endurance.

Serrure :

Si la majorité des portes et des coffres ne sont pas verrouillés, ce n'est pas le cas de tous. Les ouvrir demande les outils adéquats, comme des tiges de crochetages, et un Test d'AGILITÉ dont le dé modificateur dépend du type de serrure :

- vieille serrure : 1D4
- serrure simple, la majorité des maisons et les menottes : 1D6
- serrure normale, les maisons de bourgeois et les cellules de prison : 1D8
- serrure complexe d'un coffre : 1D10
- serrure complexe d'un coffre royal : 1D12

Un Test raté signifie que le Personnage ne parviendra jamais à crocheter cette serrure.

Extérieur

Voyage :

Les Personnages et les monstres disposent d'une vitesse par Assaut, cette mesure étant principalement utilisée en combat. Hors combat, en 1 heure, un Personnage peut parcourir une distance équivalente à 1 lieue, soit un peu plus de 4 km. Une journée de marche normale, d'environ 7 heures, correspond à 7 lieues, soit approximativement 30 km.

Un Personnage à cheval se déplace plus rapidement, mais cette vitesse est limitée à de

Luminosité :

• Pourquoi tous les Personnages ont-ils une lanterne dans leur équipement de base ? La raison en est que beaucoup de leurs aventures se dérouleront dans des mondes de chambres et de passages, généralement souterrains et habituellement non éclairés.

• Une lanterne éclaire les objets sur toute une zone, soit une Grille de combat. Elle peut être obturée et présente l'avantage de pouvoir être posée au sol pour fournir de la lumière pendant un combat. Une seule fiole d'huile alimente une lanterne pendant deux heures.

• Une torche est un morceau de bois qu'on a trempé dans du goudron pour qu'il brûle à une extrémité. Elle éclaire une plus petite zone, soit 5 cases autour du porteur. L'inconvénient majeur d'une torche est qu'elle donne très peu de lumière si elle est posée au sol, à savoir deux cases. (Elle peut même s'éteindre : D20 du Destin (4) que cela se produise.) Une torche brûle pendant une heure.

courtes périodes. Une monture peut galoper pendant 1 lieue. Au trot, en 1 heure, elle couvre une distance de 12 km. En revanche, avec un chariot, la distance parcourue en 1 heure reste équivalente à celle d'une marche, soit 1 lieue.

La nature du terrain affecte considérablement ces distances. Dans des environnements difficiles comme une forêt, un marais ou des montagnes, le temps nécessaire pour parcourir la même distance qu'en plaine peut être doublé. De plus, certains chemins peuvent s'avérer impraticables.

Bestiaire

Araignées géantes

- Niveau : 2. Moral : 12. Endurance : 1D6+5
FOR : 13 ; AGI : 16 ; AST : 12 ; POU : 10 ; CHA : 10
Attaque : 15, Parade : 0, Défense magique : 4,
Esquive : 4, Dissimulation : 19, Détection : 11,
Frayeur : 15, Sang-Froid : 5.
Morsure : (D8)5, Protection : 1.
Vision complète : la créature voit aussi bien dans la lumière que dans le noir.
Poison : (D8)4. Effet : paralysie et mort au bout de 10 minutes.
Toile d'araignée : -2 en Attaque et -1 en Parade. Cumulatif, si la victime bouge sans parvenir à se libérer, elle subit de nouveau ces malus. Un jet d'Attaque réussi sur la toile permet de se libérer. Le feu brûle la toile.
Échec critique : Toile d'araignée.
 - ☐ ④ Morsure empoisonnée.
 - ☐ ③ Toile d'araignée : au lieu de provoquer des Dégâts, elle englue sa cible.
 - ☐ ③ Cocon : si contact, au lieu de provoquer des Dégâts, elle ligote sa cible qui se retrouve immobilisée.

Chevaux

- Niveau : 2. Moral : 12. Endurance 2D6+9
FOR : 18 ; AGI : 10 ; AST : 10 ; POU : 10 ; CHAR : 10
Attaque : 11, Parade : 0, Défense magique : 2,
Esquive : 4, Dissimulation : 10, Détection : 6,
Frayeur : 0, Sang-Froid : 5.
Morsure (D6)7, protection : 0.

Humains, communs

- Rang : 1. Moral : 10. Endurance : 1D6+3
FOR : 9 ; AGI : 10 ; AST : 10 ; POU : 9 ; CHAR : 13
Attaque : 11, Parade : 5, Défense magique : 3,
Esquive : 3, Dissimulation : 12, Détection : 4,
Frayeur : 0, Sang-Froid : 4, Statut 1, Corruption 10.
Glaive : (D6) 7, protection : 0.

Humains, Gardes

- Rang : 1. Moral : 11. Endurance : 10.
FOR : 12 ; AGI : 10 ; AST : 12 ; POU : 10 ; CHAR : 10
Attaque 13, Parade : 7, Défense magique : 3,
Esquive : 4, Dissimulation : 13, Détection : 5,
Frayeur : 0, Sang-Froid : 3, Statut 2, Corruption 10,
Moral 11.
Épée : (D8)8, Protection : 5 (armure de plate).
Manœuvre :
 - ☐ ③ Déséquilibre : l'Attaque de l'adversaire baisse de 2 pour le combat.

Loups

- Niveau : 1. Moral : 11. Endurance : 1d6+4
FOR : 10 ; AGI : 16 ; AST : 16 ; POU : 10 ; CHAR : 10
Attaque 15, Parade : 0, Défense magique : 1,
Esquive : 4, Dissimulation : 16, Détection : 11,
Frayeur : 0, Sang-Froid : 4.
Crocs : (D10)9, Protection : 0.
Nyctalope : la créature voit bien en journée et dans la nuit.
Sens aiguisés : ne peut être surpris.

Gobelins

- Niveau 1. Moral : 14. Endurance : 1d6+4
FOR : 8 ; AGI : 13 ; AST : 10 ; POU : 13 ; CHAR : 10
Attaque 13, Parade : 7, Défense magique : 5,
Incantation : 15, Esquive : 5, Dissimulation : 21,
Détection : 13, Frayeur : 10, Sang-Froid : 1,
Corruption : 10.
Glaive : (D6)7, Protection : 1.
Vision nocturne : la créature voit bien dans le noir complet, mais rien en pleine lumière.
Surnaturel : la Frayeur fonctionne uniquement sur les Humains.
Mythes et légendes : les Gobelins sont lâches et très peureux. Si l'un est capturé, il promet monts et merveilles pour retrouver sa liberté. Si on accepte, alors il tient parole, bien qu'il tente d'en détourner le sens.
Échec critique : le Personnage glisse sur de la bouse, tombe et se foule la cheville.

Zombies

- Niveau 1. Moral : 11. Endurance : 2d6+13 à 3D6+7.
FOR : 10 ; AGI : 8 ; AST : 8 ; POU : 10 ; CHA : 0
Attaque 10, Parade : 4, Défense magique : 1,
Esquive : 1, Dissimulation : 5, Détection : 4,
Frayeur : 19, Sang-Froid : 4.
Morsure : (D12)2, Protection : 0.
Vision complète : la créature voit aussi bien dans la lumière que dans le noir.
Déplacement : lent.
Mort-vivant : La créature n'a pas besoin de nourriture, ni de sommeil. Elle est immunisée aux poisons, aux maladies, à la fatigue et aux Sortilèges qui affectent uniquement les vivants.
Frayeur : à la première rencontre, une victime doit faire face à la Frayeur. En cas d'échec, elle perd 3 points de Moral.

Chapitre 16 : bienvenue dans Les Terres de Légende

Ce scénario d'initiation est divisé en 3 parties d'une heure chacune, chaque session mettant l'accent sur une aptitude spécifique afin d'aider les Joueurs à maîtriser les règles.

Synopsie

• **Chapitre 1** : Dans ce scénario intitulé "Voyage", les Héros quittent le paisible village d'Ashmore avec pour destination soit le village rustique de Pont-aux-Haches, soit la cité majestueuse de Scardic. Leur périple les conduit à travers le mystérieux Bois de Elfax, où divers obstacles et épreuves les attendent à chaque tournant. De rencontres inattendues à des dangers imprévus, les Héros devront faire preuve d'ingéniosité et de courage pour atteindre leur destination. Chaque décision aura des répercussions sur leur voyage, rendant cette aventure aussi imprévisible qu'exaltante.

• **Chapitre 2** : Dans "L'Auberge du Bois Rieur", les Héros passent la nuit dans une auberge accueillante, mais se trouvent brusquement plongés au cœur d'une enquête pour meurtre. Réveillés par un cri effrayant, ils découvrent qu'un crime a été commis au sein même de l'établissement. Alors

qu'ils commencent à rassembler des indices, le chevalier Samuel intervient, imposant sa loi et sa stricte méthodologie. Les Héros devront naviguer entre leurs propres investigations et les interventions autoritaires du chevalier pour résoudre le mystère avant qu'un autre méfait ne soit perpétré.

• **Chapitre 3** : Dans le scénario "Disparition", les Héros font face à une course contre la montre captivante. Après une nuit mouvementée à l'auberge du *Bois Rieur*, Peter réalise que son fils Léo, âgé de 13 ans, a disparu sans laisser de trace, si ce n'est quelques indices menant aux bois environnants. Les Héros doivent se lancer rapidement dans une quête pour retrouver le garçon, car chaque minute qui passe augmente le risque qu'un malheur ne lui arrive. Leur investigation les mènera à travers des sentiers forestiers dangereux et face à des énigmes inquiétantes, le tout dans un sentiment d'urgence omniprésent.

Introduction

Avant la création des Héros, les Joueurs doivent comprendre le contexte de l'aventure. Le Meneur leur explique où ils se trouvent, leurs motivations et la situation actuelle (par exemple, ils sont dans une auberge en attendant le convoi ou ils ont été réveillés par un cri, ou encore ils partent à la recherche d'un enfant). Une fois ces informations en tête, ils peuvent choisir la Profession de leur Héros et procéder à sa création.

Pour ce scénario d'initiation, à moins de se lancer dans une campagne, le Meneur peut faire abstraction des éléments liés au Domaine.

Les Personnages, qui ne se connaissent pas, ont chacun leurs propres raisons de voyager :

Chevalier

Jeune chevalier, son père l'a envoyé escorter une vieille guérisseuse, Janna, jusqu'au village du Val de la Vierge, situé près d'un carrefour entre le bois de Elfax et les marais de Coronach.

Barbare

Après avoir parcouru Thulane, le Barbare décide d'explorer les terres du nord de l'Albonie.

Magicien

Habitant de la cité de Scardic, le maître du Magicien l'a chargé de trouver un ingrédient surnaturel dans le village d'Ashmore, un cristal de lune. Le Magicien est sur le chemin du retour.

Roublard

Membre de la minuscule guilde des Roublards d'Ashmore, le Roublard a entendu parler d'un curé ayant découvert une carte menant à d'incroyables trésors. Il se dirige donc vers Pont-aux-Haches pour voler la carte.

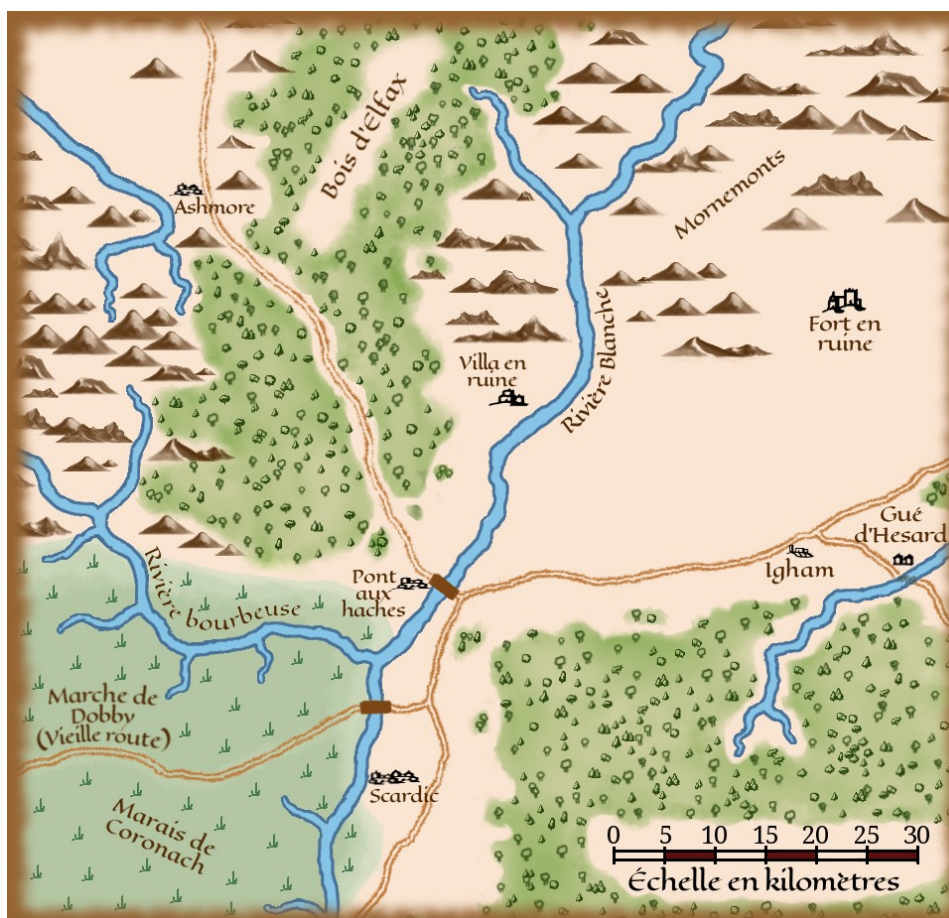
Chapitre Un : le voyage

Durée : 1h ; **Objectif** : simple ; **Difficulté** : moyenne ; **Nombre de Joueurs** : 1 à 4.

Dans cette première partie, les Joueurs auront l'occasion d'apprendre les bases des règles des Terres de Légende à travers les différents évènements de la quête et le combat final contre les Mercenaires.

Scène 1 : la route

Les Héros se trouvant dans le village d'Ashmore, ils décident de se mettre en chemin vers le village de Pont-aux-Haches. Conscients des dangers qui peuvent survenir sur leur chemin, plusieurs voyageurs de passage à l'auberge du *Sanglier gris* décident de former un groupe pour prendre la route ensemble, afin de diminuer le danger.



Scène 2 : les voyageurs

Voici les voyageurs se trouvant dans l'auberge pour accompagner les Personnages.

Margaret (40 ans) - Fermière : Margaret est une fermière qui cultive des herbes médicinales dans les montagnes. Suite à une abondante récolte, elle visite les villages comme Ashmore et Pont-aux-haches avec son âne pour y vendre ses précieux produits. En chemin, elle rencontre Robert, un étudiant en botanique qui partage sa passion. Ensemble, Margaret et Robert entreprennent ce voyage vers Scardic afin d'acheter des livres spécialisés sur la

médecine traditionnelle, explorer les bibliothèques de la cité et échanger avec des experts dans le domaine.

Robert (18 ans) - Étudiant : Robert est un jeune homme passionné par la botanique et les plantes médicinales. Originaire de la cité de Scardic, il rentre chez lui après plusieurs mois d'études sur les secrets des plantes et des remèdes naturels. Durant son périple, il a fait la rencontre de Margaret, une fermière cultivant des herbes médicinales, et ils ont décidé de faire le voyage ensemble.

Peter (37 ans) – mineur : fier de son métier il part à Pont-aux-haches avec sa précieuse cargaison de pierres de construction pour les vendre à un marchand local, dans le but de contribuer à la reconstruction d'un vieux manoir de la région. Il est déterminé à fournir un travail de qualité et à honorer sa parole en livrant les pierres dans les délais convenus. Peter est accompagné de ses deux jeunes fils et transporte sa marchandise dans un chariot tiré par deux bœufs.

Ethan (15 ans) – mineur : énergique et enthousiaste, toujours prêt à aider son père dans son travail, il aspire à devenir un excellent mineur, à l'image de son paternel.

Leo (13 ans) – mineur : curieux et imaginaire, il est souvent perdu dans ses pensées. Il est le plus rêveur des deux frères et aime observer la nature lors de leurs voyages.

Scène 3 : le voyage

La troupe part aux premières lueurs de l'aube et suit la route traversant les bois de Elfax. Le voyage dure deux jours, et la halte de nuit est prévue à l'auberge du *Bois Rieur*. Durant toute cette période, une pluie fine et désagréable accompagne les voyageurs.

évènement

Pour pimenter la route monotone, le Meneur lance le D20 du Destin pour chaque jour de marche :

1 : une tempête éclate soudainement, rendant le voyage dangereux et difficile.

2 : l'âne de Margaret se foule une patte, il ne peut pas continuer avant de recevoir des soins.

3 : un membre tombe malade, nécessitant des soins.

4 : un voyageur se blesse en glissant sur la boue, nécessitant des soins.

5-9 : une partie du chemin est bloquée par des arbres tombés, le groupe doit les déplacer pour passer.

10 : un cheval ou l'âne de Margaret est effrayé par le tonnerre et s'échappe.

11 : un bœuf est effrayé par le tonnerre et fait tomber la marchandise.

12 : un membre du groupe parti à l'orée du bois ne revient pas, il faut le retrouver. Au mineur de choisir s'il est malade, s'il a perdu connaissance lors d'une chute, etc.

13-14 : un animal sauvage effraie certains membres du groupe.

15 : l'âne de Margaret tombe malade.

16-17 : une roue du chariot de Peter est coincée dans la boue.

18 : Robert tombe malade à cause d'une réaction allergique à l'une de ses plantes.

19 : l'un des bœufs de Peter tombe malade, le mineur ne peut pas continuer avec un seul bœuf.

20 : Léo se perd dans les bois, Ethan et son père Peter partent à sa recherche.

Déroulement

Les voyageurs impliqués sont actifs pour résoudre leurs problèmes, cependant, ils rencontrent des difficultés et les Héros peuvent les aider. Margaret et la famille de Peter sont toujours prêts à donner un coup de main.

Le Meneur doit en profiter pour tisser des liens entre les voyageurs et noter leurs interactions.

Scène 4 : mauvaise rencontre

Après l'évènement, alors que la route forme un coude au loin, le groupe entend des cris d'hommes et de femmes provenant de cette direction. Les hurlements désespérés attirent l'attention de tous.

Cinq voyageurs se trouvent en plein affrontement contre une vingtaine de Brigands à cheval. Le groupe a le choix d'intervenir pour prêter main-forte aux

voyageurs en détresse, ou de rester à l'écart du conflit. Dans ce dernier cas, **Ethan**, l'aîné de **Peter** le mineur, est fermement décidé à défendre les malheureux voyageurs, et Margaret semble partager son avis.

Quoi qu'il arrive, Ethan et son père Peter interviennent.

Scène 5 : affrontement

Les 5 voyageurs se retrouvent face à 2 Brigands chacun, tandis que les 10 autres les encerclent, se délectant de la situation. 3 Brigands se tiennent à l'avant, 3 à l'arrière et 2 de chaque côté en bordure

de la route. Les Brigands prennent un malin plaisir à prolonger cet état de tension et quand les secours arrivent, **Thomas** meurt d'un coup d'épée.

Mercenaire : Rang 1, Endurance D6+7 (11)

FOR : 13 ; AGI : 13 ; AST : 10 ; POU : 13 ; CHA : 10

Attaque 13, Parade 4, Défense magique 2, Esquive 3, Détection 4, Dissimulation 14, Statut 1, Corruption 10, Moral 10.

Épée longue : Dégâts (D8)8 / Cotte de maille : Protection 3.

Manœuvre : ☐Ⓢ Coup rapide : Dégâts -3, peut effectuer une 2^e Attaque contre la même cible.

Chef Mercenaire : Rang 3, Endurance D6+9 (13)

FOR : 13 ; AGI : 13 ; AST : 10 ; POU : 14 ; CHA : 10.

Attaque 15, Parade 6, Défense magique 4, Esquive 3, Détection 4, Dissimulation 14, Statut 1, Corruption 12, Moral 12.

Épée longue : Dégâts (D8)8 / Cotte de maille : Protection 3.

Manœuvre :

☐Ⓢ Coup rapide : Dégâts -3, peut effectuer une 2^e Attaque contre la même cible.

☐Ⓢ Coup au but : 3 points d'armure sont ignorés.

Cheval : Niveau 2, Moral 12, Endurance 2D6+9 (16)

FOR : 18 ; AGI : 10 ; AST : 10 ; POU : 10 ; CHA : 10

Attaque : 11, Parade : 0, Défense magique : 2, Esquive : 4, Dissimulation : 10, Détection : 6, Frayeur : 0, Sang-Froid : 5.

Morsure (D6)7, protection 0

Déroulement

Pour cette scène, le Meneur se concentre sur les Brigands qui sont pris pour cible par les Héros, en

Scène 6 : conclusion

Les prétendus Brigands sont en réalité des Mercenaires engagés par le culte de Rimfax, envoyés pour éliminer les dénommées Magda et dame Isabella afin de les empêcher de lutter contre l'épidémie qui frappe Scardic. Dès qu'un des leurs est tué, les Mercenaires battent en retraite par la route, les bois étant trop denses pour permettre le passage des chevaux. Malheureusement, malgré les efforts conjugués, trois des voyageurs perdent la vie dans l'affrontement. Cependant, Sir Geoffrey exprimera sa gratitude envers les Héros pour leur aide précieuse. Margaret découvrira que Magda est encore en vie, bien qu'elle soit très affaiblie.

Poursuivre les Mercenaires serait une entreprise périlleuse, car ils sont susceptibles de tirer avantage de leur supériorité numérique pour isoler les Héros

écartant tous les autres protagonistes. Il attribue un Brigand à chaque Joueur, sauf le Barbare et le Chevalier qui devront se battre contre 2 Brigands afin de tester les règles de combat contre plusieurs adversaires. Étant donné l'urgence de la situation, les voyageurs n'ont pas le temps d'élaborer une embuscade ou une stratégie.

- Le Meneur dessine simplement un plan de la route, en montrant les voyageurs agressés par un cercle et les Brigands par des croix.

- S'il utilise des grilles de combat, il en colle trois à la suite. Le combat a lieu sur la grille centrale.

- Une fois le plan dessiné, le Meneur demande à chaque Joueur ce que fait son Personnage.

- Le Meneur vérifie l'initiative de chacun.

- Certains Héros, comme le Roublard, peuvent utiliser leur Dissimulation pour attaquer par surprise un Mercenaire. Dans cette situation, le Roublard a l'initiative contre le Mercenaire et bénéficie d'un bonus au D20 du Destin pour son Attaque.

- Le chef des Brigands n'intervient que s'il est ciblé par un Héros, sinon il se bat contre Sir Geoffrey.

- Le Meneur arrête le combat dès qu'un Héros tue un Brigand ou subit une Blessure.

- Le Meneur pourra rappeler aux Joueurs :

- la Furie du Barbare.

- les Sortilèges de Souffle de dragon et Soins pour le Magicien.

- l'utilisation pour le Chevalier de diriger son écuyer et son cheval.

- outre l'embuscade pour le Roublard, la possibilité d'énervier ou de calmer un adversaire s'il en possède la Capacité.

et les attaquer individuellement. Cette tactique compte parmi leurs préférées.

Après avoir stabilisé Magda, soigné les blessures du chevalier et enterré les morts, le groupe pourra reprendre sa route en compagnie de ses nouveaux compagnons jusqu'à arriver, tard dans la soirée, à l'auberge du *Bois Rieur*.

Le mort

Si les Héros sont parvenus à tuer un Mercenaire, en le fouillant, ils découvrent sur lui le tatouage d'un crâne de cheval (culte de Rimfax). D'autres éléments indiquent que c'est un Mercenaire provenant d'Erevorn.

Nouveaux voyageurs

Sir Geoffrey de Beaumont (29 ans) : un Chevalier robuste et courageux, arborant fièrement les armoiries de sa famille sur son armure. Il est en route vers Aldred pour répondre à l'appel du baron.

- En vérité, il a pour mission d'espionner Magda et d'aider les Mercenaires. C'est pourquoi Sir Geoffrey n'a pas été blessé pendant le combat et n'a reçu que de légères égratignures.

Dame Isabella de Waverly (24 ans) : morte. Une noble dame élégante, vêtue d'une robe somptueuse et portant des bijoux précieux. Elle se rendait à Scardic avec Magda pour combattre une épidémie de peste.

Thomas (52 ans) : mort. Un robuste forgeron. Il tractait une charrette remplie d'outils de forge et de marchandises pour approvisionner les artisans de Scardic.

Magda (38 ans) : blessée, évanouie. Une guérisseuse sage et compatissante, portant un sac rempli d'herbes médicinales, à présent détruit. Elle se rend à Scardic pour apporter des remèdes aux malades.

Robin (25 ans) : mort. Troubadour talentueux de son vivant. Il voyageait vers Grisaille pour divertir les habitants de la cité avec ses chansons et ses histoires joyeuses.

Expérience

À l'issue de ce Chapitre, les Héros gagnent 5 points d'Expérience s'ils parviennent à chasser les Mercenaires.

Chapitre Deux : l'auberge du *Bois Rieur*

Durée : 1h ; **Objectif** : moyen ; **Difficulté** : facile ; **Nombre de Joueurs** : 1-4.

Dans cette deuxième partie, les Joueurs auront l'occasion de se familiariser avec le roleplay et d'explorer des règles spécifiques telles que la Corruption et la Dissimulation, utiles lors de l'enquête.

Scène 1 : mise en place du décor

La pluie s'intensifie alors que le soleil disparaît derrière les arbres, mais par chance, l'auberge du *Bois Rieur* se dresse devant les voyageurs.

L'auberge

L'auberge du *Bois Rieur* est située au bord de la route. C'est une vieille bâtisse en bois, en forme de U, entourée d'une grande cour en terre battue, parsemée de flaques de boue. La façade est ornée d'une enseigne en bois sculpté représentant un visage souriant, entouré de feuilles de chêne. Les volets en bois sont fermés pour empêcher la pluie d'entrer, mais laissent filtrer la lumière de l'âtre. À côté, une vaste écurie ouverte abrite sept chevaux.

L'intérieur de l'établissement dégage une ambiance chaleureuse, malgré le manque évident de clients. Dans la vaste salle principale, de grandes poutres traversent le plafond de part en part et les murs de pierre exhibent des tapisseries délavées représentant des scènes de chasse dans les bois. Les tables en bois massif, vieilles par le temps, ainsi que des chaises robustes accueillent les clients. **Dame Beatrice** et **Grace** rient gaiement en compagnie de **Sir Samuel** et du tenancier **Walter**, profitant d'un moment de convivialité malgré le calme ambiant. À une table juste à côté, **William le garde**, **Agnes**, **Emerald** et **Warren** jouent aux cartes tout en restant aux aguets.

Un grand foyer trône à l'ouest de la pièce, diffusant une chaleur réconfortante qui chasse rapidement l'humidité de la pluie. Les étagères sont remplies de bouteilles de vin et de tonneaux de bière, tandis qu'un comptoir en bois massif attire l'attention, où le serveur **William** dispose avec soin ses chopes en bois vernis.

Dans un coin de la salle, un petit espace est réservé aux musiciens, où un ménestrel local peut divertir les clients d'un peu de musique entraînante.

Un escalier en bois mène à l'étage où se trouvent les huit chambres destinées aux voyageurs. Modestes mais confortables, elles offrent des lits douilletts, des draps propres et des fenêtres offrant une vue sur le bois de Elfax.

La cuisine de l'auberge est située à l'arrière, où **Agatha**, la cuisinière, et son commis **Alice** préparent les repas pour **dame Beatrice** et sa suite,

dans des bruits de casseroles et de poêles. Les ingrédients frais sont stockés dans des placards et des étagères.

Une réserve permet également de conserver les provisions. Accessible par un escalier descendant depuis la cuisine, cette pièce est équipée d'étagères et de tonneaux.

Plus en arrière, se trouvent les quartiers du personnel. Les appartements d'Agatha et de Walter sont les plus grands, offrant un peu plus de confort et d'intimité. William et Alice disposent de chambres plus modestes, mais tout de même confortables. Celles-ci sont équipées de lits simples ou superposés, avec un seul couchage. Une petite table et quelques rangements permettent aussi d'entreposer les effets personnels.

Le personnel

Agatha (42 ans) : aubergiste robuste et accueillante, au sourire chaleureux et au regard bienveillant. Agatha est connue pour ses talents culinaires et sa bière maison qui attire les voyageurs fatigués. Elle dirige l'auberge *Le Bois Rieur* avec son mari, Walter.

Walter (37 ans) : mari d'Agatha, Walter est un aubergiste jovial et bavard, toujours prêt à raconter une histoire ou à offrir un conseil. Il s'occupe principalement du comptoir et de la gestion des écuries.

William (43 ans) : serveur expérimenté, grand et imposant, à la barbe soigneusement taillée et aux cheveux grisonnants. Il accueille les clients d'un sourire amical et prend soin de répondre à leurs demandes avec efficacité.

◦ secrètement, William est complice des Mercenaires, il possède le même tatouage.

Alice (24 ans) : commis de cuisine dévouée de l'auberge du *Bois Rieur*. Jeune et énergique, toujours prête à aider Agatha dans la préparation des repas.

Les Clients

Beatrice (24 ans) : une jeune noble indépendante en route vers Scardic pour rejoindre sa famille. Elle est accompagnée de sa dame de compagnie, Grace, et voyage avec une petite caravane de bagages sous la protection de Sir Samuel qui la connaît depuis qu'elle est toute petite.

Grace (16 ans) : Grace est une jeune dame de compagnie, dévouée au service de Beatrice. Elle jouit d'une beauté discrète derrière une allure élégante. D'un naturel aimable et doux, c'est une jeune femme intelligente et observatrice. Elle est curieuse et aime écouter les conversations des autres.

Samuel (41 ans) : Chevalier, serviteur et protecteur de dame Beatrice. Samuel est un homme robuste doté d'une stature impressionnante. Il est redoutable au combat rapproché et peut neutraliser ses adversaires avec sa maîtrise des prises et des techniques de combat à une main.

William le garde (28 ans) : membre de la garde, courageux et loyal, prêt à défendre dame Béatrice contre toute menace. Réputé pour sa détermination sans faille. Cependant, William boite à la suite d'un accident sur la route.

Agnes (23 ans) : membre de la garde, fière et intrépide, toujours prête à défendre dame Béatrice avec passion. Toutefois, elle a tendance à se montrer trop confiante et peut parfois sous-estimer ses adversaires, ce qui peut la mettre en difficulté.

Emerald (21 ans) : membre de la garde, sincère et honnête, il agit toujours avec intégrité. Néanmoins, il peut manquer de tact et se montrer trop passionné et direct.

Warren (19 ans) : le plus jeune membre de la garde, silencieux et observateur, il préfère agir plutôt que parler. Il est sourd d'une oreille, qu'il a perdu à l'adolescence lors d'un combat.

Chronologie

Voici le déroulement des événements avant le meurtre de **Grace** :

Avec l'arrivée du convoi, l'auberge prend vie et **William** se met au travail en prenant les commandes de chacun, rapidement aidé par **Walter** qui quitte son comptoir. **Magda** étant évanouie, on l'emmène immédiatement dans une chambre ; **Agatha** quitte sa cuisine pour fournir le peu d'herbes médicinales en sa possession.

Pendant qu'**Alice** et **William** nettoient la pièce commune, **Emerald** lance des regards à **Alice**, qui lui répond en souriant, **Grace** remarque leur petit jeu.

Peter et ses enfants sont assis à côté de la table de **Margaret** et des autres convives, le petit **Léo** allant d'un groupe à l'autre. Ils partent rapidement se

coucher, mais **Peter** redescend rejoindre **Margaret** et ses compagnons lorsque les enfants sont endormis.

Margaret et **Robert** soignent les blessures de **Magda** en utilisant les herbes d'Agatha, puis descendent dans la salle commune.

Ensuite, **Margaret** et **Robert** passent la soirée ensemble. **Robert** se retire tard dans la nuit, accompagné de **Peter**, laissant **Margaret** en compagnie de **dame Béatrice** et de **Sir Samuel**.

La garde reste à sa table, pendant qu'**Emerald** s'absente de temps en temps pour rencontrer **Alice** en secret, et que **Warren** quitte par moments la table pour surveiller discrètement l'auberge.

Sir Geoffrey se présente à **dame Béatrice** et partage sa table. S'il ne parle à aucun moment de l'épidémie qui frappe Scardic, il raconte ses exploits contre les Brigands, mais ses manières un peu trop paternalistes déclenchent une légère dispute. Il se retire ensuite pour dormir.

Quand **Sir Geoffrey** se retire dans sa chambre, **Warren** se rend à l'écurie pour surveiller l'extérieur.

Dame Béatrice s'inquiète d'abord pour Magda, puis passe un peu de temps avec **Sir Geoffrey** jusqu'à la dispute. **Sir Samuel** écarte rapidement le noble. **Grace** se retire pour se coucher, et **dame Béatrice** accompagnée de **Sir Samuel** terminent la soirée avec **Margaret**.

Dame Beatrice monte dans sa chambre. **Sir Samuel** donne ses instructions à **William**, **Agnes**, **Emerald** et **Warren** pour qu'ils entament leur tour de garde. **Warren** est le premier à commencer, tandis que les autres se dirigent vers leurs chambres.

Agatha, qui était à la cuisine, et **Walter**, qui se trouvait derrière le comptoir, partent enfin se coucher une fois que **dame Beatrice** et ses convives se soient rendus dans leurs chambres respectives.

Emerald descend un peu plus tard à la cuisine pour retrouver **Alice**.

Les Personnages

Si les Héros ne se dépêchent pas de prendre une chambre, elles seront rapidement toutes prises, sachant que les clients actuels en ont déjà réservé. **Peter** en loue une pour lui et ses enfants en premier, suivi de **Magda**, puis de **Sir Geoffrey** et enfin **Margaret** et **Robert**. Les Héros peuvent tenter de convaincre les autres voyageurs de leur laisser une chambre ou user de Corruption auprès de **Walter** pour obtenir une solution favorable. S'il ne reste aucune chambre disponible, les Héros peuvent dormir dans la salle commune (1 cuivre) ou dans l'écurie (gratuit).

Dans l'éventualité où **Sir Geoffrey** n'a pas de chambre, il décide d'user de Corruption pour en obtenir une. Si le Statut d'un Héros est inférieur à 3, il se verra privé de chambre. Dans le cas contraire, **Robert** qui a un Statut de 2 sera privé de chambre.

Déroulement

La plus grande difficulté pour le Meneur dans cette scène repose sur le grand nombre de PNJ à gérer, mais il doit garder à l'esprit que cela ne constitue qu'une mise en place du décor pour l'enquête, il ne doit pas s'attarder dessus.

- Le Meneur dessine grossièrement un plan de l'extérieur de l'auberge et un autre de la salle commune en marquant d'une croix chaque client et chaque membre du personnel.
- Chaque fois que le Meneur place une croix, il décrit brièvement la personne qu'elle représente.

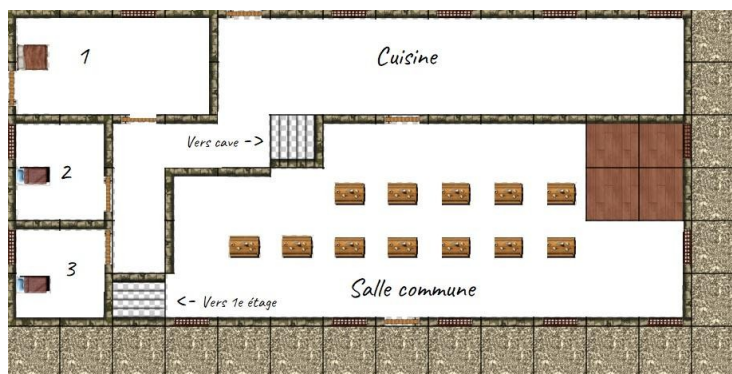
- Ensuite, il fait un tour de table et demande à chaque Joueur où son Héros se positionne et ce qu'il fait pour la soirée. Normalement, un Joueur devrait :
 - commander un repas ou une boisson.
 - demander une chambre.
 - soigner Magda.
 - engager une conversation avec les clients, et William ou Walter.
 - jouer aux cartes avec la garde.
 - camper son Personnage habituel, comme commettre un vol pour le Roublard.
- C'est **Walter** qui se charge de répondre à toutes les demandes des Héros.
- Après quoi, le Meneur place les croix pour les autres membres du convoi.
- À l'exception de la dispute avec **Sir Geoffrey**, rien de significatif ne se produit pendant la soirée.

Rez-de-chaussée

Chambre 1 : Agatha et Walter

Chambre 2 : Alice

Chambre 3 : William le serveur



1er étage

Chambre 1 : Dame Beatrice, Grace et Agnes (sur une chaise)

Chambre 2 : Sir Samuel

Chambre 3 : Warren, William le garde et Emerald

Chambre 4 : Sir Geoffrey

Chambre 5 : Margaret

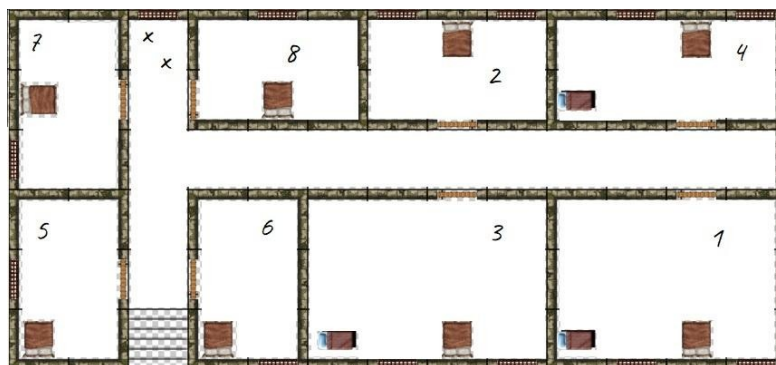
Chambre 6 : Robert

Chambre 7 : Peter, Ethan et Leo (dans le même lit)

Chambre 8 : Magda

Écurie :

X X : cadavres de Grace et Agnes.



Scène 2 : le meurtre

Alors que la nuit est des plus sombres et que la pluie et le vent redoublent de violence, **Grace**, la servante loyale de **Dame Beatrice**, se montre particulièrement curieuse et avide de découvrir les secrets qui se cachent dans les recoins de l'auberge, notamment la possible relation entre **Alice** et **Emerald**. Ignorant les avertissements de **Dame Beatrice**, elle se faufile dans les couloirs, cherchant à surprendre une conversation entre eux. **Dame Beatrice** est inquiète, elle demande à **Agnes** de suivre sa dame de compagnie. Elle rechigne, mais l'autorité de la noble la pousse à obéir.

Cependant, l'insatiable curiosité de **Grace** lui coûte cher cette nuit-là. Alors qu'elle espionne discrètement depuis une fenêtre, elle confond **Alice** et **Emerald** avec **Sir Geoffrey** et un inconnu qui complotent au sujet de **Magda**, la guérisseuse qui se remet de ses blessures dans sa chambre. Mais avant qu'elle puisse réagir, **William**, encapuchonné, surgit de l'obscurité et égorge **Agnes**. Sans que **Grace** ne puisse pousser un cri d'épouvante, le traître lâche le corps sans vie de sa protectrice et la tue à son tour, le tout provoquant du bruit.

Objectif

La mission des Mercenaires consiste à éliminer **Magda** la guérisseuse en toute discrétion, de manière à ce que personne ne soupçonne qu'elle est une cible délibérée. En effet, pour le commun des habitants, l'épidémie à Scardic est perçue comme naturelle. Si **Magda** devait mourir de la main d'assassins, cela suggérerait l'existence d'un complot derrière cette maladie.

Il est important de noter que l'empoisonnement de **Magda** dans l'auberge constitue le plan B des Mercenaires. En cas d'échec, ils n'auront d'autre choix que de recourir à une Attaque directe, ce qui sera développé dans le Chapitre 3.

Déroulement

Une fois les Héros partis dormir, le Meneur demande à chaque Joueur d'effectuer un Test d'ASTUCE avec un malus du D20 du Destin. Si un Héros dort dans la salle commune, le D20 n'est pas lancé. Tout Joueur qui réussit son Test entend des bruits : des craquements de bois, une porte qui grince, des murmures (en plus des ronflements). À moins qu'un Joueur ne déclare explicitement que

son Héros se lève, le Meneur passe à la scène suivante.

Si un Personnage se lève, il observe un de ces événements dans l'ordre :

- **Emerald** descend pour rejoindre **Alice** dans la cuisine. Après avoir entendu **Sir Geoffrey** se rendre dans la salle commune, ils décident de se rendre dans la réserve.

- **Sir Geoffrey** est dans le couloir, vêtu d'une lourde cape. Il descend et quitte l'auberge. Si le Héros le suit, le noble se retourne et le salue, prétextant qu'il va voir son cheval en raison de l'orage et du manque de palefrenier.

- si le Héros persiste à le suivre, il se fait assommer en chemin. Le Meneur effectue simplement un Test d'Attaque et détermine les Dégâts. En cas d'échec du jet, le Héros a juste le temps de voir un homme vêtu d'une cape lui porter un coup.

- si le Joueur précise que son Héros suit **Sir Geoffrey** discrètement, le Meneur demande un Test de Dissimulation. En cas d'échec, le Héros se fait assommer de la même manière que précédemment. En cas de réussite, le Héros voit **Sir Geoffrey** attendre un certain temps du côté de l'écurie. Un inconnu sort du bois et se dirige vers lui, il s'agit du capitaine des Mercenaires. Tandis qu'ils discutent, ils repèrent le garde **Warren** s'approcher. Ils décident alors de se rendre de l'autre côté de l'auberge pour discuter en toute tranquillité. Là-bas, ils parlent de l'élimination de **Magda**. Ensuite, un homme à l'étage leur signale de faire attention, l'inconnu donne de l'herbe empoisonnée à **Sir Geoffrey**, puis ils se séparent.

- **Grace** se trouve dans le couloir, elle est rejointe quelques minutes plus tard par **Agnes**. Interrogée, avec un sourire malicieux, elle explique avoir entendu du bruit, probablement **Emerald** qui s'en va pour des "amourettes" avec **Alice**.

- si le Héros reste avec **Grace**, ils découvrent le complot de **Sir Geoffrey**. Comme prévu, **William** tue **Grace** puis s'attaque au Personnage. Le bruit réveille tout le monde, et **William** s'enfuit après avoir fait tomber le Héros (Test d'Attaque vs Esquive), le laissant sur les lieux du crime.

- **Warren** se trouve dans le couloir, il vient de terminer son tour de garde et **Emerald** le remplace.

Scène 3 : suspicion

Dame Béatrice, accompagnée de **Sir Samuel**, **William le garde** et **Warren**, découvre le corps sans vie de **Grace**, gisant dans une mare de sang. **Emerald** les rejoint peu après, suivi de **Sir Geoffrey**. **Walter**, **Peter** et le reste du personnel arrivent en dernier. Les interrogations se multiplient : qui est l'assassin ? **Emerald** ? **Alice** ? La confusion s'installe dans l'auberge alors que les

Héros prennent conscience de l'horreur qui vient de se produire.

Déroulement

Il est important dans cette scène de savoir où se trouvent les Héros. Dans leurs chambres, dans la salle commune, l'un d'eux est-il assommé ou sur la scène de crime ?

Scène 4 : enquête

Voici quelques indices qui peuvent aider les Personnages dans leur enquête :

- c'est un bruit sourd, la chute du corps d'**Agnes**, qui a réveillé **Sir Samuel**. S'il n'a pas réagi dans les premières secondes, c'est une suite de craquements du plancher, qui le font se lever. Quand il sort, **Warren** et **William** le garde font de même et, ensemble, ils découvrent les corps sans vie de **Grace** et **Agnes**. Il a immédiatement alerté **Dame Béatrice** de la situation.
- l'égorgeage d'**Agnes** est net alors que le coup porté à **Grace** est plus précipité. Cela suggère que la garde est morte avant la dame de compagnie. On les a tuées avec une dague.
- **Emerald** effectue son tour de garde à l'extérieur, il n'a vu personne sortir de l'auberge au moment du meurtre. Le coupable se trouve forcément à l'intérieur.
- lorsqu'**Emerald** est revenu, il a croisé **Sir Geoffrey** qui était à l'écurie.
- quand tout le monde est réuni sur la scène de crime, **Alice** et **Emerald** échangent des regards, se demandant ce qu'il se passe et espérant que cela ne leur retombe pas dessus.
- on retrouve des traces distinctes de boue et de pas près de la fenêtre d'où **Grace** espionnait. Ces empreintes correspondent aux motifs et à la taille des bottes portées par **Sir Geoffrey**. Ceci prouve que **Sir Geoffrey** n'est pas resté à l'écurie comme il le prétend.
- les traces de pas près de la fenêtre où **Grace** espionnait révèlent deux paires de chaussures de tailles différentes, suggérant la présence d'un complice aux côtés de **Sir Geoffrey**.
- avant le drame, **Sir Geoffrey** était sorti de l'auberge vêtu d'une lourde cape. S'il est interrogé, il dira qu'à cause de l'orage, il était inquiet pour son cheval. Il est revenu dans l'auberge en compagnie d'**Emerald**.
 - si un Personnage a rencontré **Sir Geoffrey** durant la nuit, il trouve bizarre que le noble soit resté des heures dans l'écurie.

- dans l'écurie, il a dissimulé l'herbe empoisonnée.
- une lettre peut être découverte dans les affaires de **Sir Geoffrey**, elle est signée « l'ami S » et contient des informations vagues sur le complot visant **Magda**.
- lorsque **Robert** est interrogé, il devient nerveux et évite le regard des autres. Son comportement équivoque pourrait être interprété comme un signe de culpabilité, bien qu'il soit innocent.
- **Peter** et ses enfants sont restés ensemble dans leur chambre.
- **Warren** témoigne avoir vu **Sir Geoffrey** sortir de l'auberge. Plus tard dans la nuit, il a croisé **Emerald** dans la salle commune et ils ont échangé leur tour de garde.
- **Dame Béatrice**, la maîtresse de **Grace**, est troublée et inquiète par la découverte du meurtre. Elle semble en savoir plus qu'elle ne le dit, car elle soupçonne **Emerald** ou **Alice**. Elle fait part de ses doutes à **Sir Samuel**, qui les interrogera par la suite.
- lorsque **Sir Samuel** interroge **Emerald**, il avoue avoir eu une relation avec **Alice**, mais avant son tour de garde.
- on retrouve un cheveu blond de **William** le serveur sur les vêtements de **Grace**, excluant ainsi **Emerald** dont les cheveux sont bruns, mais confirmant les soupçons envers **Alice**, qui est blonde.
- un bout de tissu déchiré provenant de la cape du chef des Mercenaires est retrouvé accroché à une branche dans les bois à proximité de l'auberge. Aucun client ne possède de cape abîmée.

L'enquête de Sir Samuel

La dame de compagnie de **Dame Béatrice** ayant trouvé la mort, **Sir Samuel** décide de fermer l'auberge du *Bois Rieur* jusqu'à ce qu'il ait élucidé le meurtre.

- **Sir Samuel** rassemble tout le monde dans la salle commune.
- il fait passer chaque personne une par une dans la cuisine, où il les interroge. Pendant ce temps, **Dame Béatrice** attend dans sa chambre avec **Warren. William** le garde surveille les convives dans la salle commune, tandis qu'**Emerald** fouille toutes les chambres. Une fois terminé, il fait son rapport en affirmant qu'il n'a rien trouvé puis il surveille l'extérieur.
- **Sir Samuel** recherche trois éléments :
 - l'arme du crime. L'entaille laisse penser qu'il s'agit d'une dague (**William** le serveur a utilisé un couteau de boucher).
 - le mobile du meurtre. Pourquoi tuer **Grace** alors qu'il y a des personnes plus importantes ?
 - l'identité du meurtrier ou de la meurtrière. Le coup est trop précis, furtif et net, pour avoir été porté par une personne inexpérimentée. Il écarte de ses soupçons la garde, **Dame Béatrice**, la vieille soigneuse **Janna** (si elle est présente), **Magda** qui est sans connaissance et les enfants de **Peter**. Après les entretiens, il exclut également **Alice** et **Walter** qui est gaucher (le coup a été porté par un droitier). Il reste donc les Héros, **Sir Geoffrey**, **Peter**, **William** le serveur, **Agatha**, **Margaret** et **Robert**.

Déroulement

Les Héros sont obligés de rester dans la salle commune et, afin d'éviter tout échange d'informations ou d'objets entre les suspects, **Sir Samuel** ordonne à tout le monde de rester assis, une personne par table, sans bouger. Bien évidemment, si un Joueur incarne un Chevalier, il peut prétendre à son statut de noble pour participer à l'enquête. De son côté, **Sir Geoffrey** se mettra dans un coin et demandera à ce qu'on ne fouille pas sa chambre sans sa présence.

William le garde obéit strictement aux ordres, mais peut céder à la Corruption. Le Meneur doit expliquer aux Joueurs que la Corruption est courante et qu'ils peuvent utiliser cette aptitude pour

obtenir certaines libertés en échange de points de richesse. Il est également possible de soudoyer **Sir Samuel**, mais le Joueur subit un malus de D20 du Destin. Lorsqu'un Héros tente l'une des actions suivantes, les gardes viennent l'interrompre. Le Joueur effectue alors un Test de Corruption et paie les points de richesse requis :

- discuter avec un voisin : 1 Couronne d'or.
- changer de place : 1 Couronne d'or.
- aller aux « toilettes » : 2 Couronnes d'or. Le Personnage doit revenir dans les 10 minutes.
- interroger n'importe qui, sauf la garde et **Dame Béatrice** (uniquement **Sir Samuel**) : 3 Couronnes d'or.
- fouiller librement l'auberge, sauf la chambre de **Dame Béatrice** (uniquement **Sir Samuel**) : 4 Couronnes d'or.

Si **Sir Samuel** autorise un Héros à fouiller l'auberge, il est accompagné de **William** le garde. Le malus du Destin pour corrompre **Sir Samuel** disparaît si un Héros fournit de bons arguments permettant d'identifier le coupable.

Durant l'enquête, un tremblement de terre se fait ressentir, il s'agit d'un glissement de terrain causé par l'orage. Tout le monde sera inquiet, d'autant plus qu'un lustre tombe dans la grande salle et la grande porte s'ouvre avec fracas. Par chance, celui-ci n'a pas été rallumé, il n'y a aucun risque d'incendie. C'est à partir de ce moment que **Leo** disparaît.

Conclusion

Sir Geoffrey devrait être découvert rapidement, alors que le jour commence à se lever. Il avouera si les preuves sont trop accablantes, ou fera appel à son statut de noble s'il considère les preuves comme insuffisantes.

Pendant ce temps, **Peter** arrive en tremblant, signalant que son fils **Leo** a disparu alors que **William** part à l'écurie récupérer le poison.

Expérience

À l'issue de ce Chapitre, les Héros gagnent 5 points d'Expérience s'ils parviennent à prouver que **Sir Geoffrey** a participé au meurtre, soit par ses aveux soit grâce à la lettre.

Chronologie

Les heures sont à titre indicatif, les Héros pouvant bousculer les horaires.

20h : arrivée du convoi de Héros à l'auberge du *Bois Rieur*.

20h10 :

- Magda est conduite dans sa chambre, la 8, avec Margaret, Agatha et Robert pour la soigner.
- Peter prend la chambre 7 pour lui et ses enfants auprès de Walter. William le serveur les y conduit et redescend aussitôt servir les clients.

20h20 :

- Sir Geoffrey prend la chambre 4, Walter l'y mène.
- Alice apporte le repas pour dame Beatrice et sa suite.
- La famille de Peter descend pour manger.

20h30 :

- Margaret, Agatha et Robert redescendent, ils prennent les chambres 5 et 6, Agatha les y conduit.
- Emerald fait le tour du rez-de-chaussée et en profite pour voir Alice en cuisine. Warren sort surveiller l'extérieur.

20h40 :

- Sir Geoffrey descend manger, il se présente à dame Béatrice et dîne à sa table.
- Margaret et Robert descendent manger. Agatha retourne aux cuisines.

20h50 : Warren rentre et revient à la table de William le garde et Agnes.

21h30 : Peter emmène ses enfants se coucher.

21h45 :

- dispute entre dame Beatrice et Sir Geoffrey.
- Peter descend et s'installe à la table de Margaret et Robert.

22h00 :

- Sir Geoffrey monte dans sa chambre.
- Emerald fait un tour et en profite pour voir Alice. Warren sort surveiller l'extérieur.

22h30 : Peter et Robert partent se coucher, Margaret rejoint dame Beatrice et Sir Samuel.

22h45 :

- Alice termine son service et regagne sa chambre.
- Emerald fait un tour et en profite pour voir Alice. Warren sort surveiller l'extérieur.

23h00 : Grace part se coucher.

23h30 :

- Margaret et dame Beatrice montent dans leur chambre.
- Sir Samuel donne des instructions aux gardes puis monte dans sa chambre, la 2.

- Warren fait le premier tour de garde, les autres vont dans leur chambre, la 3.
- William le serveur termine son service et rejoint sa chambre.

23h40 : Agatha et Walter vont dans leurs appartements.

0h30 :

- Emerald descend voir Alice dans la cuisine.
- William le serveur quitte sa chambre et les espionne.

0h50 :

- Sir Geoffrey descend.
- Emerald et Alice entendent Sir Geoffrey et décident d'aller dans la cave.

0h55 :

- Sir Geoffrey sort de l'auberge.
- William le serveur va dans la cuisine et espionne la salle commune.
- Warren, qui est dehors, voit sortir Sir Geoffrey qui se dirige vers l'écurie.

1h10 :

- Sir Geoffrey est à l'écurie, le capitaine des Mercenaires vient le voir.
- Warren va à l'écurie, Sir Geoffrey et le capitaine des Mercenaires partent de l'autre côté de l'auberge.

1h15 : Warren se rend compte que Sir Geoffrey n'est plus à l'écurie.

1h30 :

- Warren termine son tour de garde.
- Emerald quitte Alice qui retourne dans sa chambre et croise Warren dans la salle commune, il commence son tour de garde.
- William le serveur qui est dissimulé suit Warren à l'étage.

1h40 :

- Grace sort de sa chambre et se rend à la fenêtre.
- Emerald fait le tour de l'extérieur de l'auberge.

1h50 : Grace surprend, à travers la fenêtre, Sir Geoffrey et le capitaine des Mercenaires.

2h00 : William le serveur sort de sa cachette et tue Grace et Agnes.

2h05 :

- William le serveur fait signe à Sir Geoffrey et au capitaine des Mercenaires.
- Sir Geoffrey part à l'écurie.
- William le serveur va dans sa chambre.

2h10 : Sir Samuel sort de sa chambre, puis William le garde accompagné de Warren.

2h15 : Sir Samuel et les gardes découvrent les cadavres.

2h20 :

- Sir Samuel va pour frapper à la chambre de dame Beatrice, qui sort à ce moment-là.
- Emerald rencontre Sir Geoffrey à l'écurie.

2h25 :

- William le serveur et Alice montent à leur tour.

- Dame Beatrice et Sir Samuel se rendent sur la scène de crime.
- Sir Samuel envoie William le garde chercher Emerald.

2h30 : William le garde rencontre Emerald et Sir Geoffrey qui quitte l'écurie.

2h45 : Sir Samuel fait venir tout le monde dans la salle commune.

Portrait

Communs humains (Walter, Alice, Dame Béatrice, Peter, etc.) : Rang : 1. Moral : 10. Endurance : entre 4 et 9.

FOR : 9 ; AGI : 10 ; AST : 10 ; POU : 9 ; CHAR : 13

Attaque : 11, Parade : 5, Défense magique : 3, Esquive : 3, Dissimulation : 12, Détection : 4, Frayeur : 0, Sang-Froid : 4, Statut 1, Corruption 10.

Poing : (D12) 2, protection : 0.

Gardes : Rang : 1. Moral : 11. Endurance : 10.

FOR : 12 ; AGI : 10 ; AST : 12 ; POU : 10 ; CHA : 10

Attaque 13, Parade : 7, Défense magique : 3, Esquive : 4, Dissimulation : 13, Détection : 5, Frayeur : 0, Sang-Froid : 3, Statut 2, Corruption 10, Moral 11.

Épée : (D8)8, Protection : 5 (armure de plate).

Manœuvre :

☐ ③ Déséquilibre : l'Attaque de l'adversaire baisse de 2 pour le combat.

Sir Samuel : Chevalier Rang : 5. Moral : 17. Endurance : 14.

FOR : 12 ; AGI : 12 ; AST : 10 ; POU : 12 ; CHA : 15

Attaque 17, Parade : 11, Défense magique : 7, Esquive : 5, Dissimulation : 14, Détection : 8, Frayeur : 0, Sang-Froid : 7, Statut 5, Corruption 12.

Épée : (D8)8, Protection : 5 (armure de plate).

Manœuvre :

☐ ④ Coup à la tête : Dégâts + 4.

☒ ⑥ Coup précis : Dommages + 2.

☒ ⑥ Coup au but : 5 points de Protection de l'armure et du bouclier sont ignorés.

☒ ⑧ Enchaînement : l'attaquant peut effectuer une 2^e Attaque contre une cible différente.

☐ ③ Déséquilibre : l'Attaque de l'adversaire baisse de 2 pour le combat.

Sir Geoffey de Beaumont : Chevalier. Rang : 3. Moral : 13. Endurance : 12.

FOR : 13 ; AGI : 12 ; AST : 10 ; POU : 10 ; CHAR : 16

Attaque 16, Parade : 9, Défense magique : 5, Esquive : 4, Dissimulation : 13, Détection : 7, Frayeur : 0, Sang-Froid : 5, Statut 5, Corruption 13.

Épée : (D8)8, Protection : 5 (armure de plate).

Manœuvre :

☐ ④ Coup à la tête : Dégâts + 4.

☒ ⑥ Coup précis : Dommages + 2.

☒ ⑧ Enchaînement : l'attaquant peut effectuer une 2^e Attaque contre une cible différente.

William le serveur : Roublard. Rang : 3. Moral : 13. Endurance : 12.

FOR : 10 ; AGI : 16 ; AST : 12 ; POU : 10 ; CHA : 12

Attaque 15, Parade : 8, Défense magique : 5, Esquive : 7, Dissimulation : 16, Détection : 10, Frayeur : 0, Sang-Froid : 5, Statut 1, Corruption 15.

Dague : (D10)6, Protection : 0.

capacité : Intuition, Énerverment / Calme, Distraction.

La lettre

Cher Chevalier de Beaumont,

J'espère que cette lettre vous trouve en bonne santé et prêt pour une nouvelle aventure. J'ai entendu dire que le Seigneur de Waverly entreprend un voyage pittoresque vers la Cité Noire, accompagné d'une compagne aux talents uniques. Un spectacle qui pourrait éveiller votre intérêt de voyageur et d'observateur de la nature humaine.

Il serait fort enrichissant pour vous de suivre discrètement ce périple. Observez attentivement la flore et la faune sur votre chemin, car elles recèlent des secrets fascinants. N'oubliez pas de prendre des notes détaillées, particulièrement sur la compagne du Seigneur, car ses compétences en herboristerie sont réputées.

En chemin, vous rencontrerez peut-être d'autres naturalistes partageant nos intérêts. Ils seront ravis de collaborer avec vous pour collecter des échantillons uniques avant d'atteindre la Cité. Rappelez-vous, la nature regorge de mystères qui attendent d'être découverts, et parfois, certains spécimens doivent être étudiés de très près pour comprendre leur véritable essence.

Prenez soin de ne pas attirer l'attention sur votre quête, car la discrétion est la clé pour préserver la tranquillité de la nature.

Dans l'attente de vos découvertes passionnantes,

Votre ami Duval.

Chapitre Trois : disparition

Durée : 1h ; **Objectif** : simple ; **Difficulté** : moyenne ; **Nombre de Joueurs** : 4

Dans cette dernière partie, les Joueurs découvrent les règles régissant la Peur, une peur qu'ils devront surmonter dans les bois.

Scène 1 : les traces

C'est sous la pluie que les Personnages cherchent le petit Leo avec leurs lanternes dans la nuit orageuse, mais par chance la boue permet de retrouver sa trace facilement. Cependant, la piste ne laisse aucun doute, il va pieds nus et s'est enfoncé

dans les bois sombres. Son chemin suit une ligne droite, contournant seulement les arbres et les obstacles.

Pénétrer dans la forêt provoque un Test de Peur avec la perte de 2 points de Moral en cas d'échec.

Scène 2 : malaises

Quelques événements viennent troubler les Héros.

La biche dévorée

En chemin, les Personnages découvrent une biche dont le ventre est grand ouvert, des morceaux d'intestin traînant dans la boue, à moitié dévorés.

➤ Test de Peur, 2 points de Moral.

Un Test d'ASTUCE permet aux Héros de constater que les blessures de la biche proviennent de morsures. Les empreintes de Leo piétinent ici, puis repartent en ligne droite, toujours dans la même direction. D'autres traces de pas sont visibles, des pas humains, au moins trois, qui partent en direction de l'auberge, mais plus à l'Ouest, et viennent de la direction que prend Leo, mais un peu plus à l'Est.

Le bruit

Alors que les Héros continuent leur progression, un Test d'ASTUCE leur permet d'entendre des personnes s'approcher rapidement.

Il s'agit de Mercenaires censés prêter main forte à Sir Geoffrey et William, malheureusement, ils se sont fait attaquer par des Zombies et se sont dispersés dans la débâcle. À cause des lanternes des Héros, ceux-ci les remarqueront certainement, et s'écrieront : « c'est eux, faut pas traîner ! ». Puis, les 4 Mercenaires s'en iront dans une autre direction.

Si les Héros les rattrapent, ils sont armés, apeurés, ils ne cherchent pas l'affrontement, seulement à fuir. Que les Héros se battent ou parlent, un groupe de Zombies leur tombe dessus.

➤ Test de Frayeur 19, 3 points de Moral.

Scène 3 : glissement de terrain

En suivant les traces de Leo, le terrain commence à s'élever, rendant l'ascension plus difficile dans la tempête nocturne. Les Héros arrivent devant les vestiges d'un glissement de terrain qui leur barre la route, semblable à une rivière de débris. Les arbres sont soit à moitié couchés, soit complètement recouverts de terre. Ce glissement a créé une véritable cicatrice dans la forêt, s'étendant sur des centaines de mètres. Il continue de descendre sur leur droite, sur une largeur d'environ 30 mètres, avant que la forêt ne reprenne son aspect naturel. Dans l'obscurité de la nuit, il est difficile de discerner le début et la fin du glissement de terrain.

La horde

Les traces de Leo se poursuivent tout droit, traversant le glissement de terrain sans dévier à la

recherche d'un meilleur chemin. Cependant, juste avant d'entrer dans la zone du glissement, les Héros remarquent facilement les empreintes d'un groupe composé de plusieurs dizaines de personnes. Cette piste croise celle de Leo, suivant presque la trajectoire descendante du glissement.

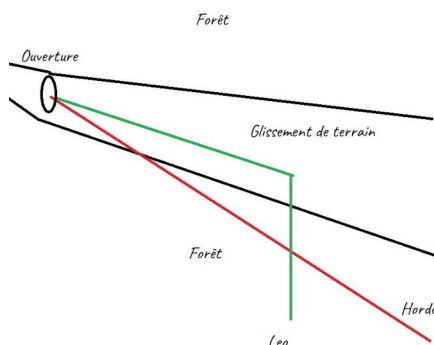
➤ un Test d'ASTUCE permet de révéler les informations suivantes :

L'examen des traces laisse entendre que certains individus du groupe vont sans chaussures. Leurs mouvements semblent lents et quelques-uns traînent des pieds, probablement blessés par le glissement de terrain. Il est évident qu'ils ne se dirigent pas vers l'auberge, mais plutôt vers un point situé un peu plus à l'ouest.

Ouverture

En s'engageant sur le glissement de terrain, les traces de Leo changent brusquement de direction, obliquant vers la gauche pour remonter la pente. Elles mènent à une entrée qui semble avoir été

révélée par le glissement lui-même, comme si un souterrain avait été extirpé des profondeurs par l'éboulement. Ce qui est encore plus troublant, c'est que les traces indiquent que le groupe est sorti de ce même souterrain.



Scène 4 : le tumulus

Leo est entré dans le tumulus. Alors que les éclairs apportaient encore un peu de lumière et de vie dans la forêt ; le souterrain, lui, est plongé dans les ténèbres profondes. Une odeur de décomposition s'en dégage, se mélangeant à des effluves d'alchimie, comme celles de l'embaumement et des herbes. La terre laisse rapidement place à une maçonnerie rudimentaire, faite d'énormes blocs de pierre servant de murs. Le souterrain est divisé en deux : seule la partie dans laquelle Leo s'est aventuré reste accessible, tandis que l'autre partie a été emportée par le glissement de terrain.

Première rencontre

Sans bruit et sans luminosité, les Héros peuvent poursuivre leur exploration. Après une vingtaine de mètres, des sons lugubres, étouffés par l'écho, se font entendre.

En arrivant au coude du tumulus, les Héros se retrouvent face à deux Zombies qui avancent vers eux avec une intention claire : les attaquer.

- Test de Frayeur : 19, 3 points de Moral.
- le couloir est étroit, permettant à seulement deux combattants de faire face aux Zombies.

Une fois les Zombies éliminés, les Héros peuvent continuer jusqu'à un croisement. Ils ont le choix de tourner à gauche, où une lueur verte illumine le passage, ou de continuer tout droit, d'où proviennent les bruits lugubres. S'ils vont tout droit, ils découvrent une horde de Zombies venant dans leur direction.

- un Héros particulièrement fort, épaulé par un autre Personnage, peut retenir les Zombies, mais la pression incessante les forcera à reculer (voir le descriptif des Zombies).

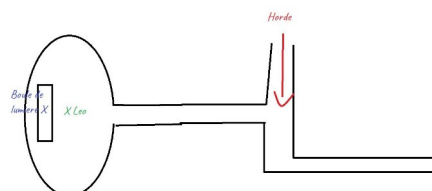
En prenant à gauche, les Héros observent une fresque à mi-hauteur représentant des scènes de vie d'une ancienne civilisation. Ils réalisent que la lumière verte émane d'une pièce un peu plus loin, où ils peuvent apercevoir Leo. Le long du couloir, les scènes paisibles se transforment en scènes de guerre contre un peuple venu des mers. À l'apogée de la fresque se trouve l'entrée de l'autel.

L'autel

Au fond de la salle de l'autel, une pièce circulaire, repose un sarcophage en pierre. Au-dessus, une boule de lumière verte flotte, projetant un rayon sur Leo qui semble hypnotisé par elle. Les murs de la pièce sont ornés de fresques dépeignant la vie d'un chef, probablement celui représenté par le sarcophage. Ce dernier montre la statue allongée d'un homme de belle stature, une épée serrée contre sa poitrine.

Leo ne réagit à aucune tentative de communication et semble incapable de se détourner de la boule de lumière, les objets la traversant comme si elle n'était pas matérielle. La dalle du sarcophage est trop lourde pour être déplacée ; il faudrait de la main d'œuvre et du temps, ressources dont les Héros ne disposent pas.

- la vision de la sphère hypnotisant Leo nécessite un Test de Peur de 19, à 2 points de Moral.



Scène 5 : sauver Leo

Lorsqu'un Héros entre dans l'autel, une horde de Zombies arrive au croisement.

Face à la horde

Les Héros positionnés au croisement peuvent retenir la horde. Cependant, le nombre de morts-vivants augmentant, les autres Héros doivent agir rapidement pour libérer Leo avant que le passage ne soit complètement bloqué.

- Si tous les Héros entrent dans l'autel, le Meneur demande un Test d'ASTUCE. Le Héros ayant le meilleur résultat entend l'approche de deux Zombies. Cette découverte doit alerter les Joueurs que d'autres arrivent et qu'ils doivent les stopper au croisement.

- Face au nombre croissant des Zombies, les Héros retenant la horde doivent effectuer un Test de Peur 15, avec 2 points de Moral en jeu.

Si les Héros sont piégés dans l'autel, ils périssent sous l'assaut de la horde.

Scène 6 : fuite

À l'extérieur, la tempête fait toujours rage et semble même s'être intensifiée. La boue résultant du glissement de terrain s'écoule dangereusement, rendant le terrain de plus en plus instable. La horde ne poursuit pas les Héros à l'extérieur, bien qu'un ou deux Zombies sortent du tumulus pour errer sans but.

- Les Héros qui décident d'affronter ces Zombies subissent une attaque de Frayeur de 19, 3 points de Moral.

Scène 7 : l'auberge

Lorsque les Héros retournent à l'auberge du *Bois Rieur*, la tempête se calme enfin, laissant place à une légère pluie persistante. Le soleil commence à se lever, et Leo retrouve son père Peter, qui verse des larmes de joie en le voyant.

Sir Samuel rapporte que des Zombies sont apparus, mais qu'avec l'aide de ses hommes, ils ont

Délivrance

Pour libérer Leo, il suffit de le porter et de s'échapper du tumulus. Dès que Leo est déplacé, le lien lumineux avec la sphère se rompt, et cette dernière disparaît dans le sarcophage dès qu'il quitte l'autel. À ce moment, le garçon reprend conscience, paniqué, en particulier si les Zombies ne relâchent pas leurs assauts.

Une fois au croisement, le sol commence à trembler, signe d'un nouveau glissement de terrain imminent. Il devient évident que le tumulus est sur le point de s'effondrer.

- Un Test de Peur de 15 est requis, 2 points de Moral.

Lorsque les Héros quittent la zone affectée par le glissement de terrain pour rejoindre la forêt encore épargnée par la boue, un éclair frappe un arbre en hauteur. Soudain, le sol se met à trembler violemment et la montagne s'ébranle. L'entrée du tumulus s'effondre sous l'impact, tandis qu'un torrent de boue dévale la montagne, empruntant la trajectoire du glissement de terrain.

réussi à les éliminer définitivement. Il y a également d'autres bonnes nouvelles : Magda a repris connaissance et William, le serveur qui a tenté de l'empoisonner pendant que les Zombies rôdaient, a été arrêté.

Expérience

À l'issue de ce Chapitre, les Personnages gagnent 5 points d'Expérience s'ils parviennent à sauver Leo et à le ramener à son père Peter.

Bestiaire

Zombies : Niveau 1. Moral : 11. Endurance : 16.
FOR : 10 ; AGI : 8 ; AST : 8 ; POU : 10 ; CHA : 0.

Attaque 10, Parade : 4, Défense magique : 1,
Esquive : 1, Dissimulation : 5, Détection : 4,
Frayeur : 19, Sang-Froid : 4.

Morsure : (D12)2, Protection : 0.

Vision complète : la créature voit aussi bien dans la lumière que dans le noir.

Déplacement : lent.

Mort-vivant : la créature n'a pas besoin de nourriture, ni de sommeil. Elle est immunisée aux poisons, aux maladies, à la fatigue et aux Sortilèges qui affectent uniquement les vivants.

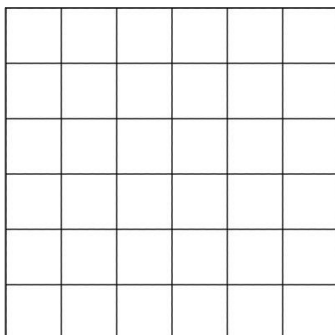
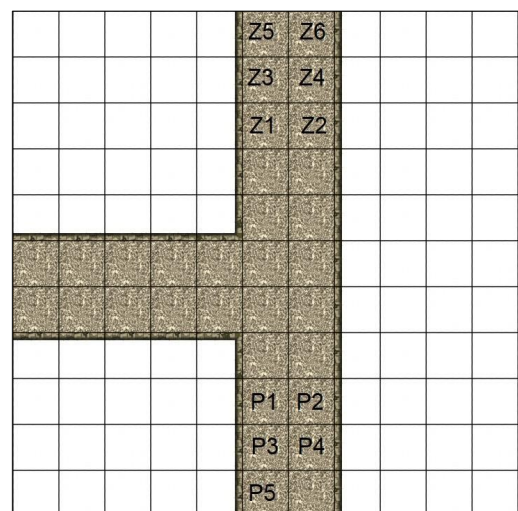
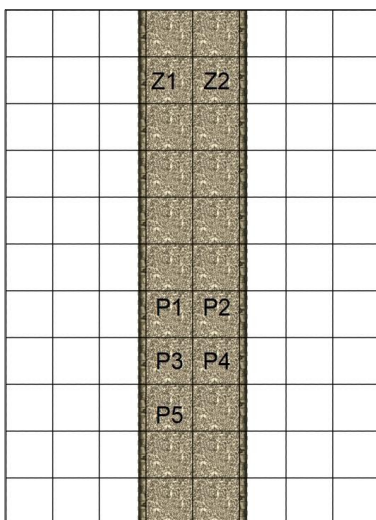
Frayeur : à la première rencontre, une victime doit faire face à la Frayeur. En cas d'échec, elle perd 3 points de Moral.

Les Zombies sont des combattants médiocres individuellement, mais leur nombre constitue leur principale force. Le Meneur devrait éviter les attaques classiques face à des morts-vivants. Il est préférable de privilégier les empoignades et les luttes, permettant au Zombie de mordre son adversaire sans être gêné par son armure.

De plus, les Zombies à l'arrière ont tendance à pousser ceux de devant, les faisant ainsi pénétrer dans l'espace de leurs adversaires. Dans de telles conditions, les combattants se retrouvent submergés par une marée de Zombies, où seules les petites armes sont utilisables. En outre, si un Zombie est poussé derrière un Personnage, ce dernier risque de tomber si un autre Zombie le heurte...

Pour toutes ces raisons, une horde de Zombies peut s'avérer très dangereuse.

Grilles de combat



Chapitre quatre : conclusion

Les trois chapitres du scénario de *Bienvenue dans les Terres de Légende* pouvant être joués indépendamment se terminent ici, laissant plusieurs points en suspens. Si les Joueurs entament une Campagne, tout un éventail de possibilités s'offre à eux.

Motivations personnels

Tout d'abord, les motivations personnelles des Personnages peuvent être accomplies :

- Chevalier : Janna, la vieille soigneuse, doit se rendre au Val de la Vierge. Sans son aide, la dame du Val mourra lors de son accouchement.
- Magicien : sans le précieux ingrédient, son maître ne pourra pas fabriquer l'objet magique nécessaire pour se prémunir de l'épidémie qui frappe Scardic.
- Roublard : s'il ne se dépêche pas, le curé partira avec un groupe d'aventuriers à la recherche du fameux trésor.

Épidémie à Scardic

Plusieurs personnes souhaitent se rendre à Scardic : Magda, Robert, Margaret et Béatrice. Une épidémie de peste noire frappe la cité de Scardic depuis quelques semaines, et beaucoup craignent qu'elle n'échappe à tout contrôle et n'envahisse toute la baronnie d'Aldred. Alors que la cité n'était pas encore en quarantaine, les seigneurs marchands de Scardic ont lancé un appel à l'aide auprès du seigneur Waverly, qui a envoyé sa fille, Lady Isabella, ainsi que leur guérisseuse, Magda, spécialisée dans ce type de maladie.

Tandis que tout le monde soupçonne le Baron de Grisaille d'être derrière cette épidémie, il s'avère que ce sont en fait les adeptes de Rimfax, venus des Marais de Coronach. Lorsqu'ils ont appris que Magda, une vieille ennemie du culte, venait à Scardic, ils ont décidé d'envoyer une troupe pour la tuer, avec l'appui du chevalier de Beaumont.

Actuellement, Scardic est en quarantaine, mais Robert se trouve être le fils de Jamie Burns, l'un des seigneurs marchands de la cité. Si les Héros devaient se rendre dans la cité, grâce à Robert, ils pourraient y entrer.

Le tumulus

Les événements du tumulus intriguent certainement les Héros. Bien qu'il soit fermé suite au dernier glissement de terrain, ils auront sans doute l'intuition que ce danger reviendra hanter le bois de Elfax. Rimfax n'est pas le seul dieu ancien à l'œuvre ; un autre, Maolmuire, divinité de la putréfaction, entre dans la danse. Après avoir rouvert le tumulus, il a ranimé un ancien clan qui, par désespoir, lui avait prêté allégeance. Son champion, malheureusement enrhumé, a tenté de posséder Leo, dont l'esprit était suffisamment faible et malléable pour l'abriter. Avec le temps, il aurait forgé son corps pour répondre aux attentes de son maître.

Par chance, la tempête qui a dégagé le tumulus l'a également refermé. Mais la graine est désormais semée, et le culte de Maolmuire pourrait renaître après des siècles de sommeil.