

ROYAUMES DE TERRINOTH™

DESCENT LÉGENDES DES TÉNÉBRES

LES MENACES
DE L'OMBRE

UNE AVENTURE POUR GENESYS



EDGE
STUDIO

GENESYS

CRÉDITS

EDGE STUDIO

Conception du supplément et développement

Phil Maiewski

Relecteur

Rex Vogen

Directeur du département jeu de rôle

Sam Gregor-Stewart

Conception graphique du supplément

Paco Dana

Responsable de la conception graphique

Curro Marín

Illustration de couverture

David Auden Nash

Illustrations intérieures

Francesca Baerald, João Bragato, Ivan Dedov,
Kiana Hamm, Ario Murti et Preston Stone

Directeur artistique

Antonio Maínez

Responsable de la production

Curro Marín

Directeur du développement

Luis E. Sánchez

Responsable éditorial

Stéphane Bogard

Directeur du studio

Gilles Garnier

VERSION FRANÇAISE

Traduction

Magali Plouzane Delobbe

Relecture

Manon Le Gallo, Jimmy Prost

Mise en page

Mar de Cote pour Edge Studio

Responsable de localisation

Shan Deraze

FANTASY FLIGHT GAMES

Directrice créative de l'histoire et de l'univers

Katrina Ostrander

Révision de l'histoire de Descent

Kara Centell-Dunk, Daniel Lovat Clark
et Brandon Perdue

EDGE
S T U D I O



© 2022 Edge Studio sous licence de Fantasy Flight Games. Genesys et le logo Genesys sont des marques déposées de Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games et le logo FFG logo sont des marques déposées de Fantasy Flight Games. Apple et le logo Apple sont TM d'Apple, Inc, aux USA et dans les autres pays. App Store est une marque de service d'Apple Inc. Google Play est TM de Google Inc. Publié par Edge Studio - Groupe Asmodee, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tel : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. Photocopie et impression autorisées pour un usage personnel.

Code produit : ESGNS05FR-PR01

QU'EST-CE QUE GENESYS ?

Bienvenue dans **GENESYS**, le jeu de rôle qui vous fera vivre des aventures héroïques et trépidantes lors d'une expérience narrative collaborative.

GENESYS est un jeu de rôle universel : le système de jeu n'a pas été conçu pour un décor de campagne en particulier : il fonctionne avec tous. Le livre de base fournit les règles standards qui sont utilisées dans chaque univers et version du jeu. Vous pouvez par exemple choisir de jouer dans l'un des univers spécifiques présentés dans nos suppléments : **ROYAUMES DE TERRINOTH** (fantasy épique), **L'OMBRE DU HARICOT MAGIQUE** (science-fiction cyberpunk), ou **LES BRAISES DE L'IMPERIUM** (space opera épique).

LES RÈGLES

Le cœur de ce jeu est le Narrative Dice System. Contrairement à la majorité des autres jeux de rôle utilisant des mécaniques qui déterminent si un personnage réussit ou échoue une tâche spécifique, le Narrative Dice System amène le jeu à un autre niveau. Il permet non seulement de déterminer le succès du joueur, mais il ajoute également une probabilité que d'autres choses, bonnes ou mauvaises, arrivent au personnage, le tout en un seul lancer de dés.

Pour cela, le Narrative Dice System utilise les concepts d'avantage et de menace, qui sont expliqués dans les pages suivantes. En résumé : il s'agit de résultats obtenus lors d'un jet de dé, indépendants du succès ou de l'échec. Cela signifie qu'un personnage peut échouer en tirant tout de même profit de la situation, ou réussir mais avec des difficultés imprévues.

Ce système permet de créer des rencontres passionnantes où toutes les actions des personnages font évoluer l'histoire. Dans **GENESYS**, les joueurs et le maître de jeu (MJ) créent ensemble des aventures palpitantes.

TERRINOTH ET DESCENT

Maintenant que vous connaissez un peu **GENESYS**, voyons ce qu'est **DESCENT**.

DESCENT se déroule à Terrinoth, un univers de fantasy épique qui sert de cadre à plusieurs jeux de plateau bien connus : **DESCENT : LÉGENDES DES TÉNÈBRES**, **DESCENT : VOYAGES DANS LES TÉNÈBRES** et **RUNEWARS**. Si vous n'avez jamais entendu parler de ces jeux, ne vous inquiétez pas ! Nous allons vous donner un aperçu de cet univers et vous fournir des détails dans les pages qui suivent.

Terrinoth est une terre à la grandeur perdue dont le passé glorieux a sombré dans l'oubli. Autrefois gouverné par les Anciens Rois capables d'invoquer une puissante magie afin d'accomplir des merveilles, Terrinoth a beaucoup souffert à cause de trois grands fléaux : les armées de morts-vivants de Waiqar le Traître, les hordes démoniaques et sanguinaires d'Uthuk Y'llan et les terribles dragons de la Lande Vitriifiée. Dans le feu des combats, la plupart des grandes villes ont été dévastées, et de nombreux secrets et artefacts puissants ont été perdus.

Pendant des siècles, Terrinoth a sombré dans le chaos et la décadence. Mais à l'heure la plus sombre, des héros se sont dressés pour apporter leur aide aux royaumes. Pour retrouver les trésors de leurs ancêtres, de courageux aventuriers affrontent maintenant les créatures immondes cachées dans les ruines des âges passés. Les seigneurs Daqan, héritiers des anciens royaumes, reconstruisent les murs de leurs cités et rassemblent leurs armées, tandis que les magiciens de Havregris réunissent des runes de pouvoir pour éveiller des gardiens de pierre et d'acier. Tout cela se produit juste à temps, car Terrinoth, qui voit ses anciens ennemis ressurgir, a besoin de champions d'un courage et d'une intelligence sans pareils pour se dresser contre les ténèbres grandissantes.





RÉSUMÉ DES RÈGLES

Les pages suivantes contiennent un résumé des règles présentées dans le livre de base **GENESYS**, ainsi que toutes les compétences et les mécaniques de jeu nécessaires pour jouer **LES MENACES DE L'OMBRE** (à partir de la page 16).

◆— LES RÈGLES DE BASE —◆

Ces règles s'appuient sur des tests de compétence, qui permettent de savoir si une action spécifique exécutée par un personnage réussit ou échoue, mais aussi de déterminer toutes les conséquences qui peuvent en découler.

- Le joueur lance une réserve de dés constituée en fonction de la compétence testée, et comprenant aussi les dés correspondant à la difficulté de la tâche, plus tout dé approprié à la situation.
- **Les symboles opposés s'annulent l'un l'autre.** S'il reste au moins un symbole de succès ✨ net, la tâche est réussie.
- Les menaces ☠ ou les avantages ▲ non annulés influencent le succès ou l'échec global avec des conséquences ou effets secondaires positifs ou négatifs.

+— LES DÉS —+

Lorsqu'un joueur effectue un test de compétence, les dés lui permettent de déterminer rapidement s'il réussit ou s'il échoue, ainsi que l'ampleur et les implications narratives des conséquences de son action. Dans cet ouvrage, les tests sont présentés de la façon suivante : **test de Charme (Présence) Difficile** (◆◆◆). On indique la difficulté (Difficile), la compétence utilisée (Charme) et la caractéristique liée à cette compétence (Présence). Nous détaillerons ces points ultérieurement.

Sur la feuille de personnage, à côté de chaque compétence figure une série d'icônes représentant la réserve de dés, comme ◆◆◆. Voici les dés représentés par ces icônes.

— DÉS D'APTITUDE ◆ —

Les dés d'aptitude forment la base de la plupart des réserves de dés que lancent les joueurs. Ils représentent les aptitudes et caractéristiques innées d'un personnage quand il effectue un test de compétence.



— DÉS DE MAÎTRISE ◆ —

Les dés de maîtrise représentent la formation et l'expérience du personnage, qui déterminent son habileté à accomplir certaines tâches.



— DÉS DE FORTUNE □ —

Les dés de fortune sont ajoutés à la réserve quand les conditions sont favorables à l'action entreprise : des alliés apportent leur aide, le personnage dispose de beaucoup de temps ou du bon équipement pour accomplir sa tâche.



—DÉS DE DIFFICULTÉ ◆—

Les dés de difficulté représentent le défi ou la complexité intrinsèque à la tâche que tente d'accomplir le personnage.



—DÉS DE DÉFI ◆—

Les dés de défi indiquent que l'action entreprise est particulièrement dangereuse, car le personnage affronte des adversaires entraînés, d'élite ou bien préparés.



—DÉS D'INFORTUNE ■—

Les dés d'infortune sont souvent utilisés pour représenter des conditions défavorables au personnage sans être trop préjudiciables : un éclairage faible, un terrain difficile ou encore des ressources insuffisantes.



—DÉS À DIX FACES—

On utilise des jets de pourcentage pour générer des résultats aléatoires dans les tableaux, par exemple pour déterminer la sévérité d'une blessure critique. Lancez 2 dés à dix faces – l'un indiquera les dizaines, l'autre les unités.

+SYMBOLES ET RÉSULTATS DES DÉS+

Les dés utilisés dans GENESYS comportent un certain nombre de symboles servant à déterminer le succès ou l'échec, ainsi que le contexte et les conséquences de façon plus précise. Ces symboles permettent aux joueurs de contribuer directement à l'élaboration de l'histoire en générant des détails mémorables et décrivant leurs actions de façon beaucoup plus vivante.

—AVANTAGE ▲—

Le symbole d'avantage ▲ indique qu'une conséquence bénéfique ou un effet secondaire positif se produit indépendamment du succès ou de l'échec de la tâche entreprise, comme crocheter une serrure plus rapidement ou avoir une chance de se mettre à couvert lors d'une fusillade. Les joueurs décident généralement de la façon dont ils dépensent les avantages ▲ qu'ils obtiennent. **Chaque avantage ▲ est annulé par une menace ☹.**

—SUCCÈS ✨—

S'il reste au moins un succès ✨ après toutes les annulations, le test de compétence est réussi. Plus il reste de symboles de succès ✨, plus la réussite est éclatante. Lors d'un test de combat, chaque succès génère un point de dégâts supplémentaire. **Chaque succès ✨ est annulé par un échec ✖.**

—TRIOMPHE ☼—

Un triomphe ☼ compte comme un symbole de succès ✨, et indique également qu'une conséquence ou un effet secondaire positif spectaculaire se produit, que le test soit réussi ou non.

—MENACE ☹—

Le symbole de menace ☹ indique qu'une conséquence ou un effet secondaire négatif se produit indépendamment du succès ou de l'échec de l'action entreprise. Par exemple, laisser tomber son arme, ou avoir besoin de plus de temps pour crocheter une serrure. Le MJ décide comment dépenser la menace ☹. **Chaque menace ☹ est annulée par un avantage ▲.**

—ÉCHEC ✖—

Chaque échec ✖ est annulé par un succès ✨. Obtenir plusieurs symboles ✖ nets n'aggrave pas l'échec.

—DÉSASTRE ☼—

Un symbole de désastre ☼ compte comme un symbole d'échec ✖, et provoque en plus une conséquence négative spectaculaire, que le test soit réussi ou non.

◆ AMÉLIORER LES DÉS ◆

Certains effets de jeu (voir par exemple l'encadré page 8) permettent d'améliorer certains dés de la réserve. Lorsqu'un dé d'aptitude ◆ est amélioré, il est remplacé par un dé de maîtrise ●. Quand un dé de difficulté ◆ est amélioré, il est remplacé par un dé de défi ◆. Il faut d'abord déterminer combien de dés doivent être améliorés ; ensuite, le joueur remplace ce nombre de dés d'aptitude ◆ ou de difficulté ◆ de la réserve par un nombre égal de dés de maîtrise ● ou de défi ◆.

S'il y a plus d'améliorations que de dés à améliorer, voici comment procéder :

Étape 1 : Ajouter un dé supplémentaire d'aptitude ◆ ou de difficulté ◆. Si cela ne suffit pas, passer à l'étape suivante.

Étape 2 : Retirer ce dé supplémentaire d'aptitude ◆ ou de difficulté ◆, et le remplacer par un dé de maîtrise ● ou de défi ◆, respectivement. S'il faut encore améliorer des dés, répéter l'étape 1.

◆ DÉGRADER LES DÉS ◆

D'autres effets de jeu peuvent dégrader des dés. Lorsqu'un dé de maîtrise ● est dégradé, il est remplacé par un dé d'aptitude ◆. Lorsqu'un dé de défi ◆ est dégradé, il est remplacé par un dé de difficulté ◆. Il faut d'abord déterminer combien de dés doivent être dégradés ; ensuite, le joueur remplace ce nombre de dés de maîtrise ● ou de défi ◆ de la réserve par un nombre égal de dés d'aptitude ◆ ou de difficulté ◆. Une fois que tous les dés pouvant être dégradés l'ont été, les autres dégradations sont ignorées.

PAS DE DÉS ? PAS DE PROBLÈME !

Si vous n'avez pas de jeu de dés **GENESYS**, ne vous inquiétez pas ! Vous pouvez utiliser notre application de jets de dés virtuels pour **GENESYS**, téléchargeable sur la plupart des appareils Android et iOS. Il suffit de rechercher « Genesys Dice » sur votre plateforme de téléchargement habituelle.

— DIFFICULTÉ —

Quand un joueur effectue un test, il ajoute des dés de difficulté **◆** à sa réserve. Le nombre de dés ajoutés reflète la difficulté de la tâche à accomplir, déterminée par le MJ parmi les six niveaux proposés ci-dessous. Nous conseillons vivement au MJ d'ajouter aussi des dés de fortune **□** et d'infortune **■** pour introduire des bonus ou complications supplémentaires liés à l'environnement ou à d'autres circonstances.

— TÂCHES SIMPLES (-) —

Tâches de routine dont le résultat est rarement surprenant. Le joueur n'a généralement pas besoin de lancer les dés, à moins que le MJ ne le demande afin de déterminer l'initiative (voir page 9), l'ampleur du succès ou la possibilité de complications.

— TÂCHES FACILES (◆) —

Crocheter une serrure rudimentaire, soigner de petites coupures et contusions, trouver de la nourriture et un abri dans une ville, interagir avec des sbires et autres PNJ peu importants, tirer sur une cible à portée courte.

— TÂCHES MOYENNES (◆ ◆) —

Crocheter une serrure classique, suturer une petite plaie, trouver de la nourriture et un abri dans une forêt tempérée, interagir avec des rivaux et des PNJ communs, tirer sur une cible à portée moyenne ou essayer de frapper une cible au contact.

— TÂCHES DIFFICILES (◆ ◆ ◆) —

Crocheter une serrure complexe, soigner des blessures graves, trouver de la nourriture et un abri dans une plaine aride, interagir avec des PNJ charismatiques, tirer sur une cible à portée longue.

— TÂCHES INTIMIDANTES (◆ ◆ ◆ ◆) —

Crocheter une serrure très sophistiquée, effectuer une intervention chirurgicale, trouver de la nourriture et un abri dans un désert stérile, interagir avec des personnes influentes, tirer sur une cible à une portée extrême.

— TÂCHES EXCEPTIONNELLES (◆ ◆ ◆ ◆ ◆) —

Ouvrir une porte verrouillée sans mécanisme, trouver de la nourriture et un abri dans un désert de glace aux températures insoutenables, interagir avec des héros et des dirigeants.

— CARACTÉRISTIQUES —

Dans **GENESYS**, les aptitudes innées d'un personnage sont définies par six caractéristiques.

— VIGUEUR —

La Vigueur d'un personnage représente la combinaison entre sa puissance brute, sa force et sa robustesse.

— AGILITÉ —

L'Agilité mesure la dextérité d'un personnage, sa coordination et sa précision.

— INTELLIGENCE —

L'Intelligence mesure l'éducation, la faculté de compréhension, ainsi que l'aptitude à raisonner et rationaliser d'un personnage.

— RUSE —

La Ruse indique à quel point le personnage peut être malin, retors, ingénieux ou créatif.

— VOLONTÉ —

La Volonté représente le sang-froid du personnage, sa maîtrise de soi, sa résistance mentale et sa foi.

— PRÉSENCE —

La Présence indique la détermination, le charisme, la confiance en soi et la force de personnalité.



—COMPÉTENCES—

Les compétences représentent la formation ou l'expérience dont bénéficie un personnage pour accomplir des tâches spécifiques. Elles peuvent varier en fonction de l'univers. Chacune est liée à une caractéristique spécifique. Voici les compétences auxquelles on peut avoir recours dans l'univers de **DESCENT** :

—ALCHIMIE (INTELLIGENCE)—

Cette compétence regroupe la connaissance et les techniques nécessaires à l'élaboration de potions et d'élixirs.

—ARCANES (INTELLIGENCE)—

Cette compétence magique permet aux personnages de lancer des sorts d'Arcanes.

—ATHLÉTISME (VIGUEUR)—

Cette compétence mesure la forme physique globale d'un personnage, y compris sa capacité à nager, sauter, courir et grimper.

—CALME (PRÉSENCE)—

Le Calme représente l'aptitude à paraître serein et concentré. Cette compétence peut être utilisée pour résister à la flatterie, ou pour déterminer l'ordre d'initiative dans les rencontres où le personnage sait qu'un combat va se produire et peut donc s'y préparer.

—CHARME (PRÉSENCE)—

Le Charme mesure la faculté d'un personnage à persuader quelqu'un, à faire appel à ce qu'il y a de meilleur en lui, à le séduire en s'exprimant avec sincérité, ou simplement la sympathie qu'inspire ce personnage.

—COERCITION (VOLONTÉ)—

Quand un personnage tente de faire obéir une cible en recourant à des menaces ou à l'intimidation physique, y compris des techniques d'interrogatoire, il utilise sa compétence Coercition.

—COMMANDEMENT (PRÉSENCE)—

Le Commandement mesure la capacité du personnage à prendre des décisions pertinentes, à rester ferme et à inspirer loyauté et respect, mais aussi à donner des ordres, rallier des partisans et affirmer son autorité.

—CONNAISSANCE (INTELLIGENCE)—

Cette compétence correspond à l'éducation du personnage quelle qu'elle soit, aux informations qu'il a mémorisées, aux livres qu'il a lus... Elle s'applique aussi bien à l'histoire ancienne qu'aux cultures modernes des divers royaumes de ce monde. Si un personnage doit mémoriser, calculer ou déduire quelque chose, il utilise sa compétence Connaissance.

—COORDINATION (AGILITÉ)—

Cette compétence mesure la souplesse et le sens de l'équilibre. Les personnages effectuent des tests de Coordination pour traverser des surfaces instables, se faufiler dans des passages étroits, se libérer d'entraves ou survivre à une chute.

—CORPS À CORPS (ARMES LÉGÈRES) (VIGUEUR)—

Les personnages utilisent cette compétence lorsqu'ils veulent attaquer quelqu'un avec une arme à une main comme une dague, une rapière ou une épée.

—CORPS À CORPS (ARMES LOURDES) (VIGUEUR)—

Les personnages utilisent cette compétence lorsqu'ils veulent attaquer un adversaire avec une arme à deux mains comme une épée longue ou un marteau de guerre.

—DISCRÉTION (AGILITÉ)—

Grâce à cette compétence, le personnage peut échapper au moins partiellement à la vigilance de l'adversaire. Discrétion permet de suivre des cibles sans se faire repérer, d'utiliser un camouflage et de cacher des personnes ou des objets.

—DISTANCE (AGILITÉ)—

Parmi les armes à distance, on trouve les arcs longs, les arbalètes, mais aussi les couteaux de lancer. Utiliser ce genre d'armes pour attaquer un adversaire nécessite la compétence Distance.

—DIVIN (VOLONTÉ)—

Cette compétence magique permet aux prêtres et autres fidèles de canaliser le pouvoir de leurs divinités et d'accomplir des miracles.

—ÉQUITATION (AGILITÉ)—

Cette compétence indique dans quelle mesure un personnage sait diriger une monture, qu'il s'agisse d'un cheval, d'un âne ou d'un félin sylvestre géant.

—MAGOUILLES (RUSE)—

Cette compétence indique que le personnage dispose d'un large choix de compétences indispensables à tout criminel qui se respecte : faire les poches discrètement, crocheter des serrures, entrer par effraction dans des bâtiments gardés, poser et désactiver des pièges et autres activités du même acabit.

—MÉCANIQUE (INTELLIGENCE)—

Cette compétence est utilisée pour construire, réparer et entretenir des outils, des véhicules, des navires ou des machines simples.

— MÉDECINE (INTELLIGENCE) —

La compétence Médecine mesure la capacité d'un personnage à identifier la sévérité d'une blessure, à donner les premiers soins, à guérir les empoisonnements et à pratiquer des interventions chirurgicales. La plupart du temps, les personnages effectuent un test de Médecine pour soigner leurs alliés. Si le test est réussi, la cible élimine 1 blessure par ✨ et 1 point de stress par ▲ (voir le Tableau 1-1 : Difficulté des tests de Médecine pour déterminer la difficulté du test).

TABLEAU 1-1 : DIFFICULTÉ DES TESTS DE MÉDECINE

État de santé actuel	Difficulté
Nombre de blessures inférieur ou égal à la moitié du seuil de blessure	Facile (◆)
Nombre de blessures supérieur à la moitié du seuil de blessure	Moyenne (◆◆)
Nombre de blessures supérieur au seuil de blessure	Difficile (◆◆◆)
Blessure critique	Voir le niveau de sévérité (Tableau 1-4)

— NÉGOCIATION (PRÉSENCE) —

Les personnages utilisent Négociation pour troquer, acheter ou vendre des objets ou des services, ainsi que pour conclure des accords avec des factions ou des individus.

— ORIGINES (RUSE) —

Cette compétence magique permet aux druides et autres personnes ayant une connexion avec la nature de canaliser la puissance des lieux sauvages pour lancer des sorts.

— PERCEPTION (RUSE) —

Un personnage utilise cette compétence lorsqu'il fait consciemment appel à ses cinq sens pour étudier son environnement, évaluer une personne ou chercher quelque chose.

— PUGILAT (VIGUEUR) —

Le combat à mains nues est régi par la compétence Pugilat ; le personnage inflige un nombre de points de dégâts égal à sa Vigueur.

— RÉSISTANCE (VIGUEUR) —

Cette compétence reflète l'endurance physique. Un personnage effectue un test de Résistance pour rester éveillé, résister à des toxines ou à un environnement hostile.

— RUNES (INTELLIGENCE) —

Cette compétence permet à un adepte de la magie de manipuler les runes anciennes qui ont été éparpillées dans tout Terrinoth. Celles-ci peuvent renfermer un grand pouvoir et, lorsqu'on les utilise de manière appropriée, permettre d'accomplir de grandes et terribles choses.

— SANG-FROID (VOLONTÉ) —

Le Sang-froid représente la capacité d'un personnage à faire bonne figure, à agir normalement malgré la contrainte, à ignorer la peur et à résister aux tentations.

— SURVIE (RUSE) —

Cette compétence permet au personnage d'identifier les dangers de son environnement, de maîtriser les animaux domestiqués, de trouver de la nourriture et un abri en pleine nature ainsi que de pister une cible.

— SYSTÈME D (RUSE) —

Cette compétence représente l'aptitude d'un personnage à frayer avec des gens peu recommandables, à trouver des contacts utiles sur un nouveau territoire, à comprendre des allusions subtiles à des activités louches ou à trouver le bon moyen d'approcher un criminel pour entamer le dialogue.

— TROMPERIE (RUSE) —

Cette compétence mesure à quel point un personnage est doué pour mentir ou tromper quelqu'un lors d'une interaction.

— VIRTUOSITÉ (PRÉSENCE) —

Un personnage utilise cette compétence pour insuffler à sa voix des énergies magiques, permettant de redonner du cœur à ses alliés et d'affaiblir ses ennemis tant physiquement que moralement.

CONSTITUER SA RÉSERVE DE DÉS

Pour déterminer la réserve de dés d'un test de compétence, le joueur compare les rangs de compétence et le niveau de la caractéristique de son personnage. La plus haute des deux valeurs détermine le nombre de dés d'aptitude ◆ à ajouter à la réserve. Ensuite, le joueur améliore en dés de maîtrise ● un nombre de dés d'aptitude ◆ égal à la plus faible des deux valeurs.

Par exemple, un personnage avec Intelligence 3 et Médecine 1 aura une réserve de dés constituée de ●◆◆. Un personnage avec une Vigueur de 2 et Pugilat à 3 aura une réserve de dés constituée de ●●◆. Si le personnage n'a pas de rang dans une compétence, il lance un nombre de dés d'aptitude ◆ égal à la caractéristique associée (indiquée entre parenthèses après chaque compétence).

—VIGILANCE (VOLONTÉ)—

Un personnage utilise cette compétence pour déterminer l'ordre d'initiative pendant un combat lorsqu'il est surpris. Elle lui permet également de remarquer quelque chose qu'il ne cherchait pas spécialement, comme un ennemi caché ou un objet tombé, ou de détecter que quelqu'un lui ment au cours d'une conversation.

◆ COMBATS ◆

GENESYS a été conçu pour que l'action conserve un rythme haletant en toutes circonstances. Les combats sont fréquents et rapides ; ils sont destinés à mettre en valeur les talents et les aptitudes des personnages joueurs (PJ). Lorsque le MJ est amené à gérer un combat, il doit suivre les étapes détaillées ci-dessous.

—ÉTAPE 1 : DÉTERMINER L'INITIATIVE—

Chaque personnage joueur et personnage non joueur (PNJ) effectue un **test de Calme (Présence)** ou de **Vigilance (Volonté) Simple (-)**, selon qu'il s'attendait à l'attaque ou non. Le MJ classe les résultats par nombre de ✨ décroissant. Chaque résultat correspond à un créneau pour une action d'un personnage. S'il y a égalité entre un PJ et un PNJ, le MJ compare le nombre de ▲ ; s'ils sont toujours ex æquo, le PJ agit en premier.

—ÉTAPE 2 : RÉSOUDRE LES TOURS—

Chaque round commence au score le plus élevé de l'ordre d'initiative. Un par un, chaque créneau d'initiative est attribué au tour d'un personnage. S'il s'agit d'un PJ, les joueurs s'entendent sur le personnage qui va le prendre, à condition que celui-ci n'ait pas encore joué durant ce round. Le PJ en question joue alors son tour.

Si le créneau est attribué à un PNJ, le MJ choisit celui qui va le prendre parmi les PNJ qui n'ont pas encore joué ce round-ci. Le PNJ choisi joue alors son tour.

Pendant son tour, un personnage a la possibilité d'entreprendre une ou plusieurs brouilles, une manœuvre et une action.

—BROUTILLES—

Ce sont des tâches mineures qui demandent peu de temps et d'efforts. Il n'y a pas de limite réelle au nombre de brouilles que peut entreprendre un personnage pendant son tour. Le MJ peut cependant mettre le holà s'il considère que les brouilles sont trop nombreuses. Voici quelques exemples de brouilles :

- s'adresser à un autre personnage ;
- laisser tomber un objet ;
- lâcher quelqu'un ;
- faire de petits mouvements, comme se retourner, jeter un coup d'œil à un coin de rue ou regarder par-dessus l'épaule de quelqu'un.

—MANŒUVRES—

Les manœuvres sont des actes simples qui n'exigent pas de test de compétence, mais requièrent un minimum d'efforts et de temps. Un personnage dispose d'une manœuvre gratuite par tour, et peut choisir de subir 2 points de stress pour en effectuer une supplémentaire ou répéter la même manœuvre (par exemple viser deux fois). Un personnage ne peut pas effectuer plus de deux manœuvres par tour. En voici quelques exemples :

- sortir, charger ou rengainer une arme ;
- sortir ou ranger un objet ;
- viser avec une arme pour ajouter □ à la prochaine attaque ;
- se décaler d'un niveau de portée de ou vers l'ennemi ;
- ouvrir une porte, se précipiter à couvert, se laisser tomber à terre ou se relever ;
- aider un allié au contact à effectuer une tâche pour ajouter □ à son prochain test.




— ACTIONS —

Les actions sont des actes suffisamment complexes pour nécessiter un test de compétence. Un personnage ne peut effectuer qu'une seule action pendant son tour. Il peut échanger cette action contre une manœuvre, mais ne peut effectuer plus de deux manœuvres par tour. Voici quelques exemples d'actions :

- attaquer avec une arme de Corps à corps ou à Distance ;
- frapper ou empoigner un adversaire ;
- pratiquer les premiers soins avec Médecine ou utiliser Commandement pour donner un ordre ;
- se faufiler derrière un ennemi vigilant, escalader une falaise...

Effectuer un test de compétence

Les personnages peuvent effectuer des tests de compétence pendant les rencontres pour accomplir des tâches compliquées. Les tests de compétence sont toujours liés à une action à effectuer, sauf si le personnage bénéficie d'une règle spécifique indiquant le contraire. Rappelons également que les personnages peuvent effectuer des tests même s'ils n'ont aucun rang dans la compétence voulue. Dans ce cas, ils lancent un nombre de  égal à leur rang dans la caractéristique liée.

Effectuer un test de combat

Un joueur effectue un **test de combat** lorsqu'il utilise une compétence de combat pour attaquer une cible, ce que l'on appelle une **attaque**. Ce test se résout en suivant les étapes suivantes :


























1. Déclarer une attaque et désigner les cibles.
2. Constituer la réserve de dés appropriée pour la compétence de combat concernée. Ajouter  en fonction de la portée et du type d'attaque (voir Tableau 1-2 : Difficulté des attaques), et ajouter tout  ou  dicté par la situation. Lancer les dés.
3. Déterminer le succès ou l'échec et infliger les **points de dégâts**. Dans un combat, chaque succès  non annulé ajoute +1 point de dégâts à une attaque réussie, affectant chacune des cibles s'il y en a plus d'une.
4. Résoudre les triomphes  et les avantages  non annulés. Voir le Tableau 1-3 page suivante.
5. Résoudre les désastres  et les menaces  non annulés. Voir le Tableau 1-3 page suivante.
6. Soustraire la **valeur d'encaissement** de la cible des dégâts infligés. Appliquer tous les dégâts restants aux blessures ou au stress actuel de la cible. Enfin, le cas échéant, appliquer les **blessures critiques**, en lançant un d100 pour en déterminer les effets indiqués dans le Tableau 1-4 page 12.

TABLEAU 1-2 : DIFFICULTÉ DES ATTAQUES

Niveau de portée	Difficulté
Au contact	Corps à corps ou Pugilat : Moyenne ( )
	Attaque avec une arme à Distance (armes légères) : Moyenne ( )
	Attaque avec une arme à Distance (armes lourdes) : Difficile (  )
Courte	Facile ()
Moyenne	Moyenne ( )
Longue	Difficile (  )
Extrême	Intimidante (   )

— ÉTAPE 3 : FIN DU ROUND —

Une fois que tous les PJ et PNJ ont joué leur tour, le round se termine et un nouveau commence, en suivant le même procédé à partir de l'étape 2.

— ÉTAPE 4 : FIN DE LA RENCONTRE —

Une fois le combat résolu, le MJ met fin à la rencontre. Chaque personnage joueur peut alors reprendre son souffle et éliminer du stress (voir **Stress et seuil de stress** page 13), et peut effectuer des tests pour soigner les PJ blessés (voir Tableau 1-1 page 7).

— NIVEAUX DE PORTÉE —

Afin que les joueurs puissent se concentrer sur l'aventure, **GENESYS** représente la position, la distance et la portée par une échelle de notions abstraites plutôt qu'avec des mesures précises.

— AU CONTACT —

Si au moins deux cibles sont suffisamment proches pour interagir directement l'une avec l'autre, elles sont considérées comme étant **au contact**. Ce terme indique également qu'une personne est suffisamment proche d'un objet pour s'en servir. Se déplacer pour venir au contact d'un ennemi situé à portée courte, tout comme s'éloigner d'un ennemi au contact, nécessite une manœuvre.

— PORTÉE COURTE —

La **portée courte** correspond à une distance de quelques mètres. Se déplacer vers un autre endroit situé à portée courte ne pose généralement pas de difficulté et nécessite une seule manœuvre. De nombreuses armes de jet sont efficaces à cette distance, mais perdent ensuite en précision.

TABLEAU 1-3 : UTILISATION DES AVANTAGES ▲, TRIOMPHE 🎯, MENACES 🗡️ ET DÉSASTRES 🧨 AU COMBAT

Coût	Options
▲ ou 🎯	<ul style="list-style-type: none"> Éliminer 1 point de stress (cette option peut être sélectionnée plus d'une fois). Ajouter □ au test du prochain personnage allié qui agira. Remarquer un détail important du conflit en cours, comme la corde retenant un pont-levis. Infliger 1 blessure critique en cas d'attaque réussie infligeant des dégâts supérieurs à l'épaisseur de la cible (coût en ▲ variable).
▲ ▲ ou 🎯	<ul style="list-style-type: none"> Exécuter une manœuvre gratuite immédiate (sans dépasser la limite de deux manœuvres par tour). Ajouter ■ au prochain test du personnage visé. Ajouter □ au prochain test de n'importe quel personnage allié, y compris le personnage actif.
▲ ▲ ▲ or 🎯	<ul style="list-style-type: none"> Ignorer les effets environnementaux pénalisants, tels que de mauvaises conditions météorologiques, jusqu'à la fin du prochain tour du personnage actif. Ajouter ■ aux attaques au Corps à corps ou à Distance visant votre personnage jusqu'à la fin de son prochain tour. Obliger la cible à lâcher son arme de Corps à corps ou à Distance.
🎯	<ul style="list-style-type: none"> Améliorer 1 dé de difficulté du prochain test du personnage visé. Améliorer 1 dé d'aptitude du prochain test de n'importe quel personnage allié, y compris le personnage actif. Effectuer une action cruciale pour renverser le cours de la bataille, comme couper la corde du pont-levis pour qu'on ne puisse plus le relever.
🗡️ ou 🧨	<ul style="list-style-type: none"> Le personnage actif subit 1 point de stress (cette option peut être sélectionnée plus d'une fois).
🗡️ 🗡️ ou 🧨	<ul style="list-style-type: none"> Un adversaire peut immédiatement exécuter une manœuvre gratuite en réponse au test du personnage actif. Ajouter □ au prochain test du personnage visé. Le personnage actif ou un personnage allié ajoute ■ à son prochain test.
🗡️ 🗡️ 🗡️ ou 🧨	<ul style="list-style-type: none"> Le personnage actif tombe à terre (ajouter ■ à toutes les attaques à Distance et □ à toutes celles de Corps à corps visant ce personnage). Le personnage actif favorise grandement son ennemi pour la rencontre en cours (exemple : il met accidentellement le feu au pont-levis par lequel il comptait s'enfuir).
🧨	<ul style="list-style-type: none"> L'arme à Distance du personnage tombe immédiatement à court de munitions et ne peut plus être utilisée jusqu'à la fin de la rencontre. Améliorer 1 dé de difficulté du prochain test d'un personnage allié, y compris du personnage actif. L'outil ou l'arme de Corps à corps dont se sert le personnage est endommagé.

Note : Ce tableau est une version abrégée des Tableaux I.6-2 et I.6-3, page 104 du livre de base GENESYS.

—PORTÉE MOYENNE—

La portée moyenne peut aller jusqu'à plusieurs dizaines de mètres. Les arbalètes tirent à cette portée, contrairement à la plupart des armes de jet. Se déplacer pour passer de portée courte à moyenne, ou inversement, nécessite généralement une seule manœuvre.

—PORTÉE LONGUE—

La portée longue est supérieure à quelques dizaines de mètres. Les arcs longs sont encore relativement précis à cette distance. Se déplacer pour passer de portée moyenne à longue, ou inversement, nécessite deux manœuvres.

—PORTÉE EXTRÊME—

La portée extrême est la portée la plus grande à laquelle deux cibles peuvent interagir. Peu d'armes à Distance atteignent cette portée. Se déplacer pour passer de portée longue à extrême, ou inversement, nécessite deux manœuvres.

TABLEAU 1-4 : BLESSURES CRITIQUES

D100	Sévérité	Résultat
01-10	Facile (◆)	Ralentissement : la cible ne pourra agir à son prochain tour que durant le dernier créneau d'initiative allié.
11-20	Facile (◆)	Choc : la cible lâche ce qu'elle tient.
21-30	Facile (◆)	Distraction : la cible ne peut pas exécuter de manœuvre gratuite à son prochain tour.
31-40	Facile (◆)	Blessure accablante : la cible déplace un Point Narratif (voir page 14) de la réserve des joueurs vers celle du MJ (ou l'inverse, si la cible est un PNJ).
41-50	Facile (◆)	Piqûre : la cible ajoute 1 dé de difficulté à son prochain test.
51-60	Moyenne (◆◆)	Renversement : la cible se retrouve à terre et subit 1 point de stress.
61-70	Moyenne (◆◆)	Paralysé : la cible perd sa manœuvre gratuite jusqu'à la guérison de la blessure critique.
71-80	Moyenne (◆◆)	Hors d'haleine : la cible ne peut s'infliger volontairement du stress pour activer une aptitude ou bénéficier de manœuvres supplémentaires jusqu'à la guérison de la blessure critique.
81-90	Moyenne (◆◆)	Compromis : la cible ajoute 1 dé de difficulté à tous ses tests de compétence jusqu'à la guérison de la blessure critique.
91-100	Difficile (◆◆◆)	Exténuation : la cible subit 1 point de stress chaque fois qu'elle exécute une action.
101-110	Difficile (◆◆◆)	Infirmité : l'un des membres de la cible est inutilisable jusqu'à ce qu'il soit guéri ou remplacé. La cible ajoute 1 dé de difficulté à tous les tests de compétence utilisant ce membre jusqu'à la guérison de la blessure critique.
111-120	Difficile (◆◆◆)	Blessure épouvantable : le joueur lance 1d10 pour désigner l'une des caractéristiques de la cible. Tant que cette blessure critique n'a pas été soignée, la caractéristique en question est réduite d'un point.
121-135	Intimidante (◆◆◆◆)	Hémorragie : jusqu'à la guérison de la blessure critique, à chaque round, la cible subit 1 blessure et 1 point de stress au début de son tour. Elle subit une blessure critique supplémentaire par tranche de 5 blessures reçues au-delà de son seuil de blessure, que le joueur détermine en relançant le d100 (s'il retombe sur ce résultat, il relance le dé).
136-150	Intimidante (◆◆◆◆)	La fin est proche : la cible va mourir après le dernier créneau d'initiative du prochain round si la blessure critique n'est pas soignée.
151+	-	Mort : décès irréversible.

Note : Ce tableau est une version abrégée du Tableau I.6-10 : Blessures critiques, page 115 du livre de base **GENESYS**.

BLESSURES, STRESS ET BLESSURES CRITIQUES

Dans **GENESYS**, les personnages suivent l'évolution de leur état physique et mental en comptabilisant les blessures et les points de stress.

— BLESSURES ET SEUIL DE BLESSURE —

Au cours de ses aventures, un PJ peut subir des dégâts physiques, ou blessures. Lorsqu'un PJ subit un nombre de blessures supérieur à son seuil de blessure, il sombre dans l'inconscience et demeure neutralisé jusqu'à ce que le nombre de ses blessures soit réduit (grâce à des soins, par exemple). Par ailleurs, **il subit aussitôt une blessure critique**. Lorsqu'il est inconscient et neutralisé, le PJ est incapable d'interagir avec son environnement.

— BLESSURES CRITIQUES —

Les blessures critiques, particulièrement redoutables, continuent d'affecter le personnage jusqu'à ce qu'il reçoive des soins appropriés, même si l'effet à court terme de l'attaque ne se fait plus sentir. La difficulté du test de Médecine est déterminée par la sévérité de la blessure (voir le Tableau 1-4 ci-dessus).

Lorsqu'un personnage subit une blessure critique, le joueur lance 1d100 et applique le résultat correspondant du Tableau 1-4. Chaque blessure critique subie par un personnage ajoute +10 à tout jet de blessure critique ultérieur.

—STRESS ET SEUIL DE STRESS—

Alors que les blessures représentent les dégâts physiques, le stress représente les tensions mentales et émotionnelles. Les PJ peuvent subir des points de stress volontairement pour accomplir plus facilement des tâches, mais aussi involontairement à cause de facteurs externes comme la peur ou une situation angoissante ou inquiétante. Quand le stress d'un personnage joueur dépasse son seuil de stress, ce PJ est neutralisé jusqu'à ce que son stress redescende à la valeur de ce seuil ou en dessous.

Pour éliminer des points de stress, le personnage doit passer quelques minutes à reprendre son souffle après une rencontre, en effectuant un **test de Sang-froid** ou de **Calme Simple (-)** (au choix du joueur). Chaque ✨ non annulé supprime 1 point de stress.

Lorsque les PNJ subissent des points de stress, ils les appliquent comme des blessures (après en avoir déduit leur valeur d'encaissement), à moins qu'ils n'aient un seuil de stress.

+—RÉCUPÉRATION ET SOINS—+

Les personnages peuvent guérir leurs blessures et éliminer leur stress en effectuant des tests de Médecine (voir page 8) ; certains objets peuvent également les y aider.

+—LES TYPES D'ADVERSAIRES—+

Dans **GENESYS**, les PJ rencontreront trois types d'adversaires : les sbires, les rivaux et les Némésis.

—LES SBIRES—

Comme les sbires sont moins costauds que les PJ, ils agissent généralement en groupe pour bénéficier de la force du nombre et compenser leurs faiblesses. Cela se traduit des trois manières suivantes :

- Quand un sbire est censé subir des points de stress, il subit des blessures à la place. Les sbires ne peuvent pas volontairement subir de points de stress.
- Lorsqu'ils opèrent en groupe, les sbires sont traités comme un seul adversaire. Le groupe utilise un seul créneau d'initiative, partage un même seuil de blessure égal à la somme des seuils de ses membres, et effectue une action et une manœuvre à son tour. Quiconque attaque un groupe de sbires l'attaque dans son ensemble, et contre une attaque réussie, le groupe applique une seule fois une valeur d'encaissement égale à celle d'un sbire seul. Quand le groupe de sbires subit un nombre de points de dégâts égal au seuil de blessure d'un membre, l'un des sbires est vaincu et la taille du groupe diminue de 1. Si un groupe de sbires subit une blessure critique, il subit l'équivalent du total de blessures d'un de ses membres plus 1 : l'un des sbires de l'unité est alors neutralisé.



- Les sbires n'ont pas de rangs de compétences individuels. À la place, ils possèdent des rangs de compétences « en groupe uniquement ». Un groupe de sbires bénéficie d'un rang pour chaque membre au-delà du premier, à condition que la compétence figure dans la liste de son profil (un groupe de quatre sbires effectuant un test à Distance compte comme ayant trois rangs dans la compétence Distance). Quand les sbires effectuent un test pour n'importe quelle autre compétence, le MJ considère qu'ils ne bénéficient d'aucun entraînement et utilise donc la caractéristique de base.

— LES RIVAUX —

Les rivaux fonctionnent selon les mêmes règles que les PJ, mais ils n'ont pas de seuil de stress. Chaque fois qu'ils sont soumis à du stress, ils subissent un nombre égal de blessures à la place. Quand ils dépassent leur seuil de blessure, ils sont tués ou neutralisés, selon les besoins du scénario.

— LES NÉMÉSIS —

Les Némésis suivent les mêmes règles que les PJ, y compris pour le stress.

+ — LES POINTS NARRATIFS — +

Les Points Narratifs représentent l'idée que les personnages sont les héros de l'histoire, et de ce fait possèdent des atouts uniques qui les aident à se sortir des situations les plus périlleuses, mais doivent aussi faire face à (et, espérons-le, surmonter) des défis supplémentaires qui surgiront sur leur chemin.



— PRÉPARER LES RÉSERVES DE POINTS NARRATIFS —

Au début du jeu, le groupe doit créer deux réserves de Points Narratifs (par exemple en dessinant deux cercles sur une feuille, ou simplement en délimitant deux zones sur la table). L'une des réserves est celle des joueurs, l'autre celle du MJ.

Au début de la session, la réserve des joueurs contient autant de Points Narratifs qu'il y a de joueurs, et celle du MJ n'en contient qu'un seul.

— REPRÉSENTER LES POINTS NARRATIFS —

Les joueurs peuvent utiliser n'importe quels petits objets pour représenter les Points Narratifs : des jetons (de poker ou autre), des pions, des pièces, des boutons...

+ — UTILISER LES POINTS NARRATIFS — +

Pendant la partie, les joueurs et le MJ peuvent dépenser des Points Narratifs pour aider leurs personnages et entraver leurs adversaires. Les joueurs comme le MJ ne peuvent dépenser que les Points Narratifs de leur réserve respective.

Quand quelqu'un dépense un Point Narratif, il le retire de sa réserve et l'ajoute à l'autre : les réserves s'alimentent mutuellement, les Points Narratifs ne sont jamais perdus. Quand un joueur utilise un Point Narratif, il crée la possibilité que celui-ci soit utilisé contre lui ultérieurement.

Chaque joueur ne peut utiliser qu'un seul Point Narratif pendant chaque action effectuée par son personnage ; il peut également l'utiliser lors d'une action visant son personnage. Cette règle s'applique aussi au MJ, qui ne peut dépenser qu'un Point Narratif pendant chaque action effectuée par ou visant un PNJ.

Voici les principales utilisations des Points Narratifs :

- **Un coup de pouce** : Un joueur, ou le MJ, peut dépenser un Point Narratif pour améliorer 1 dé d'aptitude de la réserve de son personnage (voir page 5) quand il effectue un test de compétence.
- **Faire monter les enchères** : Un joueur, ou le MJ, peut dépenser un Point Narratif pour améliorer 1 dé de difficulté d'un test de compétence (voir page 5) qui cible son personnage.
- **Chance et *deus ex machina*** : Les joueurs peuvent également utiliser des Points Narratifs pour introduire des informations ou un contexte supplémentaire directement dans le récit. Par exemple, les PJ ont fort heureusement un rouleau de corde qui leur permet de franchir un ravin, ils trouvent une potion en fouillant sommairement des ruines anciennes, ou ils remarquent un élément du décor non mentionné auparavant derrière lequel ils peuvent se mettre à couvert.



PASSEGNRE

Rue de la porte principale & fontaine

Maison Bachelle

Bouch

Chez Bryun

Rue du marché

Croix de la justice

Bouch sacre

Forge de laire

Maison Furtif

Maison Lavant

Auberge du Cour-de-Lion

Le Choppé du Carreau

Salle des célébrations

Capitaine

La Courte cascade

Rue sud

Entree des épaules

Saint

Rue de la Sommeil

Cour de nouvelles

Temple de Kellos

Souffrance de Nertiss

Rue est

Écuries



LES MENACES DE L'OMBRE

Cette aventure se déroule dans le même cadre que celui du jeu de plateau **DESCENT : LÉGENDES DES TÉNÈBRES** : vous avez la possibilité de jouer les personnages que vous avez rencontrés et appréciés dans **DESCENT**, grâce à des règles adaptées au système **GENESYS**. Au cours d'une aventure trépidante dans la cité de Passegivre, vous empêcherez un vil ennemi de s'emparer d'un puissant artefact.

L'histoire prend tout son sens si vous avez déjà joué les premières aventures de **DESCENT : LÉGENDES DES TÉNÈBRES**. Mais dans le cas contraire, ce n'est pas un problème ! Cette aventure peut parfaitement être jouée seule, en utilisant soit les personnages prêtirés, soit vos personnages d'une campagne en cours. **LES MENACES DE L'OMBRE** se déroule dans une communauté cosmopolite sur laquelle plane une menace extérieure : tant que vous conservez ce cadre, vous pouvez même jouer ce scénario dans d'autres univers fantasy en procédant simplement à quelques ajustements.

INTRODUCTION

À Passegivre, les beaux jours ne sont pas arrivés seuls avec le début de l'été. L'invasion massive des Uthuk Y'llan a forcé de nombreux villageois à fuir leurs terres. Des milliers de réfugiés sont venus prendre abri à Passegivre. La Garde de la cité ne sait plus où donner de la tête ; maintenir le calme dans ces circonstances s'avère ardu.

Actuellement, la surveillance de la cité est assurée par des membres des clans du Nord, parmi lesquels un roulement périodique permet de répartir la charge. L'accord entre les clans du conseil de Passegivre exige que tous les gardes apportent leur aide en cas de besoin, mais la plupart des chefs de clan estiment que l'afflux de réfugiés ne nécessite pas une telle intervention. En réalité, chaque clan se prépare au cas où les Uthuk Y'llan marcheraient sur Passegivre.

Ce genre de crise favorise inévitablement l'émergence de profiteurs à la morale douteuse. La Guilde des Voleurs locale, qui n'a pas tardé à exploiter la situation, crée constamment des problèmes aux gardes déjà accaparés par les conflits au sein des groupes de réfugiés. Pour ne rien arranger, on murmure qu'un nouveau protagoniste est apparu dans le milieu criminel de Passegivre ; il chercherait à détrôner le chef de guilde actuel, le tristement célèbre Prince Brigand. Ce conflit ne pouvait survenir en de pires circonstances.

MISE EN SITUATION

L'aventure débute tôt le matin, par une journée exceptionnellement chaude pour la saison, dans la Cité Libre de Passegivre. Les réfugiés qui ont fui la baronnie dévastée de Kell s'amassent entre les murs de la cité. Les habitants tentent de reconforter les malheureux qui ont tout perdu dans les attaques des Uthuk Y'llan, mais leur générosité et leurs ressources ont atteint leurs limites. Des conflits éclatent entre les réfugiés et les citoyens, obligeant souvent les gardes de la cité à intervenir. Ceux-ci sont d'ailleurs en train de tenter de contenir une rixe quand la nouvelle leur parvient : on a commis un vol au manoir du clan Louvard.

Loragh, membre de la Garde, ne sait plus où donner de la tête. Elle n'a pas le temps d'enquêter sur un vol de plus, et aucun de ses collègues n'est disponible. Pour calmer les Louvard et ne plus les avoir sur le dos, elle leur a promis de leur envoyer quelqu'un dès que possible. Quand elle croise les personnages joueurs, elle se dit qu'elle pourrait faire appel à eux pour cette mission.

Le MJ lit ce qui suit aux PJ :

Ce matin à Passegivre, la chaleur est écrasante, l'été est arrivé plus tôt que prévu. La canicule ne fait qu'envenimer la situation déjà tendue dans la Cité Libre. Les rues sont envahies de réfugiés qui fuient la baronnie de Kell. Passegivre est habituée aux afflux de population, mais ils se produisent normalement pendant les mois d'hiver, et dans de bien meilleures conditions. Les réfugiés ont tout perdu, ils n'ont plus guère que leurs vêtements sur le dos. Tous racontent d'horribles histoires sur les attaques des Uthuk Y'llan.

Alors que vous vous êtes mêlés aux réfugiés pour tenter de les aider, vous entendez quelqu'un qui appelle de l'autre côté de la rue. « Brynn ! Dame Brynn ! J'aimerais vous parler, si vous avez un instant. » Quand vous vous retournez, vous découvrez une femme d'un clan du Nord à la peau mate qui approche d'un pas décidé. Elle porte un torque, et son tartan bleu et noir indique qu'elle appartient au clan Basalte.

« Ma dame, je suis Loragh du clan Basalte, garde de la cité. Je vous ai aperçue dans la foule et j'espérais que vous pourriez m'aider à résoudre un problème. »

Loragh explique la situation à Brynn : l'érudit Hénou, un Louvard qui vit au manoir du clan toute l'année, a signalé qu'un vol a été commis la nuit dernière. Déjà accaparée par plusieurs enquêtes sur des meurtres et d'autres vols, en plus de sa mission de maintien de l'ordre, Loragh n'a ni le temps ni les moyens d'enquêter sur cette affaire. Elle offre 100 pièces d'argent aux PJ pour qu'ils mènent leurs propres recherches, et leur en promet 800 autres s'ils retrouvent ce qui a été volé, afin qu'Hénou Louvard lui fiche la paix.

Si les PJ acceptent cette mission, elle leur remet 100 pièces d'argent. Le MJ lit ce qui suit aux PJ :

« J'apprécie votre aide. Voici la première partie de votre paiement. L'érudit habite au manoir Louvard, sur le Chemin de Clairrive. Vous ne pouvez pas le manquer, devant flotte une bannière représentant deux loups rouges. »

SI BRYNN NE FAIT PAS PARTIE DES PJ

Si personne ne joue Brynn, Loragh se tournera vers les autres personnages pour leur demander leur aide. Voici quelques phrases d'accroche possibles :

Veinard : « Quelqu'un avec votre passé, disons, haut en couleur, serait fort utile pour résoudre ce problème. Et si vous vous en chargez, je pourrai m'arranger pour que la Garde oublie certains désagréments dont vous semblez être responsable. »

Galaden : « Retrouver des objets volés doit être une tâche assez aisée pour un Rôdeur de votre talent. »

Syrus : « Je crois qu'Hénou a des liens avec l'Université de Havregris. Entre érudits, vous vous serrez les coudes, non ? »

ENQUÊTE

Une fois qu'ils savent comment se rendre sur les lieux du crime, les PJ se dirigent vers le manoir Louvard. Il leur faut une heure pour atteindre le Chemin de Clairrive. Dans ce quartier plutôt cossu, les bâtiments sont anciens et bien conservés. La plupart des habitants n'y résident que l'hiver, mais quelques demeures sont occupées à l'année. On croise peu de réfugiés dans cette partie de la cité, car elle offre peu de place pour les campements de fortune.

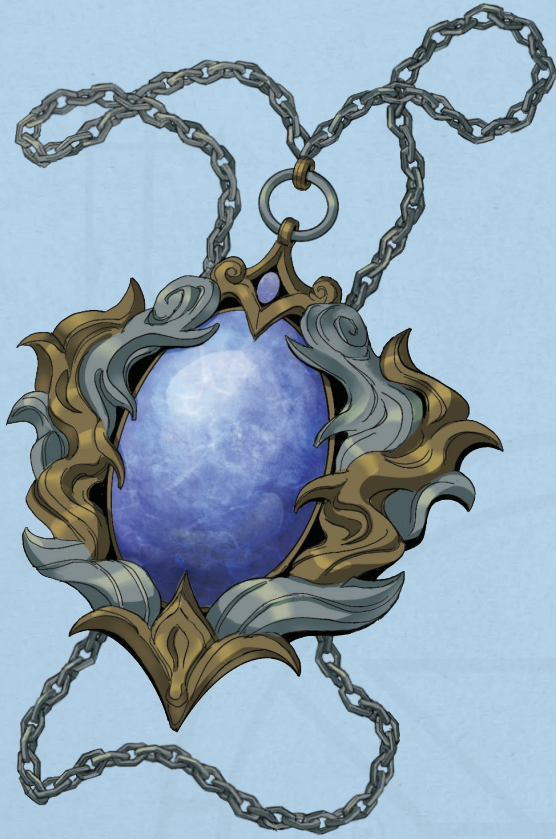
LE MANOIR LOUWARD

Les PJ ont besoin de quelques minutes pour identifier le manoir Louvard parmi les autres édifices en pierre de taille aux lourdes charpentes de bois caractéristiques de ce quartier. Chaque clan y possède son manoir, bien à l'abri derrière un mur de deux ou trois mètres de haut. Les PJ découvrent enfin une enceinte dont la grande porte est surmontée d'un bouclier orné de deux loups rouges sur fond vert qui semblent toiser fièrement les visiteurs. Au-dessus flotte une grande bannière ornée des mêmes armoiries. La porte extérieure est ouverte, les PJ peuvent donc entrer et se diriger vers la porte d'entrée du manoir, flanquée d'une cloche.

Si les PJ sonnent ou toquent, le MJ leur lit ce qui suit :

Un Humain d'âge moyen, élancé, au visage marqué de légères rides et au crâne chauve ouvre la porte. L'homme à l'air studieux porte un tartan vert et rouge ; il darde sur vous ses yeux bruns avec une expression confuse. « Oui ? Qui êtes-vous ? » Puis soudain, plein d'espoir : « Êtes-vous envoyés par la Garde ? »





Si les PJ confirment avoir été envoyés par Loragh, son l'expression s'illumine de soulagement.

« Kurnos soit loué, enfin de l'aide ! Je suis Hénou du clan Louvard. Entrez, je vous en prie ! »

Hénou fait entrer les PJ. Le manoir est construit autour d'une salle centrale suffisamment grande pour accueillir une bonne trentaine de personnes. Deux longues tables en bois partent de l'entrée pour aboutir devant une estrade. Un grand foyer se dresse au centre de la salle, entre les tables. Dans les murs latéraux, plusieurs portes mènent à des salles de réunion privées et des bibliothèques. Au fond se trouve la cuisine. Dans chaque angle de la salle centrale, des escaliers conduisent à l'étage. Une galerie surplombe les tables de banquet et l'estrade pour desservir différentes pièces, probablement des chambres. Le manoir semble désert, à l'exception du seul Hénou.

Le maître des lieux conduit les PJ dans une bibliothèque attenante à la salle de banquet, au centre de laquelle trône une large table. Le MJ lit ce qui suit aux PJ :

La bibliothèque est en désordre, des livres gisent au sol. La table centrale est couverte de volumes ouverts et de rouleaux de parchemin déroulés sur lesquels on peut voir de belles illustrations de la glorieuse histoire de Terrinot. Au milieu des ouvrages se trouve également un présentoir vide, apparemment destiné à accueillir un objet conique de la taille d'un bras humain.

Hénou se tourne vers vous et déclare : « J'ai travaillé ici tard la nuit dernière, j'étudiais un objet dont a hérité mon clan. C'est un trophée des Guerres draconiques qui se sont déroulées il y a des siècles, une dent de dragon arrachée de la gueule de Kyrathox l'Insatiable Carnassier, qui a ensuite été gravée. Kyrathox a été tué par quatre des plus puissants guerriers du clan Louvard. Nous sortons le "Croc des Louvard" pendant le festival d'hiver de notre clan, mais le reste du temps, nous le conservons dans un coffre-fort... » Hénou fronce les sourcils. « Enfin, jusqu'à hier soir.

Quand je suis descendu ce matin, j'ai découvert que nous avions été cambriolés pendant la nuit. J'ai paniqué, je me suis précipité ici et... » Hénou pâlit et bafouille. « Et j'ai constaté que le Croc des Louvard avait disparu. »

Il ajoute, apeuré : « Si un autre membre du clan découvre que je l'ai perdu, je serai banni... ou pire. S'il vous plaît, vous devez retrouver le Croc ! »

Les PJ peuvent interroger Hénou et obtenir plus d'informations sur le vol selon les questions qu'ils posent. Leur interlocuteur se montre utile, mais parle tellement qu'il a tendance à s'écarter du sujet.

POURQUOI LE CROC NE SE TROUVAIT-IL PAS DANS LE COFFRE ?

« Je suis un érudit et j'ai passé ma jeunesse à l'Université de Havregris. J'étudie l'art des Troisièmes Ténèbres, période qui inclut les Guerres draconiques. Les gravures du Croc ont été réalisées par un artiste de cette époque. Les anciens du clan ne m'ont jamais laissé étudier le Croc suffisamment longtemps, mais je savais que si j'en avais l'occasion, je pourrais déterminer qui était l'artiste. Mon clan est retourné dans le Nord, c'était le moment ou jamais.

Hier soir, mes recherches étaient si passionnantes que j'ai perdu la notion du temps. Il était très tard quand je suis allé me coucher. J'étais tellement épuisé que j'ai négligé de remettre le Croc dans le coffre. »

— A-T-ON VOLÉ AUTRE CHOSE ? —

« Oui, il manque d'autres objets : de l'argenterie, quelques œuvres d'art et une épée ornée de pierreries. Mais le plus important, le trésor irremplaçable, c'est le Croc... »

— Y A-T-IL QUELQU'UN D'AUTRE AU MANOIR ? —

« Non, personne. Le reste du clan est déjà parti pour nos demeures d'été, avant que les routes ne soient trop chargées. La plupart des membres du clan habitent à l'extérieur de Passegivre et ne viennent ici que pour l'hiver. Moi, je vis ici toute l'année ; ainsi, je peux travailler relativement tranquille. »

— SAVEZ-VOUS COMMENT LE VOLEUR EST ENTRÉ ? —

« Je n'en suis pas sûr, mais j'ai ma petite idée. J'ai constaté qu'une fenêtre à l'étage n'était pas bien fermée, et que la porte de la cuisine était entrouverte ce matin. Le voleur est probablement passé par l'une ou par l'autre, mais je ne peux rien affirmer. »

— SERIEZ-VOUS VRAIMENT BANNI À CAUSE DE LA DISPARITION DU CROC ? —

« Oh oui ! Je perdrais tout, ma maison, mes frères de clan... Je ne sais pas ce que je ferais s'ils me chassaient... Je vous en supplie, aidez-moi ! »

— POURQUOI N'AVEZ-VOUS ACCUEILLI AUCUN RÉFUGIÉ DE LA BARONNIE DE KELL ? —

« Je suis désolé, mais mon rôle ici consiste seulement à veiller sur le manoir en l'absence de mes cousins. J'ai entendu parler des problèmes que le clan Basalte rencontre à cause des réfugiés – des bagarres et des vols. Je suis seul ici, je ne pourrais pas surveiller le manoir s'il était plein d'inconnus. D'ailleurs, si les attaques des Uthuk Y'llan continuent, mes cousins rentreront probablement plus tôt que prévu. Je dois donc récupérer le Croc au plus vite ! »

— QU'EST-CE QUE J'Y GAGNE ? —

La plupart des héros seront plus qu'enthousiastes à l'idée de retrouver un artefact magique (comme le sont toutes les reliques draconiques) et de le restituer à son propriétaire légitime. Si toutefois les joueurs rechignent, voici quelques idées pour les pousser à décider que leurs personnages vont aider Hénou à récupérer le Croc des Louvard :

Brynn : Passegivre est son foyer, elle désire ardemment y maintenir l'ordre. Elle a de la sympathie pour les membres de la Garde et a tout intérêt à aider les clans de la Cité Libre car sa mère leur est étroitement associée. Son oncle Ronan le Sauvage est médiateur des clans et elle-même leur est liée par le sang. Brynn sait bien que si elle le lui demandait, son oncle l'encouragerait à apporter son aide.

Vaerix : Le dragon craint que ce puissant artefact ne tombe entre de mauvaises mains ; il abhorre l'idée qu'une relique de son espèce ait été dérobée et qu'elle risque de disparaître.

Veinard : Aucun crime à Passegivre ne se produit sans que le Prince Brigand n'en ait connaissance. S'il est impliqué, Veinard se réjouit à l'idée de contrecarrer ses plans.

Galaden : La perte de ce puissant artefact représente une grave menace, car il risque de tomber entre de mauvaises mains.

Syrus : Solidarité oblige, que ne ferait-il pas pour venir en aide à un érudit qui a étudié à Havregris ?

Kehli : Elle sait que si le Croc des Louvard est retrouvé, ce sera une sacrée histoire à raconter dans les tavernes, même si Hénou préférerait certainement que tout cela ne s'ébruite pas.

Tous : Loragh a offert 800 pièces d'argent pour retrouver les objets volés. Si on le lui demande, Hénou acceptera de payer 500 pièces (pratiquement toutes ses économies) de plus en guise de récompense.

— CHERCHER DES INDICES —

Hénou donne des détails sur le Croc des Louvard. C'est une grosse dent de dragon de près de soixante centimètres de long, aussi épaisse que le bras d'un Humain. Elle est couverte sur toute sa longueur de gravures représentant une meute de loups affrontant un dragon ; les noms d'une douzaine de guerriers du clan Louvard ont été inscrits à la base. L'objet n'est pas enchanté, mais les dents de dragon sont imprégnées d'une magie intrinsèque et constituent des accessoires magiques de choix.

Voici la liste des autres objets qui ont été volés selon Hénou, ainsi que leur valeur :

- une épée à la garde en argent sertie d'onyx et de rubis (800 pièces d'argent) ;
- une chope en étain représentant le visage d'un homme barbu (120 pièces d'argent) ;
- deux plateaux en or (300 pièces d'argent chacun) ;
- une cape en vison rouge (900 pièces d'argent) ;
- un service d'argenterie (140 pièces d'argent).

Si un personnage fouille le manoir à la recherche d'indices, il peut effectuer un **test de Perception** ou de **Magouilles Moyen** (◆ ◆). Si un PJ a une idée originale pour utiliser une autre compétence lors de ses recherches, il peut effectuer un **test Difficile** (◆ ◆ ◆) de cette compétence. Un succès révèle un indice sur le vol :

- Le ou les voleurs sont entrés par la fenêtre de l'une des chambres de l'étage. Un grappin est encore fixé au toit au-dessus de la fenêtre.
- Vu le nombre d'objets emportés et la vitesse à laquelle le manoir semble avoir été fouillé, il y avait au moins deux voleurs.
- Les voleurs ne sont pas des débutants. Hormis le Croc, tous les objets qu'ils ont pris seront faciles à revendre ou étaient vraiment trop précieux pour ne pas être dérobés. Certains objets ont visiblement été examinés et abandonnés car ils n'avaient pas assez de valeur.
- D'après les empreintes de pas trouvées à l'extérieur, les voleurs sont sortis par la porte de la cuisine. Ils ont donc dû faire ensuite le tour du bâtiment pour rejoindre la rue ou escalader le mur à l'arrière de la propriété.

Il est possible d'utiliser ▲ ▲ ou ⊗ pour tirer d'autres conclusions sur le vol :

- Certains des objets volés sont assez communs pour être revendus rapidement. Il serait judicieux de commencer par les boutiques de prêteurs sur gages près de la rivière.
- Les objets plus remarquables, comme l'épée et la cape en vison, n'intéresseront que des acheteurs avertis, à supposer que les voleurs aient l'intention de les vendre.
- Le Croc des Louvard est trop facilement reconnaissable pour être vendu à Passegivre, mais il vaut une véritable fortune. Il faudra du temps et de bonnes relations pour identifier les acheteurs potentiels.

◆ SUIVRE LES PISTES ◆

Les PJ ont quelques idées d'endroits où se renseigner sur le vol. Pour chaque emplacement sont notés quels PJ sont familiers des lieux (paragraphe « Lien avec les PJ »). Si l'aventure doit se dérouler en temps limité, il est possible de ne jouer que certaines rencontres. Celles-ci peuvent avoir lieu dans n'importe quel ordre, mais la rencontre « Du sang dans les rues » doit se dérouler quand les PJ se déplacent entre deux lieux.

+ LA CORDE CASSÉE +

La Corde cassée est une taverne miteuse de Passegivre dont la réputation n'est plus à faire. Le propriétaire et la Guilde des Voleurs ont un arrangement : la guilde fait ses réunions dans l'arrière-salle de la taverne, et en échange, Jothern n'a pas à payer pour la protection de son établissement. Le Nain n'apprécie pas particulièrement cet accord, mais il préfère cela à l'extorsion.

Les PJ peuvent effectuer un **test de Charme, de Coercition** ou de **Commandement Moyen** (◆ ◆) pour pousser Jothern à parler d'un incident qui s'est produit à la taverne la nuit dernière. En cas de succès, le propriétaire raconte qu'un Elfe et une Humaine sont arrivés juste avant la fermeture, chacun avec un grand sac en bandoulière. Il les a reconnus et sait qu'ils appartiennent à la Guilde des Voleurs. Un truc ressemblant à un os dépassait du sac de l'Humaine. (Si un PJ pose la question au Nain, il répond : « Sûr, ça pouvait être une grosse dent aussi. ») Les deux voleurs ont jeté un coup d'œil aux clients, ils semblaient chercher quelqu'un. Comme ils ne l'ont pas trouvé, ils sont partis.

Il est possible de dépenser ▲ ▲ ou ⊗ pour que Jothern parle du fait que de moins en moins de membres de la guilde fréquentent sa taverne ces derniers temps ; il ajoutera qu'il a entendu des rumeurs à propos d'un nouveau venu dans la pègre locale qui pourrait expliquer cette baisse de fréquentation.

Lien avec les PJ : Kehli a fait quelques belles parties de cartes avec les habitués de la taverne. Brynn a entendu plusieurs gardes se plaindre de La Corde cassée et des activités louches qui s'y déroulent. Veinard connaît l'arrangement qui lie Jothern au Prince Brigand.

+ L'ÉCHOPPE DU CORBEAU +

Cette boutique de prêteur sur gages est située dans la partie basse de la cité, non loin de la rivière. Les « habitués » viennent y voir Corbac, un Gnome, lorsqu'ils essaient de refourguer un objet qu'ils ont obtenu par des moyens douteux. Corbac revend ensuite sa marchandise aux contrebandiers qui naviguent sur la Rivière du Sommeil.

Convaincre Corbac de divulguer des informations nécessite d'effectuer un **test de Charme** ou de **Coercition Difficile** (◆ ◆ ◆). Il est également possible d'essayer de le soudoyer pour qu'il parle, ce qui demande un **test de Négociation Moyen** (◆ ◆). Le Gnome exige 60 pièces d'argent, le prix des informations augmente de 10 pièces pour chaque ✕ net et diminue de 5 pièces pour chaque ✨ net (jusqu'à un minimum de 25 pièces).

Si le test est réussi, Corbac raconte que tard hier soir, il a été réveillé par l'un de ses clients réguliers qui voulait vendre des « objets de famille », doux euphémisme employé pour parler d'objets volés. Corbac explique que l'un des articles, une grosse dent de dragon, était trop repérable pour qu'il accepte de l'acheter. Il est possible de dépenser △ △ pour que Corbac révèle que les vendeurs étaient une Humaine et un Elfe, et de dépenser ⊕ pour qu'il ajoute que le nom de la femme est Servana (une voleuse expérimentée et ancienne associée de Veinard). Les voleurs sont partis peu après, probablement pour retourner auprès de leur maître, le Prince Brigand.

Lien avec les PJ : Veinard sait que Corbac trempe dans le recel d'objets volés. Syrus a déjà fait des emplettes chez Corbac, Le Corbeau noir étant souvent la seule boutique à proposer certains articles rares.

— DU SANG DANS LES RUES —

La rencontre suivante se produit alors que les PJ sillonnent Passegivre, et laisse entrevoir les tensions grandissantes qui agitent la pègre locale.

Alors qu'ils se rendent d'un point à un autre, les PJ croisent plusieurs gardes du clan Basalte. Ces derniers ont bloqué une partie de la ruelle et surveillent quelques paysans en train de charger dans leur tombereau des corps enveloppés de draps. Le chef des gardes est un grand homme maigre aux cheveux roux nommé Wiltoc. Il reconnaît les PJ et leur ordonne de passer leur chemin. Les PJ peuvent tenter de glaner plus d'informations à propos de ce crime en effectuant un **test de Charme** ou de **Commandement Moyen** (◆ ◆) ou un **test de Coercition** ou de **Tromperie Difficile** (◆ ◆ ◆) pour que le garde leur raconte ce qui s'est passé. Les PJ ajoutent □ à leur test s'ils mentionnent qu'ils ont été embauchés par Lorgh pour l'aider dans son enquête.

Wiltoc explique que trois corps ont été découverts dans la ruelle ce matin. Les victimes ont vraisemblablement été tuées au cours de la nuit, au cours d'une altercation qui a dégénéré. Quelqu'un a caché les corps dans la ruelle. Les gardes ont fait une enquête de voisinage, mais personne n'a rien vu ni entendu. Si les PJ arrivent à jeter un œil sur les corps, ils constatent qu'ils ne correspondent pas à la description des voleurs du manoir Louvard.

Il est possible de dépenser △ △ ou ⊕ pour que Wiltoc ajoute que ces meurtres ne sont pas un crime isolé. Au cours des deux dernières semaines, plusieurs personnes ont disparu ou ont été retrouvées mortes. On murmure que toutes les victimes étaient en lien avec la Guilde des Voleurs et le Prince Brigand. Wiltoc pense qu'une lutte de pouvoir fait rage au sein de la pègre.

Un informateur de la Garde a rapporté la nouvelle de l'attaque au Prince Brigand.

— UNE P'TITE PIÈCE ? —

Pirouette, une vagabonde orque, est connue pour être particulièrement bien informée sur tout ce qui se trame à Passegivre. Pirouette est une saltimbanque qui chante, danse et jongle en échange du gîte et du couvert. Elle a peut-être vu ou entendu quelque chose au sujet du vol au manoir Louvard ou des troubles qui agitent les milieux criminels.

Aujourd'hui, Pirouette fait son numéro près de la fontaine sur la place centrale, située sur la rue principale de la cité. Les PJ arrivent alors que l'orque salue une dernière fois une petite foule de spectateurs. Les gens se dispersent, certains laissent quelques pièces dans une petite écuelle en bois. Quand Pirouette la récupère, elle regarde tristement son maigre contenu, mais son visage s'illumine quand elle voit les PJ. Elle se dirige vers eux et les salue chaleureusement.

Pirouette a entendu pas mal de choses sur les troubles qui agitent les milieux criminels. Si les PJ lui demandent des informations, elle feint d'avoir la mémoire courte (les spectateurs n'ont pas été très généreux aujourd'hui). Les PJ peuvent effectuer un **test de Charme**, de **Commandement** ou de **Coercition Moyen** (◆ ◆) pour l'amener à révéler ce qu'elle a entendu. Sinon, ils peuvent la payer et elle leur racontera avec plaisir tout ce dont elle se souvient des conversations qu'elle a saisies au vol. Pirouette se rappelle une nouvelle information pour chaque ✨ net ou pour 10 pièces d'argent.

- Depuis une semaine, Pirouette entend parler de tensions entre les hors-la-loi de la cité. Les membres de la Guilde des Voleurs ne se déplacent jamais seuls et semblent être constamment sur le qui-vive.
- Un voleur qui apprécie Pirouette lui a conseillé de ne pas sortir une fois la nuit tombée, pour ne pas risquer de se retrouver accidentellement au milieu d'un règlement de comptes de la guilde.
- Il y a deux nuits, elle a surpris les propos inquiets de deux gardes du clan Basalte au sujet d'un cadavre retrouvé dans la Vieille Ville. La victime était un membre connu de la Guilde des Voleurs. Les gardes étaient dubitatifs : le corps ne présentait aucun signe de traumatisme, la victime semblait être morte de peur.

- Il est possible de dépenser $\triangle \triangle \triangle$ ou \otimes pour que Pirouette se souvienne qu'un membre de la guilde a mentionné le nom du groupe qui cause des ennuis au Prince Brigand : le Cercle des Macchabées.

Lien avec les PJ : Vaerix a rencontré Pirouette le jour où il est arrivé à Passegivre. Elle l'a accueilli chaleureusement et lui a permis de mieux connaître la culture et les coutumes de la cité. Kehli a déjà assisté plusieurs fois au spectacle de Pirouette dans des tavernes et sur les places de la ville ; elle lui a payé à boire à plusieurs reprises.

CONFRONTATION AVEC LE PRINCE – PARTIE 1

Après avoir appris que les voleurs ont rapporté la dent de dragon au chef de leur guilde, les PJ se mettent à la recherche du Prince Brigand. Ils peuvent s'arranger pour obtenir un entretien avec lui en effectuant un **test de Système D Moyen** ($\blacklozenge \blacklozenge$). Veinard ajoute \square au test car il dispose de contacts susceptibles de l'aider. Si le test est réussi, le Prince Brigand accepte de recevoir les PJ et envoie Gosha, une guide Elfe, les chercher. Si le test échoue, le Prince envoie Gosha les informer qu'il exige un tribut de 100 pièces d'argent avant de les rencontrer. Le MJ peut dépenser $\otimes \otimes$ ou \otimes pour que le Prince exige également que les PJ se présentent sans armes (ils seront désarmés plus tard, juste avant la rencontre).

La rencontre avec le Prince Brigand a lieu dans le sous-sol d'une scierie, sur la berge de la Rivière du Sommeil, mais Gosha n'y conduit pas directement les PJ. Elle les fait d'abord passer par les catacombes sous la cité. Elle explique que cette précaution est nécessaire compte tenu des « troubles récents ». Les PJ peuvent essayer de lui soutirer plus d'information en effectuant un **test de Charme** ou de **Coercition Moyen** ($\blacklozenge \blacklozenge$). Ils ajoutent \square au test s'ils mentionnent les cadavres dans la ruelle, et un autre \square s'ils parlent du Cercle des Macchabées. En cas de succès, Gosha confirme que celui-ci est bien à l'origine des troubles qui agitent la guilde, et que plusieurs partisans du Prince ont déjà été tués ; elle a entendu dire que d'anciens membres de la guilde ont retourné leur veste.



RENCONTRE OPTIONNELLE : « PAS DE VISITE AUJOURD'HUI »

La rencontre suivante peut être supprimée si l'aventure est jouée en temps limité.

Dans les catacombes, alors que les PJ arrivent près de la scierie, ils sont interceptés par des membres de la Guilde des Voleurs chargés de protéger leur repaire contre les intrusions de leurs nouveaux rivaux.

Le MJ lit ce qui suit aux PJ :

Sous terre, vous avez parcouru l'équivalent de plusieurs pâtés de maisons. Gosha vous conduit par un passage latéral jusqu'à ce qui semble être une cave abandonnée. Dans la pièce, vous voyez des étagères vides et de vieux tonneaux, ainsi qu'un escalier en pierre qui grimpe le long du mur ouest et conduit à une trappe d'accès au niveau supérieur.

À votre droite, une ouverture conduit à une autre partie des catacombes, d'où surgit un homme en armure de cuir, qui semble assez agile malgré son imposante carrure. Il vous bloque le passage, les sourcils froncés, et vous lance, d'une voix grave mais un peu nasillarde : « Z'avez rien à faire ici. Feriez mieux de repartir vite fait. » Il joue négligemment avec ses deux hachettes tout en fixant votre guide.

Gosha s'avance et répond d'une voix douce : « Birg, ils sont ici pour rencontrer le Prince. C'est lui qui les a demandés. »

Birg serre plus fort le manche de ses hachettes : « Personne m'a rien dit, donc c'est du flan. Si ça se trouve, tu nous as trahis toi aussi. Faites tous demi-tour, c'est mon dernier avertissement. »

Le MJ demande aux PJ d'effectuer des **tests opposés de Vigilance** contre la compétence Discrétion des gardes de la crypte (voir page suivante). Chaque PJ qui a réussi son test remarque les quatre groupes d'hommes de main disséminés dans la cave. Birg bloque la sortie et se trouve à portée moyenne des PJ. Deux tireurs se cachent à l'autre extrémité, également à portée moyenne. Enfin, trois paires de gardes de la crypte se tiennent en embuscade, cachés derrière les étagères encombrées et les tonneaux ; ils se trouvent à portée courte des PJ.

Les PJ peuvent tenter de sortir de cette situation en parlementant ou en combattant. Birg n'étant pas un grand bavard, un seul PJ pourra essayer de le convaincre de laisser sortir tout le groupe. Birg déteste les « riches » (Brynn ou Syrus) et les « péquenauds » (Vaerix et Galaden), il faudra donc ajouter \blacksquare à tous les tests de compétence sociale effectués par ces personnages.

Si les PJ réussissent un test opposé de compétence sociale, Birg grogne et laisse passer le groupe. En cas d'échec, le MJ lit ce qui suit aux PJ :

Birg répond avec colère : « Je sais que vous venez de la part du Cercle des Macchabées et que vous voulez tuer le Prince ! » Il siffle ensuite grand coup. Plusieurs gardes surgissent de leurs cachettes disséminées dans la cave, les armes au clair.

Les arbalétriers commencent à tirer sur les lanceurs de sorts et sur les personnages doués en Corps à corps, comme Syrus, Brynn, Vaerix ou Kehli. Les gardes se ruent sur Veinard ou Galaden pour tenter de limiter les attaques à Distance du groupe. Birg s'avance et commence à attaquer Veinard (qu'il déteste parce qu'il a quitté la guilde) ou Vaerix (parce qu'il n'aime pas les hybrides). Il changera ensuite de cible pour se défendre contre quiconque l'attaquera. À son tour, Birg utilise ses hachettes, puis s'écarte pour pousser ses adversaires à se déplacer afin de les fatiguer.

Gosha essaie de rester en dehors des combats ; elle crie à Birg d'arrêter et de vous laisser passer. Ce dernier lui rétorque qu'il va s'occuper d'elle juste après, la traitant de traîtresse, puis il continue à attaquer les PJ.

Birg (rival)

Homme de main de la Guilde des Voleurs locale qui prend son travail un peu trop à cœur, Birg est un individu bourru, colérique et avide de pouvoir. Il pense que découvrir et éliminer un groupe d'« assassins de pacotille » lui permettra de gagner les faveurs du Prince Brigand, et se fiche pas mal des intentions réelles des PJ.



Compétences : Coercition 2, Corps à corps (armes légères) 2, Distance 2, Perception 1, Pugilat 2, Vigilance 2.

Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat visant ce personnage).

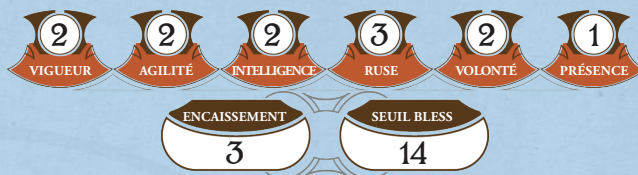
Aptitudes : Coup brise-côtes (tant que Brig brandit une hachette, si une attaque réussie met à terre une cible, celle-ci subit 3 blessures).

Équipement : Deux hachettes de combat (Corps à corps [armes légères] ; Dégâts 6 ; Critique 3 ; Portée [au contact] ; peut dépenser $\Delta \Delta$ pour mettre une cible à terre), qui peuvent être lancées (Distance ; Dégâts 6 ; Critique 3 ;

Portée [courte] ; peut dépenser $\Delta \Delta$ pour mettre une cible à terre, doit récupérer la hachette avant de l'utiliser à nouveau), armure de cuir (+1 encaissement).

Tireur de la guilde (rival)

Fins arbalétriers, ces tireurs sont employés par la guilde à différentes occasions : pour couvrir les voleurs lors d'une attaque en embuscade, pour protéger le secteur, et parfois pour commettre un meurtre.



Compétences : Calme 2, Distance 2, Perception 1, Pugilat 1, Vigilance 1.

Talents : Précision (lors d'un test de Pugilat ou de Distance, ce personnage peut utiliser Ruse à la place de Vigueur ou d'Agilité).

Aptitudes : Aucune.

Équipement : Arbalète (Distance ; Dégâts 7 ; Critique 2 ; Portée [moyenne] ; le personnage doit dépenser une manœuvre avant d'utiliser cette arme ; lors du calcul des dégâts de cette arme, compter l'encaissement de la cible comme réduit de 2), armure de cuir (+1 encaissement).

Garde de la crypte de la guilde (sbire)

Ces voyous défendent le territoire souterrain de la Guilde des Voleurs contre les intrus. La plupart trouvent cette tâche fastidieuse et monotone ; ils passent leur temps à jouer aux cartes ou aux dés et à dormir s'ils arrivent à trouver un coin tranquille.



Compétences (en groupe uniquement) : Corps à corps (armes légères), Discrétion, Distance.

Talents : Aucun.

Aptitudes : Aucune.

Équipement : Épée (Corps à corps [armes légères] ; Dégâts 6 ; Critique 2 ; Portée [au contact] ; Parade 1), 3 dagues de lancer (Distance ; Dégâts 5 ; Critique 3 ; Portée [courte] ; Précis 1, Munitions limitées 1), armure de cuir (+1 encaissement).

Après le combat, Gosha s'excuse platement et explique que Birg n'a jamais été qu'une grosse brute sans cervelle, tout juste bonne à causer des problèmes. Les PJ peuvent rejoindre le Prince Brigand.

— LA COUR DU PRINCE BRIGAND —

Les PJ continuent leur traversée des catacombes et empruntent des tunnels secrets pour aboutir au repaire du Prince Brigand. Celui-ci est actuellement confronté à un sérieux problème : un nécromancien des Terres des Brumes est récemment arrivé à Passegivre dans l'intention de s'emparer du pouvoir. Ce sorcier, Givon Dai'slen, a déjà entamé une guerre de l'ombre avec le Prince Brigand. Dai'slen prévoit d'éliminer le Prince et ses partisans d'ici la fin de l'été, et se donne jusqu'à la fin de l'automne pour asseoir son autorité. Il a la ferme intention de contrôler l'ensemble des activités criminelles de la cité avec son Cercle des Macchabées quand la majeure partie de la population reviendra pour l'hiver.

Quand ses voleurs lui ont rapporté la dent de dragon du manoir Louvard, le Prince Brigand a tout de suite compris quelle magnifique opportunité s'offrait à lui. Il connaît le culte de l'Effroyable, il sait que les adorateurs de dragons paieront une somme considérable pour la relique. Leur vendre le Croc fournirait au Prince les fonds nécessaires pour engager des assassins et éliminer le nécromancien (et il lui resterait encore quelques économies pour se remettre d'aplomb).

Le Prince est curieux de connaître la raison de la visite des PJ, avec qui il n'entretient pas les meilleures relations. Il suppose que les PJ ont besoin de lui, mais sans trop savoir pourquoi, et il prévoit de leur extorquer une coquette somme quel que soit le service demandé.



Le MJ lit ce qui suit aux PJ :

Après de nombreux tours et détours, Gosha s'arrête devant un mur de pierre qui semble être tout ce qu'il y a de plus solide. Elle s'approche d'une torche fixée à la paroi et la fait pivoter sur la gauche. Vous entendez un dé clic, puis des bruits d'engrenages. Le mur s'ouvre pour révéler une grande pièce éclairée par un feu. D'épaisses poutres en bois soutiennent le plafond. Des membres de la guilde occupent les lieux ; certains discutent à voix basse, d'autres somnolent, avachis contre de grosses caisses et des piles de planches. Quand vous entrez, tous les regards se tournent vers vous. Les voleurs semblent vous évaluer et la balance ne semble pas pencher en votre faveur.

Au centre de la pièce, un petit groupe s'écarte pour laisser passer un Humain que vous avez déjà rencontré. C'est un grand costaud, aux épaules larges et aux bras puissants ; ses cheveux noirs et lisses sont coiffés en arrière. Un sourire cruel s'étire sur le terrifiant visage du Prince Brigand : « C'est vraiment une journée pleine de surprises. Je vous avais pourtant prévenus que si vous remettez les pieds ici, vous seriez dans le pétrin. Alors pourquoi courir ce risque ? Déballez votre sac, j'ai d'autres affaires à régler et des tas de larbins qui meurent d'envie de vous tuer ! »

Si les PJ interrogent le Prince sur l'un des sujets suivants, il répond ainsi :

— LA RUMEUR COURT — QUE VOUS AVEZ RÉCEMMENT ACQUIS — UNE DENT DE DRAGON SCULPTÉE.

« C'est possible... Ce serait une sacrée chance, ces dents sont très rares et valent une fortune. J'ai entendu dire que ce sont aussi des objets magiques très puissants. »

— ELLE A ÉTÉ VOLÉE AU MANOIR LOUWARD. —

« Vraiment ? Quel dommage pour le clan. Je vous assure que je n'y suis pour rien, la dent n'est entrée en ma possession que très récemment. Si elle a été volée, j'espère que les Louvard en tireront une bonne leçon. Il est essentiel de mettre en lieu sûr ses biens les plus précieux. Certaines personnes sont prêtes à tout pour s'en emparer et j'ai entendu dire que cette cité regorge de voleurs ! » Vous entendez quelques rires discrets autour de vous.

— JE VOUS DEMANDE DE LA RENDRE. / J'EXIGE QUE VOUS LA RENDIEZ. —

Le Prince sourit et vous regarde comme un adulte perplexe devant la requête d'un enfant. « Je suis désolé, mais c'est impossible. La dent de dragon m'appartient maintenant, et je ne vois aucune raison de la rendre à des personnes qui ne sont même pas capables de la garder en sécurité. En outre, cette dent est peut-être la solution à tous mes problèmes actuels. »

— QUELS PROBLÈMES ? —

Le sourire du Prince Brigand s'efface, son front se plisse ; l'homme a soudain l'air soucieux. « Un vaurien des Terres des Brumes, un certain Dai'slen, a débarqué à Passegivre et veut prendre ma place. Il appelle sa ridicule bande de malfrats le Cercle des Macchabées. Normalement, on s'occupe rapidement de ce genre de prétentieux, mais celui-ci est un nécromancien. Avec ses acolytes, il s'est installé dans l'une des cryptes sous la Vieille Ville. J'ai déjà essayé de le déloger plusieurs fois, mais rien n'y fait. Plusieurs de mes hommes de main m'ont trahi et sont maintenant à son service. Mon seul réconfort, c'est qu'ils sont moins efficaces qu'avant, vu qu'ils ont été transformés en morts-vivants. »

ALORS À QUOI VOUS SERVIRAIT LA DENT ?

Son sourire réapparaît : « Je connais un groupe d'adorateurs de dragons qu'on appelle le culte de l'Effroyable. Ils paieront une fortune pour cette dent. L'argent me permettra d'embaucher un groupe de spécialistes pour éliminer le nécromancien. »

— NOUS DONNEREZ-VOUS LA DENT SI NOUS RÉSOLVONS VOTRE PROBLÈME DE NÉCROMANCIEN ? —

Le Prince Brigand vous considère maintenant avec plus d'attention. « Voilà une offre intéressante. Comme s'il était tout simple de tuer un nécromancien. Les rares qui ont survécu après avoir essayé racontent qu'il est protégé par des liches et des réanimés. »

— ON S'OCCUPE DU NÉCROMANCIEN ET VOUS NOUS DONNEZ LA DENT ? —

Il sourit et lève les bras au ciel : « Si vous éliminez le nécromancien, je pourrai envisager de me séparer de la dent. »

Le Prince Brigand (Némésis)



Force : Faculté d'adaptation.

Désir : Richesse.

Défaut : Arrogance.

Peur : Qu'on défie son autorité.

Compétences : Calme 2, Coercition 3, Commandement 4, Corps à corps (armes légères) 3, Discrétion 5, Distance 3, Négociation 2, Tromperie 3, Vigilance 4.

Talents : Adversité 2 (améliore 2 dés de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible).

Aptitudes : Fuite astucieuse (si le Prince Brigand est caché ou invisible, il peut dépenser un Point Narratif pour s'enfuir de la rencontre et s'éloigner au prix d'une action ; le Prince Brigand ne peut pas revenir pour le reste de la rencontre), Défendu par ses sbires (quand il est visé par une attaque, le Prince Brigand fait en sorte que l'attaque cible à la place un sbire allié à portée courte, au prix d'une brouille hors tour).

Équipement : Coutelas (Corps à corps [armes légères] ; Dégâts 7 ; Critique 2 ; Portée [au contact] ; ajoute ■ à n'importe quel test de combat au Corps à corps [armes légères] ou Corps à corps [armes lourdes] visant ce personnage), armure en cuir enchantée (+2 encaissement), potion d'invisibilité (au prix d'une manœuvre, le personnage peut boire une potion qui le rend invisible jusqu'à la fin de la rencontre, ou jusqu'à la fin d'un tour au cours duquel il effectue un test de combat ; tant qu'il est invisible, il améliore 2 dés d'aptitude des tests de Discrétion qu'il effectue, et quiconque tente de le viser augmente la difficulté de ses tests de combat de 2), 3 élixirs de santé.

LA MANIÈRE FORTE OU LA MANIÈRE DOUCE

Le Prince Brigand sait où se terrent Givon Dai'slen et le Cercle des Macchabées. Il fournit aux PJ une carte sur laquelle est indiquée sa crypte sous la Vieille Ville. Ces cavernes naturelles ont servi de premières sépultures à la population d'origine de Passegivre.

Il y a deux façons d'atteindre le cœur du territoire du Cercle des Macchabées. Le plus rapide est de descendre par le mausolée le plus proche du repaire de Dai'slen, celui du clan Furtif. Il est certainement surveillé, mais le Prince pense que les PJ seront capables de vaincre les gardes.

La seconde option consiste à se lancer dans un dangereux périple à travers le réseau de cavernes inondées qui jouxte les cryptes ; selon le Prince, certaines sont à peu près praticables par temps sec, permettant d'accéder au repaire du nécromancien. Le Prince explique que le récent temps humide a probablement rendu la zone encore plus dangereuse, mais pas infranchissable. Le nécromancien ne sachant probablement rien de ce réseau parallèle, les PJ bénéficieront de l'effet de surprise.

LOCALISER LE NÉCROMANCIEN

Selon le chemin que choisiront les PJ pour atteindre l'ancre de Givon Dai'slen, ils devront jouer l'une des deux rencontres proposées ci-après.

APPELER LA GARDE

Les PJ décideront peut-être de retourner voir Loragh pour demander l'aide de la Garde de la cité. Loragh leur expliquera que ce conflit constitue effectivement une menace pour la sécurité de la cité, mais que ses effectifs sont trop réduits. Tous les gardes sont mobilisés par l'afflux de réfugiés engendré par la menace Uthuk. Loragh regrette de ne pas pouvoir fournir de renforts pour attaquer le repaire du Cercle des Macchabées.

Si les PJ le lui demandent, elle peut envoyer quelques gardes faire des patrouilles supplémentaires dans la Vieille Ville, ce qui pourrait distraire les acolytes de Dai'slen. Les PJ peuvent alors ajouter ■ à n'importe quel test de Magouilles ou de Discrétion qu'ils effectuent pour infiltrer le repaire du nécromancien (pendant les rencontres Option 1 : Le mausolée du clan Furtif ou Option 2 : Un périple aquatique).

OPTION 1 : LE MAUSOLÉE DU CLAN FURTIF

Les PJ choisissent de descendre dans les cryptes de la Vieille Ville par le mausolée du clan Furtif. L'entrée du monument est verrouillée, mais il est possible de crocheter la serrure grâce à un **test de Magouilles Difficile** (◆◆◆) ou de la forcer avec un **test d'Athlétisme Intimidant** (◆◆◆◆). En cas de succès, les PJ parviennent à entrer dans le mausolée et descendent dans les cryptes sans alerter les gardes du Cercle des Macchabées. En cas d'échec, le personnage parvient à ouvrir la porte au bout de plusieurs minutes, mais le bruit alerte les gardes qui se mettent en position pour tendre une embuscade aux PJ.

Le comité d'accueil

Les PJ descendent par un grand escalier accoté à un mur qui s'ouvre sur une vaste chambre funéraire, où se dressent quatre rangées de cinq sarcophages en pierre. Dans les parois ont été creusées une centaine d'alcôves qui contiennent d'autres squelettes. Dans la pièce se trouvent deux gardes vivants, une liche et deux groupes de trois réanimés.

L'immense crypte a été conçue pour accueillir des centaines de dépouilles. La distance entre les deux extrémités de la pièce équivaut à portée longue. La crypte comporte deux sorties : une au nord qui permet d'accéder aux catacombes, s'éloignant du territoire du Cercle des Macchabées, et une à l'est qui ouvre sur un tunnel s'enfonçant plus profondément dans le réseau de cavernes contrôlé par le Cercle. Les escaliers qui conduisent à cette crypte sont accotés au mur ouest. Descendre les escaliers compte comme un déplacement en terrain difficile.

Si les PJ réussissent à crocheter discrètement la serrure de la crypte, ils peuvent s'approcher sans alerter les gardes. Si ceux-ci remarquent leurs tentatives pour s'introduire dans la crypte, ils se mettent à couvert derrière les sarcophages (l'un des gardes se cache même à l'intérieur d'une sépulture vide). La liche envoie les réanimés dans les escaliers pour occuper les PJ pendant que les gardes tirent à l'arc depuis leur position à couvert.

Le bas des escaliers, où se tient le premier groupe de trois réanimés, se trouve à portée courte de l'entrée de la crypte. L'autre groupe de trois attend un peu plus loin, à portée moyenne des PJ.

Les gardes du Cercle des Macchabées se situent à portée moyenne des PJ. S'ils les ont entendus arriver, ils sont à couvert. Si les PJ les ont pris par surprise, ils se mettent à couvert pendant leur premier tour. Si les PJ parviennent à descendre dans la crypte, les gardes reculent et essaient de les garder à portée moyenne. Au premier signe de défaite (si plus de la moitié des gardes et des réanimés sont tués, par exemple), ils s'enfuient par le tunnel pour avertir Dai'slen.

La liche commence le combat à portée moyenne des PJ. Elle attaque les PJ les plus proches doués en Corps à corps (comme Brynn, Kehli ou Vaerix).

Au prix d'une action, un PJ peut essayer de sauter du haut des escaliers pour atterrir directement dans la crypte. Les escaliers ne sont pas bien hauts ; sauter et se réceptionner dans l'une des allées étroites entre les sarcophages sans se faire mal ne demande qu'un test d'Athlétisme ou de Coordination Moyen (◆◆).

Liche (rival)

Ces guerriers, déjà coriaces de leur vivant, sont encore plus redoutables dans la non-mort. Leur capacité à combattre malgré d'atroces blessures ébranle la détermination de n'importe quel adversaire. Les liches ont conservé l'intelligence qu'elles avaient de leur vivant, ainsi que leur maîtrise des armes et leur armure.



Compétences : Athlétisme 2, Corps à corps (armes lourdes) 2, Distance 2, Pugilat 2, Sang-froid 1, Survie 2, Vigilance 3.

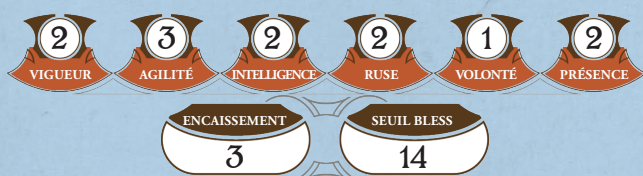
Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat visant ce personnage), Charge de taureau (quand la liche effectue un test de combat de Pugilat, de Corps à corps [armes lourdes] ou de Corps à corps [armes légères] après avoir utilisé une manœuvre pour être au contact d'une cible, elle peut dépenser ▲ ▲ ▲ ou ☉ pour mettre la cible à terre ou l'éloigner d'un niveau de portée).

Aptitudes : Se régénérer (au début de son tour, soigne 3 blessures), Mort-vivant (n'a pas besoin de respirer, de manger ou de boire, peut survivre sous l'eau et est immunisée contre les poisons et les toxines).

Équipement : Hallebarde (Corps à corps [armes lourdes] ; Dégâts 7 ; Critique 3 ; Portée [au contact] ; lors du calcul des dégâts de cette arme, compter l'encassement de la cible comme réduit de 3), hache de lancer (Distance ; Dégâts 6 ; Critique 3 ; Portée [courte] ; doit récupérer la hache avant de l'utiliser à nouveau), armure d'écailles (+2 encassement).

Garde du Cercle des Macchabées (rival)

Ce sont tous des voyous ou d'anciens hommes de main de la Guilde des Voleurs qui ont retourné leur veste pour se joindre à Dai'slen. La peur que leur inspirent les morts-vivants est tempérée par les promesses de richesse et de pouvoir du nécromancien.



Compétences : Athlétisme 2, Corps à corps (armes légères) 2, Distance 2, Pugilat 1, Perception 1.

Talents : Aucun.

Aptitudes : Aucune

Équipement : Arc (Distance ; Dégâts 7 ; Critique 3 ; Portée [moyenne]), 2 dagues (Corps à corps [armes légères] ; Dégâts 4 ; Critique 3 ; Portée [au contact] ; ajoute □ aux tests de combat qu'effectue le garde du Cercle des Macchabées avec cette arme), armure de cuir (+1 encassement).

Roublard réanimé (sbire)

Les réanimés sont des squelettes que les nécromanciens contrôlent et utilisent comme guerriers. Ils constituent l'essentiel des forces armées des Terres des Brumes. Les réanimés de cette crypte sont les dépouilles des hommes envoyés par le Prince Brigand lors de ses tentatives pour chasser le Cercle des Macchabées de Passegivre.



Compétences (en groupe uniquement) : Corps à corps (armes légères), Perception, Résistance, Vigilance.

Talents : Deux armes (peut utiliser ce talent et dépenser une manœuvre pour réduire de 1 la difficulté du prochain test de combat combiné qu'il effectue au cours du même tour).

Aptitudes : Mort-vivant (n'a pas besoin de respirer, de manger ou de boire, peut survivre sous l'eau et est immunisé contre les poisons et les toxines), Détermination éternelle (peut dépenser ☉ ☉ ☉ de n'importe quel test effectué par un PJ pour renvoyer dans un groupe de sbires un Réanimé précédemment vaincu, en supprimant les dégâts subis par le groupe en conséquence ; dépense ☉ pour renvoyer deux Réanimés dans un groupe de sbires).

Équipement : Deux lames rouillées (Corps à corps [armes légères] ; Dégâts 5 ; Critique 3 ; Portée [au contact], si cette arme inflige une blessure critique, ajouter +10 au résultat), armure de cuir (+1 encassement).

Une fois le problème des gardes du Cercle résolu, les PJ continuent vers le repaire de Dai'slen. Le MJ leur lit ce qui suit :

Les cryptes de la Vieille Ville sont un véritable labyrinthe de cavernes. Les parois des tunnels sont creusées de nombreuses alcôves abritant les dépouilles de citoyens de Passegivre depuis longtemps disparus. Seules vos torches éclairent les tunnels.

Se rendre jusqu'à la salle centrale qu'occupe Dai'slen sans perdre de temps exige que les PJ effectuent un **test de Perception ou de Survie Difficile** (◆◆◆). Ils ajoutent ■ au test à cause de l'écho des tunnels et de la difficulté à suivre une piste sur le sol rocheux. En cas de succès, les PJ atteignent le repaire du Cercle avant que Dai'slen n'ait l'opportunité de regrouper ses forces. En cas d'échec, les PJ font quelques détours malheureux, permettant à leur ennemi de se préparer à leur arrivée.

Le MJ passe à la rencontre **Le repaire de Dai'slen**.

—OPTION 2 : UN PÉRIPLÉ AQUATIQUE—

Dans cette rencontre, les PJ ont choisi de s'introduire dans les cryptes en passant par les cavernes inondées qui les rejoignent sous la Vieille Ville. Sur la carte fournie par le Prince Brigand, on voit que l'entrée des cavernes se trouve au nord de Passegivre.

Une grotte s'ouvre sur la berge d'une petite rivière qui se jette dans la Rivière du Sommeil ; à l'intérieur, un passage conduit à une salle souterraine à moitié inondée à cause de la rivière en crue ; de l'eau continue à se déverser d'une ouverture au plafond. Le réseau de cavernes s'étire vers le sud jusqu'à un passage complètement inondé. Une étroite corniche rocheuse longe le mur ouest ; les PJ pourront l'emprunter, mais avec précaution, car l'humidité rend le sol extrêmement glissant.

Tout PJ qui essaie de se déplacer sur l'étroite corniche doit effectuer un **test d'Athlétisme, de Coordination ou de Survie Moyen** (◆◆), en ajoutant ■ à cause de la surface glissante. En cas d'échec, le personnage tombe dans l'eau gelée. Il est maintenant complètement trempé et frigorifié, et subit 3 points de stress. Il est possible de dépenser ☹☹ ou ☹ pour infliger 1 blessure au personnage, qui aura par exemple heurté un rocher lors de sa chute.

Il faut plusieurs minutes aux PJ pour s'enfoncer dans le complexe réseau de cavernes. Au fur et à mesure qu'ils avancent, le niveau de l'eau monte. Le MJ lit ce qui suit aux PJ :

La corniche qui vous a permis de parcourir une certaine distance sous terre disparaît. Le tunnel qui continue vers le sud est inondé, vous avez déjà de l'eau jusqu'à la taille et vous ne savez absolument pas si la profondeur augmente plus loin dans le tunnel.

Dans la dernière partie du réseau de cavernes, l'eau gelée monte jusqu'à la poitrine à plusieurs endroits, mais le courant y est nettement plus faible. Le plus difficile n'est pas de traverser le tunnel pour atteindre la dernière salle, mais de résister à l'engourdissement.

Tout PJ qui se déplace dans le tunnel inondé doit effectuer un **test de Sang-froid, de Résistance ou de Survie Moyen** (◆◆). En cas d'échec, les PJ souffrent d'hypothermie légère (même en été, l'eau des cavernes reste froide) : ils ajouteront ■ à tous leurs tests de compétence jusqu'à ce qu'ils passent 1 heure dans un endroit chaud. Il est possible de dépenser ☹☹ pour infliger 1 blessure à un personnage, et ☹ pour lui infliger une blessure critique, en soustrayant 20 au jet de blessure critique (avec un résultat minimum de 01). L'effet de l'hypothermie peut être éliminé en effectuant un **test de Médecine Difficile** (◆◆◆).

Une fois que les PJ ont traversé le tunnel inondé, le MJ leur lit ce qui suit :

Après avoir passé plusieurs minutes dans l'eau glaciale du tunnel, vous sortez enfin du réseau de cavernes et pénétrez dans une grande salle. L'eau s'écoule vers le sud, alors que la pente du sol remonte vers l'ouest jusqu'à la terre ferme. Sur la terre sèche, vous voyez plusieurs vieilles caisses entassées près d'une ouverture dans la paroi ouest. Ce doit être l'entrée des cryptes de la Vieille Ville dont vous a parlé le Prince Brigand. L'autre du Cercle des Macchabées doit se trouver au bout de ce tunnel.



Si les PJ entrent dans le tunnel, ils pénètrent au cœur du territoire du Cercle des Macchabées. Ils doivent effectuer un test opposé de Discrétion contre la Vigilance de Dai'slen (voir le profil de Dai'slen page 30) pour parvenir à s'introduire discrètement dans son repaire et le surprendre. Si au moins la moitié des PJ réussissent, le nécromancien n'a pas le temps de regrouper ses forces. Si plus de la moitié des PJ échouent, Dai'slen les entend venir.

L'aventure se poursuit avec la rencontre **Le repaire de Dai'slen**.

—LE REPAIRE DE DAISLEN—

Givon Dai'slen a assis sa domination sur les bas-fonds de Passegivre, au sens propre comme au figuré. Il a réussi à convaincre plusieurs membres mécontents de la Guilde des Voleurs de retourner leur veste en leur promettant fortune et pouvoir. Le nécromancien crée également une armée de morts-vivants grâce aux centaines de dépouilles ensevelies sous la cité. Il a déjà réussi à relever des dizaines de réanimés, plusieurs liches, et même un spectre terrifiant.

Dai'slen a transformé l'une des plus grandes et plus anciennes cryptes en salle de rituels. La distance entre les deux extrémités de la salle équivaut à une portée longue ; le plafond est à portée moyenne du sol. Huit piliers de pierre disposés en octogone dans la crypte soutiennent le plafond ; des rangées de trois sarcophages en pierre richement sculptés partent du centre vers chacun des piliers. Dans les parois ont été creusées une centaine d'alcôves destinées aux dépouilles des défunts ; certaines sont actuellement vides. N'importe qui peut grimper aux parois (ou en descendre) en se servant des alcôves comme des barreaux d'une échelle. Cela nécessite d'avoir une main libre et compte comme un déplacement en terrain difficile.

Quand les PJ arrivent dans le sanctuaire souterrain du nécromancien, le MJ leur lit ce qui suit :

Un peu plus loin devant vous, le tunnel tourne brusquement vers la droite pour aboutir dans une vaste crypte, éclairée par des flammes d'un bleu étrange qui jaillissent du sommet de huit grands piliers de fer. Une centaine d'alcôves ont été creusées dans les parois, beaucoup abritent encore les restes de défunts citoyens de Passegivre. Mais certaines dépouilles ont manifestement disparu.

Au centre de la pièce se trouvent plusieurs grandes tables en pierre, autrefois utilisées afin de préparer les corps pour leur dernier voyage. À en juger par les runes qui y luisent d'un vert maladif, vous supposez que ces tables sont maintenant utilisées pour relever les morts.

Si les PJ ont empêché les gardes de s'échapper dans l'option 1, ou s'ils ont réussi leurs tests de Discrétion pour s'introduire dans la pièce dans l'option 2, le MJ leur lit ce qui suit :

Debout devant la table se trouve un homme maigre au visage balafré, vêtu d'une robe de mage grise et rouge. Dans sa main gauche, il tient un bâton en fer sculpté en forme d'une longue colonne vertébrale, au sommet duquel brille un énorme cristal. Sur la table gît un corps dans un état de décomposition très avancé. Il reste des lambeaux de muscles putréfiés et de chair grisâtre sur les os de la liche qui vient de s'éveiller en poussant un gémissement sourd et terrifiant. Non loin se dressent deux autres liches, qui observent la création de leur sœur morte-vivante.

Un spectre flotte au-dessus de la table du rituel. Il semble porter une cape vaporeuse, et son visage aux traits vaguement elfiques est étiré de manière grotesque, sa bouche ouverte dans un hurlement éternel. Il s'élançait soudain vers vous, poussant un cri perçant qui fait sursauter tout le monde. Dai'slen lève les yeux ; alarmé, il vocifère : « Des intrus ! Tuez-les tous ! »

Dai'slen se tient au centre de la pièce, à portée moyenne des PJ. Une des liches est à portée courte, l'autre à portée moyenne de l'autre côté de Dai'slen. Le spectre plane au-dessus du nécromancien à portée courte. Pour cette rencontre, Dai'slen a pu terminer le rituel et créer une troisième liche.

Si des gardes de la rencontre de l'option 1 se sont échappés, ou si les PJ ont échoué à leurs tests de Discrétion pour s'introduire dans la crypte dans l'option 2, le MJ leur lit ce qui suit :

Les créatures qui se trouvent dans la pièce sont prêtes à vous affronter. À quelques pas de vous se tiennent deux morts-vivants aux longues griffes acérées, dont les chairs grisâtres étaient autrefois celles d'Humains. Ils se tiennent prêts à bondir pour vous lacérer la peau. Un spectre flotte au-dessus de la table du rituel. Il semble porter une cape vaporeuse et son visage aux traits vaguement elfiques est étiré de manière grotesque, sa bouche ouverte dans un hurlement éternel.

Debout devant la table se trouve un homme maigre au visage balafré, vêtu d'une robe de mage grise et rouge. Dans sa main gauche, il tient un bâton en fer sculpté en forme d'une longue colonne vertébrale, au sommet duquel brille un énorme cristal. Sur la table gît un corps dans un état de décomposition très avancé. Le nécromancien, entouré d'une énergie verte, énonce d'une voix rauque : « Alors le Prince Brigand m'envoie de nouveaux assassins. Vous êtes bien bâtis et dotés d'une solide volonté, vous ferez d'excellentes recrues pour le Cercle des Macchabées. » Il vous désigne alors du doigt. « Tuez-les, et apportez-moi leurs corps pour que je les relève. »

Dai'slen se tient au centre de la pièce, à portée moyenne des PJ. Il a lancé le sort Protection contre les fléaux sur le spectre et sur lui-même, et le maintient grâce à sa manœuvre gratuite à chaque round. Les deux liches sont à portée courte, prêtes à bondir sur le PJ le plus proche. Le spectre flotte

au-dessus de Dai'slen à portée courte. Pour cette rencontre, il y a un garde humain dans la crypte (soit l'un de ceux qui se sont enfuis lors de la rencontre de l'option 1, soit un autre qui se trouvait déjà sur place au moment de l'attaque des PJ). Il essaie de rester à portée longue et tire sur les PJ avec son arc de l'autre extrémité de la crypte.

Givon Dai'slen (Némésis)

Dans les Terres des Brumes, Givon Dai'slen nourrissait des ambitions dont il n'avait pas l'envergure. Il s'est fait tant d'ennemis parmi les seigneurs d'Amerscastel qu'il a été contraint de s'enfuir pour échapper à son exécution. En chemin, il est tombé sur un groupe de réfugiés de Kell qu'il a suivis jusqu'à Passegivre. Il a alors entrevu une nouvelle façon de s'emparer du pouvoir en destituant le Prince Brigand. Dai'slen s'est installé dans les cryptes sous la cité. Une fois son autorité sur les bas-fonds bien établie, il prévoit d'attaquer la Garde de la cité et de s'emparer de Passegivre pour en faire sa forteresse de morts-vivants.



Compétences : Alchimie 3, Arcanes 4, Coercition 3, Commandement 4, Connaissance (Interdit) 4, Connaissance (Savoir) 2, Discrétion 2, Médecine 2, Vigilance 2.

Talents : Adversité 2 (améliore 2 dés de difficulté de tous les tests de combat visant ce personnage), Sacrifice sanglant 2 (avant d'effectuer un test de compétence magique, Dai'slen peut subir jusqu'à 2 blessures pour ajouter un nombre égal de ✨ au test), Sombre clairvoyance (quand Dai'slen lance un sort dont l'attribut est déterminé par ses rangs en Connaissance [Savoir], il utilise ses rangs en Connaissance [Interdit] à la place).

Aptitudes : Dai'slen peut choisir n'importe quelle action magique autorisée pour la compétence Arcanes. Les sorts qu'il utilise le plus souvent sont les suivants :

Glas des morts : Choisit une cible à portée courte ou moyenne et effectue un test d'Arcanes Moyen (◆◆). En cas de succès, cette attaque magique inflige 8 points de dégâts +1 point de dégâts par ✨ non annulé, avec un niveau de critique de 2 ainsi que les attributs Enchevêtrement 4 et Sanguinaire 4. Ceci est une attaque sonore.

Calamité : Choisit une cible à portée courte ou moyenne et effectue un test d'Arcanes Difficile (◆◆◆). En cas de succès, cette attaque magique inflige 8 points de dégâts +1 point de dégâts par ✨ non annulé. Si l'attaque inflige des dégâts, la cible doit immédiatement effectuer un **test de Résistance Difficile** (◆◆◆) ou subir 4 blessures et 4 points de stress. Cet effet compte comme celui d'un poison.

Sombre déclin : Choisit deux cibles à portée courte ou moyenne et effectue un **test d'Arcanes Moyen** (◆◆). En cas de succès, Dai'slen peut choisir une cible supplémentaire par ▲, et toutes les cibles réduisent de 1 l'aptitude de tous les tests de compétence qu'elles effectuent jusqu'à la fin du prochain tour de Dai'slen. Après que n'importe quelle cible affectée a effectué un test de compétence, Dai'slen peut retourner un dé affichant ■ sur une face affichant ✕. Dai'slen peut utiliser la manœuvre Se concentrer pour prolonger cet effet.

Protection contre les fléaux : Choisit une cible au contact et effectue un **test d'Arcanes Difficile** (◆◆◆). En cas de succès, jusqu'à la fin du prochain tour de Dai'slen, réduire de 1 les dégâts de tous les coups subis par la cible, puis encore de 1 pour chaque ✨ ✨ non annulés au-delà du premier. En outre, si un adversaire effectue une attaque magique contre une cible affectée, il est possible de dépenser ☹ ☹ ☹ ou ☹ après la résolution du test pour que l'attaquant subisse un coup qui inflige un nombre de points de dégâts égal au total des dégâts de l'attaque.

Équipement : Bâton de vertèbres (augmente de 4 les dégâts de base des sorts d'attaque ; lors du lancement d'un sort qui inflige au moins 1 blessure, le lanceur guérit 1 blessure), anneau osseux funeste (retire la difficulté pour ajouter Malchance, Cible supplémentaire et la première augmentation de portée pour les sorts de Malédiction, mais améliore la difficulté de n'importe quel sort de Malédiction affecté



par l'anneau), stylet en os (Corps à corps [armes légères] ; Dégâts 3 ; Critique 2 ; Portée [au contact] ; ajoute □ aux tests de combat effectués par Dai'slen avec cette arme), robe de protection (+1 encaissement, ajoute ■ à n'importe quel test de combat visant ce personnage), trousse d'apothicaire, 430 pièces d'argent.

Spectre (rival)

Les spectres sont des esprits tourmentés corrompus par la magie noire. Même si certains sont générés spontanément, la plupart sont délibérément créés par des nécromanciens à partir de victimes qu'ils ont torturés puis sacrifiés rituellement. Les morts-vivants fantomatiques qui en résultent sont des serviteurs puissants qui terrifient les ennemis et semblent pouvoir aspirer leur vie. Leurs attaques traversent les armures.



Compétences : Calme 3, Distance 1, Pugilat 3.

Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat visant ce personnage).

Aptitudes : Respiration profonde (au prix d'une manœuvre, jusqu'au début du prochain tour du Spectre, toutes les cibles vivantes à portée courte doivent effectuer un **test de Résistance** ou de **Sang-froid Difficile** [◆ ◆ ◆] au début de leur tour ; si ce test échoue, la créature subit 3 points de stress ; les créatures vivantes sourdes sont immunisées contre cet effet), Fantomatique (peut se déplacer sur ou à travers le terrain [y compris les portes et les murs] sans pénalité ; réduire de moitié les dégâts infligés au spectre avant d'appliquer l'encaissement, à moins que l'attaque ne provienne d'une source magique, comme un sort ou une arme magique), Terrifiant (au début de la rencontre, tous ses adversaires doivent effectuer un **test de Peur Difficile** [◆ ◆ ◆] au prix d'une broutille hors tour ; en cas d'échec, ils doivent consacrer toutes leurs manœuvres de leur prochain tour à s'éloigner du spectre), Mort-vivant (n'a pas besoin de respirer, de manger ou de boire, peut survivre sous l'eau et est immunisé contre les poisons et les toxines).

Équipement : Griffes spectrales (Pugilat ; Dégâts 2 ; Critique 1 ; Portée [au contact] ; Brèche 1), cri de lamentation (Distance ; Dégâts 2 ; Critique 4 ; Portée [moyenne] ; Brèche 1, Désorientation 2, Dégâts étourdissants ; ceci est une attaque sonique).

Une fois Dai'slen tué, les morts-vivants restants ne sont plus soumis à aucun contrôle. Ils commencent à se disperser dans les tunnels des cryptes pour aller attaquer tous les membres de la Guilde des Voleurs encore en vie dans le repaire du Cercle.

Au creux des cryptes et des tunnels commencent à résonner le fracas des combats et les cris des voleurs attaqués par les morts-vivants. Le Cercle des Macchabées ne sera bientôt plus qu'un mauvais souvenir pour le Prince Brigand.

Sur votre chemin pour sortir des cryptes, vous voyez les corps de voleurs morts et de nombreux autres cadavres en décomposition, parfaitement immobiles.

CONFRONTATION AVEC LE PRINCE – PARTIE 2

Les PJ retournent auprès du Prince Brigand pour recevoir leur récompense. Le MJ leur lit ce qui suit :

Vous retournez au sous-sol de la scierie où vous avez rencontré le Prince Brigand. Entouré d'une douzaine de membres de la guilde armés jusqu'aux dents, il tient le Croc des Louvard ; la grosse dent de dragon vous paraît légèrement lumineuse, on dirait qu'elle scintille.

« J'ai entendu dire que des dizaines de malfrats paniqués fuyaient les cryptes de la Vieille Ville en criant que des morts-vivants erraient dans les souterrains. Je suppose que Dai'slen est mort, et que son Cercle des Macchabées est démantelé. Je suppose également que vous voulez ceci. » Le Prince fixe la dent pendant un instant, puis sourit d'un air suffisant : « J'avais déjà contacté un membre du culte de l'Effroyable avant de vous rencontrer. Leur messager est revenu vers moi pendant votre absence : ils m'offrent une somme assez considérable pour cette dent. Plus que ce que m'aurait coûté d'embaucher des experts tels que vous pour éliminer Dai'slen. Et comme le problème est réglé, je peux garder la totalité de la somme. »

Il vous regarde en plissant les yeux. « Je pense que je vais garder la dent pour la vendre au culte de l'Effroyable. Merci encore d'avoir éliminé le nécromancien et son fichu Cercle. Bon vent ! »

Si un PJ rétorque que le Prince avait accepté de leur donner le Croc, il répond : « J'ai dit : "Je pourrai envisager de me séparer de la dent." Envisager... si ça me chante... vous comprenez ? » Puis il fait un clin d'œil exaspérant.

Les PJ sont dans une impasse. S'ils retournent voir Hénou sans le Croc, toutes leurs aventures n'auront servi à rien. La mauvaise réputation du Prince Brigand n'est plus à faire, et les membres de la guilde qui l'entourent sont des experts dans leur domaine (si Veinard est de la partie, il peut confirmer que les hommes de main présents sont parmi les plus meurtriers). Ce n'est pas le genre de bataille qu'on peut gagner par les armes, mais peut-être par les mots.

Les PJ peuvent utiliser leurs compétences sociales pour pousser le Prince Brigand à les écouter, en effectuant des tests

le visant. Chaque fois qu'ils réussissent, le Prince subit 1 point de stress par ✨ (et 5 points de stress par ☹). S'ils lui font subir un nombre de points de stress égal à la moitié de son seuil de stress, le Prince Brigand propose un compromis. S'ils dépassent le seuil, le Prince capitule et leur donne le Croc.

Le culte de l'Effroyable a offert au Prince Brigand 10 000 pièces d'argent pour le Croc. Les PJ n'ont actuellement aucun moyen de réunir une telle somme, mais ils ont peut-être autre chose à offrir.

Le Prince Brigand commence par informer les PJ qu'ils n'ont rien, contrairement à lui. Il effectue un test de Coercition contre le PJ dont le Sang-froid est le plus élevé, en ajoutant ☐. Il continue à utiliser Coercition jusqu'à ce que les PJ le poussent à la moitié de son seuil de stress. À ce moment-là, il change de tactique et utilise Négociation, arguant qu'il n'est pas un homme déraisonnable et qu'il accepte de leur remettre le Croc des Louvard s'ils peuvent lui offrir quelque chose de valeur en échange.

Les PJ peuvent utiliser chacune des propositions suivantes une fois, pour aider un test de compétence :

- Offrir le bâton magique de Dai'slen ajoutera ☐ à n'importe quel test de Négociation contre le Prince. Lui n'en a pas l'utilité, mais il connaît des gens qui pourraient être très intéressés.
- Si les PJ déclarent que les clans de Passegivre risquent de faire payer très cher au Prince le fait d'avoir volé et revendu cette relique du clan Louvard, ils ajoutent ☐ au test de compétence associé.
- Promettre une faveur supplémentaire au Prince Brigand ajoute ✨ au test de compétence associé. Le Prince connaît la valeur d'une dette, il pourrait s'avérer très utile qu'un héritier d'une baronnie ou qu'un puissant sorcier lui soit redevable.

Si les PJ parviennent à trouver un accord avec le Prince Brigand, celui-ci leur remet le Croc des Louvard en échange de ce qui a été promis. S'ils lui ont promis des faveurs, il les informe qu'il ne l'oubliera pas et qu'il leur demandera bientôt de tenir parole. Si les PJ réussissent à faire capituler le Prince, il leur rend simplement la dent de dragon. Si tous les PJ dépassent leur seuil de stress les premiers, le Prince Brigand disparaît avec le Croc grâce à une potion d'invisibilité.

« ATTAQUEZ-LE ! »

Le Prince Brigand a parfaitement conscience que les PJ peuvent tenter de l'attaquer s'il ne leur rend pas le Croc. Si les PJ engagent le combat, le Prince active sa potion d'invisibilité lors de son premier tour et s'enfuit aussi vite que possible. S'ils parviennent à s'emparer du Croc avant que le Prince ne détale, celui-ci ne fait rien pour le récupérer. Les PJ doivent encore affronter une douzaine de membres en colère de la Guilde des Voleurs (le MJ utilise les statistiques de Birg, mais remplace ses haches par des épées ou des dagues).

ÉPILOGUE

Le MJ lit l'un des textes suivants, selon la façon dont la rencontre avec le Prince Brigand s'est terminée.

+ SI LES PJ NE SONT PAS PARVENUS À RÉCUPÉRER LE CROC DES LOUVARD : +

Vous retournez au manoir Louvard. Vous sonnez à la porte. Hénou vous ouvre avec un regard empli d'espoir, mais son visage se décompose quand vous lui apprenez que vous n'avez pas pu récupérer le Croc. Le regard vide, il rentre et s'effondre sur une banquette. « Alors c'est fini. J'ai trahi mon clan et perdu l'une de nos reliques les plus précieuses. »

Il regarde le manoir autour de lui comme si c'était la dernière fois. « J'ai encore quelques mois, peut-être trouverai-je une solution. J'embaucherai des mercenaires, des pisteurs, des sorciers pour m'aider à le récupérer ». Il secoue la tête. « Par mes ancêtres, où vais-je trouver assez d'argent pour payer tout cela ? » Il soupire. « Au moins, j'ai un peu de temps pour régler mes affaires et préparer mes bagages. »

Hénou vous regarde. « Je suis sûr que vous avez fait de votre mieux. Je vous remercie d'avoir essayé, même si cela n'a servi à rien. Maintenant, je vous prie de m'excuser. » L'érudit se lève et retourne dans la bibliothèque en fermant la porte derrière lui. Vous entendez ses sanglots étouffés. Embarrassés, vous tournez les talons et quittez le manoir.

+ SI LES PJ ONT RÉCUPÉRÉ LE CROC DES LOUVARD : +

Vous retournez au manoir Louvard avec le Croc. Vous sonnez à la porte. Hénou vous ouvre avec empressement. Les larmes lui montent aux yeux quand il voit que vous avez récupéré la dent de dragon. « Vous l'avez retrouvée ! Oh, Kurnos soit loué, vous m'avez sauvé la vie, vous m'avez rendu mon honneur ! Je vous serai éternellement reconnaissant ! »

Il rapporte le Croc dans la bibliothèque et le repose sur son présentoir. En le contemplant, il songe tout haut : « Je n'ai pas encore fini d'étudier les gravures de la base... »

Il s'arrête en sentant vos regards insistants. Il vous dévisage à son tour, puis laisse échapper un petit rire nerveux : « Oh, oui ! Vous avez raison ! Je vais le remettre au coffre. »

BRYNN

4

VIGUEUR

2

AGILITÉ

2

INTELLIGENCE

2

RUSE

3

VOLONTÉ

3

PRÉSENCE

ENCAISSEMENT

6

SEUIL BLESS

19

SEUIL STRESS

13

Motivations

FORCE : Valeureuse. Brynn est l'incarnation du courage et de la noblesse, elle s'attache à défendre les opprimés.

DÉSIR : Justice. Bien qu'elle ait été forcée de quitter son poste de Maréchal de la Citadelle pour retourner à Forthyn dont elle était l'héritière, Brynn s'applique à faire respecter la loi et s'efforce de faire traduire tous les criminels en justice.

DÉFAUT : Ignorance. Brynn ne se rend pas compte de sa condition privilégiée, ce qui la désavantage quand elle est confrontée aux problèmes des gens ordinaires.

PEUR : Impuissance. Brynn a vu un démon massacrer sa famille et ses amis, et a été incapable de les défendre. Elle est angoissée et effrayée quand elle se retrouve dans une situation qui lui rappelle ces tristes circonstances.

Compétences

NOM	RANG	RÉSERVE DE DÉS
Athlétisme	2	◆◆◆◆
Commandement	3	◆◆◆
Connaissance (Aventures)	1	◆◆
Corps à corps (armes légères)	2	◆◆◆◆
Corps à corps (armes lourdes)	1	◆◆◆◆
Médecine	2	◆◆
Sang-froid	2	◆◆◆◆
Survie	1	◆◆

Armes et équipement

ARME	COMP.	DÉGATS	CRIT.	PORTÉE	SPECIAL
Lame de gardien	Corps à corps (armes légères)	7	2	Au contact	Ajoute ■ à n'importe quel test de combat de Corps à corps (armes légères) ou Corps à corps (armes lourdes) visant Brynn.
Marteau de guerre lesté	Corps à corps (armes lourdes)	10	4	Au contact	Choc 1, Encombrant 4, Imprécis 1, Renversement (peut dépenser ▲▲ pour faire tomber une cible à terre).
Bouclier	Corps à corps (armes légères)	4	6	Au contact	Parade 1, Déflexion 1, Imprécis 1, Renversement ; ajoute ■ à n'importe quel test de combat visant Brynn.

ÉQUIPEMENT

Armure de plates (+2 encaissement), 2 élixirs de santé (consommés, ils soignent 3 blessures chacun), 273 pièces d'argent.

Talents et aptitudes

NOM	DESCRIPTION
Hardiesse	Si les blessures de Brynn sont supérieures à la moitié de son seuil de blessure, elle ajoute □ à toutes ses attaques. Si elle souffre d'une blessure critique, elle ajoute un □ supplémentaire à toutes ses attaques.
Importune	Une fois par rencontre, au prix d'une manœuvre, elle peut se déplacer et arriver au contact d'un adversaire à portée moyenne.
Repos	Quand elle bat un rival ou une Némésis, un allié à portée courte élimine 2 points de stress.
Vengeance légitime	Une fois par tour, elle gagne □ contre un adversaire qui a blessé un allié depuis la fin de son dernier tour.



VEINARD



Motivations

FORCE : Bienveillance. Veinard sait à quel point il peut être difficile de se débrouiller tout seul, il est donc le premier à offrir son aide et sa compassion à ceux qui sont en difficulté.

DESIR : Appartenance. Veinard a été banni de sa communauté hyrrinx car celle-ci manquait de nourriture. Depuis, il cherche désespérément à appartenir à une nouvelle « famille ».

DEFAUT : Doute de lui. Comme le Prince Brigand lui a répété pendant des années que ses succès n'étaient dus qu'à une sacrée veine, Veinard doute de ses compétences et de ses aptitudes. Quand la pression devient trop forte, il est son pire ennemi.

PEUR : Rejet. Veinard craint que ses nouveaux compagnons, ou le peuple de Forthyn, le rejettent à cause de son passé dans la Guilde des Voleurs.

Compétences

NOM	RANG	RÉSERVE DE DÉS
Calme	2	🎲🎲
Connaissance (Aventures)	2	🎲🎲
Coordination	3	🎲🎲🎲
Discretion	3	🎲🎲🎲
Distance	2	🎲🎲
Magouilles	2	🎲🎲
Perception	2	🎲🎲
Pugilat	3	🎲🎲🎲
Système D	2	🎲🎲
Tromperie	2	🎲🎲

Armes et équipement

ARME	COMP.	DÉGATS	CRIT.	PORTEE	SPECIAL
Gantelet griffombre	Pugilat	5	3	Au contact	Ajoute ■ à n'importe quel test de combat de Corps à corps (armes légères) ou de Corps à corps (armes lourdes) visant Veinard. Si cette arme inflige une blessure critique, ajouter +30 au résultat.
Griffes naturelles	Pugilat	4	3	Au contact	Si cette arme inflige une blessure critique, ajouter +10 au résultat.
Six couteaux piquetoc	Distance	5	3	Courte	Doit récupérer chaque couteau avant de pouvoir l'utiliser à nouveau.

ÉQUIPEMENT

Cape, 3 élixirs de santé (consommés, ils soignent 3 blessures chacun), 27 pièces d'argent.

Talents et aptitudes

NOM	DESCRIPTION
Enfant des Ténèbres	Une fois par tour, tant qu'il est camouflé ou caché de tous les adversaires, il ajoute ses rangs en Ruse aux dégâts d'un coup réussi.
Lancer triple	Quand il utilise des couteaux de lancer pour effectuer une attaque, peut dépenser ▲▲ pour porter un coup supplémentaire à la cible infligeant 5 points de dégâts, +1 point de dégâts supplémentaire par ✨. Peut infliger jusqu'à deux coups supplémentaires par test de combat de cette manière, et doit avoir un couteau de lancer à portée de main pour chaque coup.
Maraudeur	Une fois par session, il peut dépenser un Point Narratif pour gagner Camouflage pour le reste de la rencontre, ajoutant ■ à tous les tests de combat le visant et □ à tous les tests de Discretion qu'il effectue tant qu'il est camouflé.
Pattes agiles	Peut effectuer une seconde manœuvre pour se déplacer sans subir de points de stress, toujours dans la limite de deux manœuvres par tour.
Sens aiguisés	Ajoute □ à tous ses tests de Perception et de Vigilance.
Tour de passe-passe	Une fois par rencontre, peut relancer deux dés d'un test de compétence qu'il a effectué. Ne peut pas relancer un dé affichant ✨.
Vivacité	Ne subit pas de malus pour se déplacer en terrain difficile.



GALADEN

2

VIGUEUR

4

AGILITÉ

2

INTELLIGENCE

3

RUSE

1

VOLONTÉ

2

PRÉSENCE

ENCAISSEMENT

4

SEUIL BLESS

16

SEUIL STRESS

13

Motivations

FORCE : Détermination. Galaden s'efforce d'accomplir toutes les tâches qui lui sont confiées. Son engagement l'aide à surmonter toutes les difficultés qu'il doit affronter.

DESIR : Vengeance. Galaden n'a qu'un objectif : tuer tous ceux qui ont massacré ses compagnons rôdeurs. Il est galvanisé par toute action qui lui permet de se rapprocher de son but.

DEFAULT : Distant. Depuis la mort de ses compagnons, Galaden ne se lie plus aux autres. Cette distance joue contre lui dans ses interactions sociales, en particulier avec des Humains.

PEUR : Échec. Galaden souffre du syndrome du survivant, car il a été le seul à s'en sortir quand les Uthuk ont attaqué. Le désir de vengeance le pousse à agir, mais il a toujours peur de ne pas être taillé pour cette tâche.

Compétences

NOM	RANG	RÉSERVE DE DÉS
Alchimie	2	●●
Athlétisme	2	●●
Connaissance (Interdit)	2	●●
Corps à corps (armes légères)	3	●●●
Discretion	1	●●●●
Distance	3	●●●●
Médecine	3	●●●
Sang-froid	3	●●●
Survie	2	●●●
Vigilance	2	●●

Armes et équipement

ARME	COMP.	DEGÂTS	CRIT.	PORTÉE	SPECIAL
Arc de Boisanglant	Distance	8	3	Longue	Lors du calcul des dégâts de cette arme, l'encaissement de la cible est réduit de 2.
Deux lames miroirs	Corps à corps (armes légères)	5	1	Au contact	

ÉQUIPEMENT

Armure en cuir ensorcelée (+2 encaissement) ; 3 doses de sève de Boisanglant (si Galaden inflige des dégâts avec une flèche ou une lame enduite de sève de Boisanglant, la cible ajoute ■ à tous les tests qu'elle effectue jusqu'à la fin de la rencontre), trousse d'apothicaire, 3 doses de toxine de cytise (si Galaden inflige des dégâts avec une flèche ou une lame enduite de toxine de cytise, la cible ne peut pas effectuer de manœuvres jusqu'à la fin de la rencontre), 2 élixirs de santé (consommés, ils soignent 3 blessures chacun), 3 bouquets d'herbes médicinales, 36 pièces d'argent.

Talents et aptitudes

NOM	DESCRIPTION
Arme en main	Une fois par tour, peut sortir ou ranger un objet au prix d'une brouille.
Démarche légère	Peut effectuer une seconde manœuvre pour se déplacer sans subir de points de stress, toujours dans la limite de deux manœuvres par tour.
Maîtrise des poisons	Peut enduire ses flèches ou ses lames de poisons. Dépense une manœuvre pour préparer une dose. La prochaine attaque effectuée avec cette arme avant la fin de la rencontre gagne une aptitude basée sur le type de poison (voir équipement ci-dessus).
Promesse de vengeance	Une fois par rencontre, peut choisir une cible à portée longue et ignorer les ■ des tests de combat contre cette cible pour le reste de la rencontre.
Prouesse	Une fois par tour, peut dépenser jusqu'à 3 points de stress pour ajouter un nombre égal de A à un test de combat réussi.
Sourd	Ajoute ■■ à tous les tests de Perception ou de Vigilance ne déterminant pas l'initiative où Galaden devrait utiliser son ouïe. Réduit les dégâts causés par les attaques soniques de moitié avant d'appliquer l'encaissement. Ne peut pas être désorienté par les effets soniques.



KEHLI



Motivations

FORCE : Inventive. Son cerveau fonctionne tout le temps à plein régime ; Kehli trouve toujours de nouvelles idées et des solutions à n'importe quel problème, ce qui l'a tirée de nombre de mauvais pas.

DESIR : Respect. Après avoir été chassée de deux guildes, Kehli veut perfectionner son art et être reconnue pour ses talents. Elle rêve de devenir l'une des héroïnes chantées par les bardes de Terrinoh.

DEFAULT : Égoïste. Depuis toute petite, Kehli croit dur comme fer aux histoires que lui racontait son barde de père. Convaincue d'être promise à un glorieux destin, elle fait rarement attention aux désirs et aux besoins des autres.

PEUR : Oubli. Même si elle sait qu'elle sera une héroïne, Kehli a peur de manquer sa chance et de rester dans l'oubli.

Compétences

NOM	RANG	RÉSERVE DE DÉS
Alchimie	2	🟡🟡🟢🟢
Charme	2	🟡🟡
Connaissance (Géographie)	2	🟡🟡🟢🟢
Connaissance (Savoir)	1	🟡🟢🟢🟢
Corps à corps (armes légères)	3	🟡🟡🟡
Distance	2	🟡🟡
Mécanique	3	🟡🟡🟡🟢
Magouilles	1	🟡🟢
Négociation	2	🟡🟡
Résistance	2	🟡🟢🟢
Système D	1	🟡🟢

Armes et équipement

ARME	COMP.	DÉGÂTS	CRIT.	PORTÉE	SPECIAL
Arbalète ajustée	Corps à corps (armes légères)	7	4	Au contact	Doit dépenser une manœuvre avant d'utiliser cette arme ; ajoute 🟡🟡 aux tests de combat effectués avec cette arme.
Bouclier	Corps à corps (armes légères)	3	6	Au contact	Ajoute 🟢 aux tests de combat visant Kehli.
2 bourses de poussière d'étoiles	Distance	4	-	Courte	Peut dépenser ⚡ ⚡ pour que tous les autres personnages au contact de la cible subissent 4 points de dégâts, plus 1 point de dégâts par ✨. Cette arme inflige des dégâts au seuil de stress d'une cible. Chaque bourse est à usage unique.
Marteau à deux têtes	Distance	5	2	Moyenne	Peut dépenser ⚡ ⚡ pour faire tomber la cible à terre.

ÉQUIPEMENT

Armure d'écailles naine (+2 encaissement ; l'encaissement de ce personnage ne peut pas être réduit quand il est touché par une attaque armée), 3 élixirs de santé (consommés, ils soignent 3 blessures chacun), 248 pièces d'argent.

Talents et aptitudes

NAME	ABILITY SUMMARY
Dure à cuire	Une fois par session, peut dépenser un Point Narratif au prix d'une brouille hors tour, immédiatement après avoir subi une blessure critique et déterminé son résultat. Le résultat obtenu est alors considéré comme égal à 01.
Mixture chimique	Une fois par session, peut dépenser 100 pièces d'argent pour effectuer un test d'Alchimie Moyen (🟢🟢) visant à préparer une bourse de poussière d'étoiles. Chaque ✨ net crée un objet supplémentaire.
-Né	Une fois par session, peut relancer un test d'Alchimie ou de Mécanique.
Piège astucieux	Une fois par rencontre, peut choisir une cible à portée courte et effectuer un test opposé de Mécanique contre Vigilance. En cas de succès, la cible est immobilisée jusqu'à la fin du prochain tour de Kehli. Le joueur doit décrire la façon dont il utilise ce talent.
Solution créative	Une fois par session, effectue un test d'Alchimie ou de Mécanique Difficile (🟢🟢🟢) pour préparer une mixture chimique ou un dispositif utile pour résoudre un défi en cours. Avant de lancer les dés, le joueur doit décrire ce que fait son personnage et comment sa création aide à surmonter l'épreuve.
Têtue	Ajoute 🟢 aux tests de compétence sociale visant Kehli.



VAERIX

3

VIGUEUR

2

AGILITÉ

3

INTELLIGENCE

3

RUSE

5

VOLONTÉ

2

PRÉSENCE

ENCAISSEMENT

4

SEUIL BLESS

16

SEUIL STRESS

15

Motivations

FORCE : Visions. Les rêves dans lesquels Vaerix voit l'anéantissement des hybrides sont devenus l'une des principales motivations de cet exilé. Face à un défi, il se remémore ses visions, et la conviction que son échec entraînerait leur réalisation et scellerait le destin des hybrides le pousse à se surpasser.

DÉSIR : Tolérance. Vaerix voudrait créer un monde où les dragons hybrides formeraient un peuple uni et intégré aux autres communautés.

DÉFAUT : Brusque. Après avoir été mutilé et banni par sa propre espèce, Vaerix s'est renfermé sur lui-même. Il est souvent brusque, voire cassant avec autrui.

PEUR : Rejet. Vaerix a été profondément blessé par le châtement et l'exil que lui ont infligés ses proches. Sous ses airs bourrus, il craint d'être à nouveau rejeté et hésite toujours à se placer dans une situation où son opinion risque d'être désavouée.

Compétences

NOM	RANG	RÉSERVE DE DÉS
Athlétisme	2	●●●●
Commandement	3	●●●●●
Connaissance (Savoir)	2	●●●●●
Corps à corps (armes légères)	1	●●●●●
Corps à corps (armes lourdes)	3	●●●●●
Distance	2	●●●●
Médecine	3	●●●●●
Pugilat	1	●●●●●
Sang-froid	3	●●●●●
Survie	3	●●●●●

Talents et aptitudes

NOM	DESCRIPTION
Chirurgien 2	Quand Vaerix effectue des tests de Médecine pour soigner des blessures, la cible élimine deux blessures supplémentaires.
Étreinte du destin	Après un test de combat réussi, peut dépenser un Point Narratif pour ajouter 5 points de dégâts à un coup.
Sens de la rhétorique	Vaerix effectue un test de Commandement Moyen (◆◆). Pour chaque ★ net, un allié à portée courte élimine 1 point de stress. Pour chaque ▲, un allié bénéficiant de Sens de la rhétorique élimine 1 point de stress supplémentaire.
Sens de la rhétorique amélioré	Quand Vaerix utilise Sens de la rhétorique, les alliés affectés ajoutent □ à tous les tests de compétence qu'ils effectuent pendant trois rounds.
Tourbillon de papillon	Quand il manie une lance ou un bâton, peut dépenser une manœuvre et subir 2 points de stress. Jusqu'au début de son prochain tour, tous les ennemis qui terminent leur tour au contact avec Vaerix subissent alors un coup infligeant 6 points de dégâts, et quand Vaerix effectue une attaque avec cette arme, il peut dépenser ▲▲ pour porter un coup à une autre cible au contact, infligeant 6 points de dégâts, plus 1 point de dégâts par ★.

Armes et équipement

ARME	COMP.	DÉGÂTS	CRIT.	PORTÉE	SPECIAL
Cloche de guerre	Corps à corps (armes légères)	6	3	Au contact	Les cibles touchées avec cette arme ajoutent ■ aux tests qu'elles effectuent jusqu'à la fin de la rencontre.
Lance de Rivegarde	Corps à corps (armes lourdes)	6	3	Au contact	Ajoute □ aux tests de combat que Vaerix effectue avec cette arme.
Serres	Pugilat	4	3	Au contact	
Souffle ardent	Distance	4	3	Courte	Peut dépenser ▲▲ pour que tous les autres personnages au contact avec la cible subissent 6 points de dégâts, plus 1 point de dégâts par ★. Après avoir effectué une attaque avec cette arme, Vaerix doit attendre deux rounds avant de pouvoir recommencer.

ÉQUIPEMENT

Robe épaisse (+1 encaissement), 2 élixirs de santé (consommés, ils soignent 3 blessures chacun), trousse d'apothicaire, 4 pièces d'argent.



SYRUS



Motivations

FORCE : Optimisme. Syrus est convaincu que les gens ont du bon en eux et qu'ils agissent toujours au mieux. Il leur accorde souvent une chance de se racheter.

DÉSIR : Maîtrise. Syrus veut devenir un sorcier puissant et utiliser sa puissance arcanique pour créer un monde meilleur.

DÉFAUT : Naïf. Syrus est souvent déconfit quand les gens profitent de sa bonté naturelle et trahissent sa confiance.

PEUR : Échec. Syrus a peur que son pouvoir ne suffise pas à protéger les êtres qui lui sont chers et à créer un monde meilleur. Le moindre revers porte un grand coup à son amour-propre.

Compétences

NOM	RANG	RÉSERVE DE DÉS
Arcanes	3	●●●●
Calme	2	●●●
Charme	1	●●●
Connaissance (Savoir)	3	●●●●
Corps à corps (armes lourdes)	2	●●
Résistance	2	●●
Sang-froid	2	●●●
Vigilance	2	●●●

Weapons & Equipment

ARME	COMP.	DÉGÂTS	CRIT.	PORTÉE	SPECIAL
Bâton magique	Corps à corps (armes lourdes)	3	4	Au contact	Ajoute ■ à n'importe quel test de combat de Corps à corps (armes légères) ou Corps à corps (armes lourdes) le visant. Augmente de 4 les dégâts des sorts d'attaque lancés par Syrus, et augmente leur portée d'un niveau (voir les descriptions de sorts).
ÉQUIPEMENT					
Robe de protection enchantée (+1 encaissement).					



Suggestions de sorts

NOM	TYPE	DESCRIPTION
Bourrasque	Sort d'Attaque	Syrus choisit une cible à portée moyenne et effectue un test d'Arcanes Difficile (◆◆◆) considéré comme une attaque à Distance. Si le test est réussi, Syrus inflige à la cible 10 points de dégâts, plus 1 point de dégâts par ✨. Cette arme inflige des dégâts au seuil de stress. Syrus peut dépenser ▲▲ pour mettre la cible à terre.
Cyclone bouclier	Sort de Barrière	Syrus choisit jusqu'à deux cibles à portée courte et effectue un test d'Arcanes Difficile (◆◆◆). Si le test est réussi, jusqu'à la fin du prochain tour de Syrus, les cibles réduisent de 1 les dégâts de tous les coups qu'elles subissent, et de 1 supplémentaire pour chaque ✨ au-delà du premier. Syrus peut affecter une cible supplémentaire en dépensant ▲. Au prix d'une manœuvre à son prochain tour, les effets du sort peuvent être maintenus pour un tour de plus.
Éclair ardent	Sort d'Attaque	Syrus choisit une cible à portée longue et effectue un test d'Arcanes Moyen (◆◆) considéré comme une attaque à Distance. Si le test est réussi, Syrus inflige à la cible 10 points de dégâts, plus 1 point de dégâts par ✨. Il peut également dépenser ▲▲ pour que la cible subisse à nouveau 10 points de dégâts au début de son prochain tour.
Soleil aveuglant	Sort de Malédiction	Syrus choisit jusqu'à deux cibles à portée moyenne et effectue un test d'Arcanes Difficile (◆◆◆). Si le test est réussi, jusqu'à la fin du prochain tour de Syrus, les cibles doivent retirer un ◆ à leurs tests pour affecter une cible supplémentaire à portée. Après qu'une cible affectée a effectué un test de compétence, Syrus peut retourner un ■ sur une face affichant ✕. Au prix d'une manœuvre à son prochain tour, les effets du sort peuvent être maintenus pour un tour de plus.
Sort de prédilection – Boule de feu	Sort d'Attaque	Syrus choisit une cible à portée moyenne et effectue un test d'Arcanes Difficile (◆◆◆) considéré comme une attaque à Distance. Si le test est réussi, Syrus inflige à la cible 8 points de dégâts, plus 1 point de dégâts par ✨. Il peut également dépenser ▲▲ pour que tous les personnages à portée courte subissent un coup infligeant 8 points de dégâts, plus 1 point de dégâts par ✨, puis dépenser ▲▲ pour que tous les personnages touchés par cette attaque subissent à nouveau 8 points de dégâts au début de leur prochain tour.

Talents et aptitudes

NOM	DESCRIPTION
Compagnon animal	Indris le Phénix (Syrus dépense une manœuvre pour accorder à Indris une manœuvre et une action).
Douleur mutuelle	Quand Syrus ou Indris subissent des blessures censées dépasser leur seuil de blessure, l'autre subit les blessures à la place.
Frère de phénix	Une fois par rencontre, Syrus peut dépenser un Point Narratif pour soigner 4 blessures et 4 points de stress ou ajouter +4 points de dégâts à un sort d'Attaque.
Lancer remarquable	Lorsque Syrus lance un sort, il peut dépenser un Point Narratif pour ajouter au résultat un nombre de ▲ égal à ses rangs en Connaissance (Savoir).
Sort de prédilection	Ce talent permet à Syrus de lancer un sort spécifique de façon particulièrement efficace. Voir « Boule de feu » dans les suggestions de sorts ci-dessus.
Surpuissance	Tous les sorts d'Attaque gagnent gratuitement l'amélioration Incendie, et les dégâts de base des sorts sont augmentés de 2. Ces effets ont été ajoutés aux profils des sorts suggérés.



Indris le Phénix (rival)



Compétences : Athlétisme 2, Perception 3, Pugilat 2.

Talents : Finesse (quand il effectue un test de Pugilat, Indris peut utiliser Agilité à la place de Vigueur).

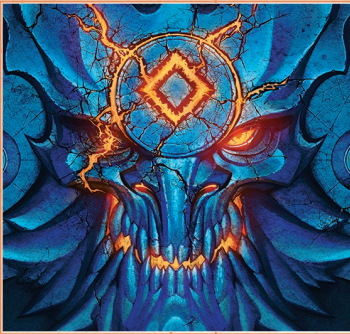
Aptitudes : Créature volante, Corps lumineux (le corps d'Indris crée de la lumière qui éclaire à portée courte, enlevant ■ à toute dissimulation dans l'obscurité), Renaître de ses cendres (quand Indris dépasse son seuil de blessure, il s'enflamme puis est réduit en un tas de cendres ; tous les personnages à portée courte subissent 5 blessures [Syrus n'est pas affecté par cet effet] ; à la fin de la rencontre, Indris renaît de ses cendres avec 0 blessure), Gabarit 0.

Équipement : Serres et bec enflammés (Pugilat ; Dégâts 3 ; Critique 3 ; Portée [au contact]).

ROYAUMES DE TERRINOTH™



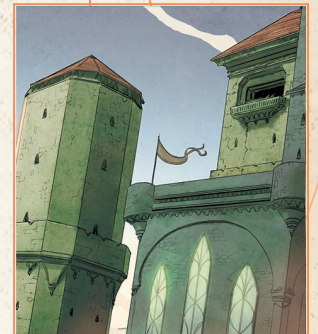
L'AVENTURE VOUS ATTEND DANS LES BAS-FONDS MAL FAMÉS DE PASSEGIVRE !



La guerre fait rage dans les Royaumes de Terrinoth. Les immondes Uthuk Y'llan ont envahi les Terres Sombres de Ru, brisé les défenses dressées sur leur passage et mis les armées des baronnies en fuite. Les réfugiés ont envahi Passegivre, la Cité Libre située à l'extrême nord, où circulent ces derniers temps des rumeurs alarmantes. La Garde, qui lutte pour maintenir l'ordre, se tourne vers les héros pour obtenir de l'aide à la suite d'un vol un peu particulier.



LES MENACES DE L'OMBRE est une aventure conçue pour initier les joueurs au jeu de rôle GENESYS et au riche univers fantasy de Terrinoth. Dans cette histoire, les joueurs incarnent l'un des six héros emblématiques de DESCENT : LÉGENDES DES TÉNÈBRES. Ensemble, ils doivent mettre un terme à la guerre de l'ombre qui se prépare sous la cité ; pour l'un d'eux, l'aventure est sur le point de devenir très personnelle.



Ce supplément pour GENESYS comprend :

- Un ensemble de règles simplifiées qui vous permettront de jouer : vous n'avez besoin d'aucun autre livre !
- Six personnages prêts à jouer, avec leurs pouvoirs et leurs aptitudes uniques, basés sur les héros de DESCENT : LÉGENDES DES TÉNÈBRES.
- Une aventure captivante qui vous plongera au cœur de l'action et qui permettra aux nouveaux joueurs de découvrir GENESYS.

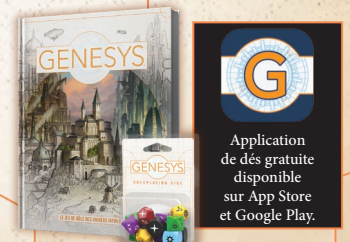


GENESYS

TERRINOTH™

LEGENDS

 **EDGE**
STUDIO




Application
de dés gratuite
disponible
sur App Store
et Google Play.

L'utilisation de ce supplément
requiert les Roleplaying Dice ou
l'Application de Dés.