

DRAGONS

◆ LE JEU DE RÔLE ◆



LE GUIDE DU JOUEUR



Crédits

DRAGONS est un jeu de rôle produit par le studio Agate sur une idée originale de Joëlle 'Iris' Deschamp et Nelyhann.

Direction éditoriale et conception

Joëlle 'Iris' Deschamp et Nelyhann

Coordination éditoriale

Dominique 'Doudou' Lacrouts ; Joëlle 'Iris' Deschamp ; Nelyhann

Traduction

Dominique 'Doudou' Lacrouts ; Jérôme Vessière ; Vincent Basset ; Sandy Julien

Rédaction

Alak Dûl ; Benji Lacrouts ; Dominique 'Doudou' Lacrouts ; Félix Huet ; Joëlle 'Iris' Deschamp ; Nelyhann ; Olivier Fanton ; Vincent Basset

Relecture

Dominique 'Doudou' Lacrouts ; Frédéric 'Atorgael' Pilling ; Frédéric Leroy ; Ginkoko ; Joëlle 'Iris' Deschamp ; Laurent 'Elcath' Catinaud ; Laurent 'NainPaladin' Chouraki ; Nelyhann ; Stéphane 'J2N' Roy

Direction artistique

Nelyhann

Direction artistique associée

Asamijess ; Benjamin 'OldBen' Diebling et Joëlle 'Iris' Deschamp

Illustration de couverture

Nicolas Jamme;

Illustrations intérieures

Charlène 'Chane' Tabary ; Cheza ; Delphine 'GinL' ; Fred Pinson ; Joëlle 'Iris' Deschamp ; Nicolas Jamme ; Olivier 'Akae' Sanfilippo ; Yvan 'Gawain' Villeneuve

Maquette

Delphine 'GinL'

Logo

Julien Telo

Remerciements

Un grand merci aux soutiens de la campagne Ulule qui ont permis à DRAGONS d'exister !

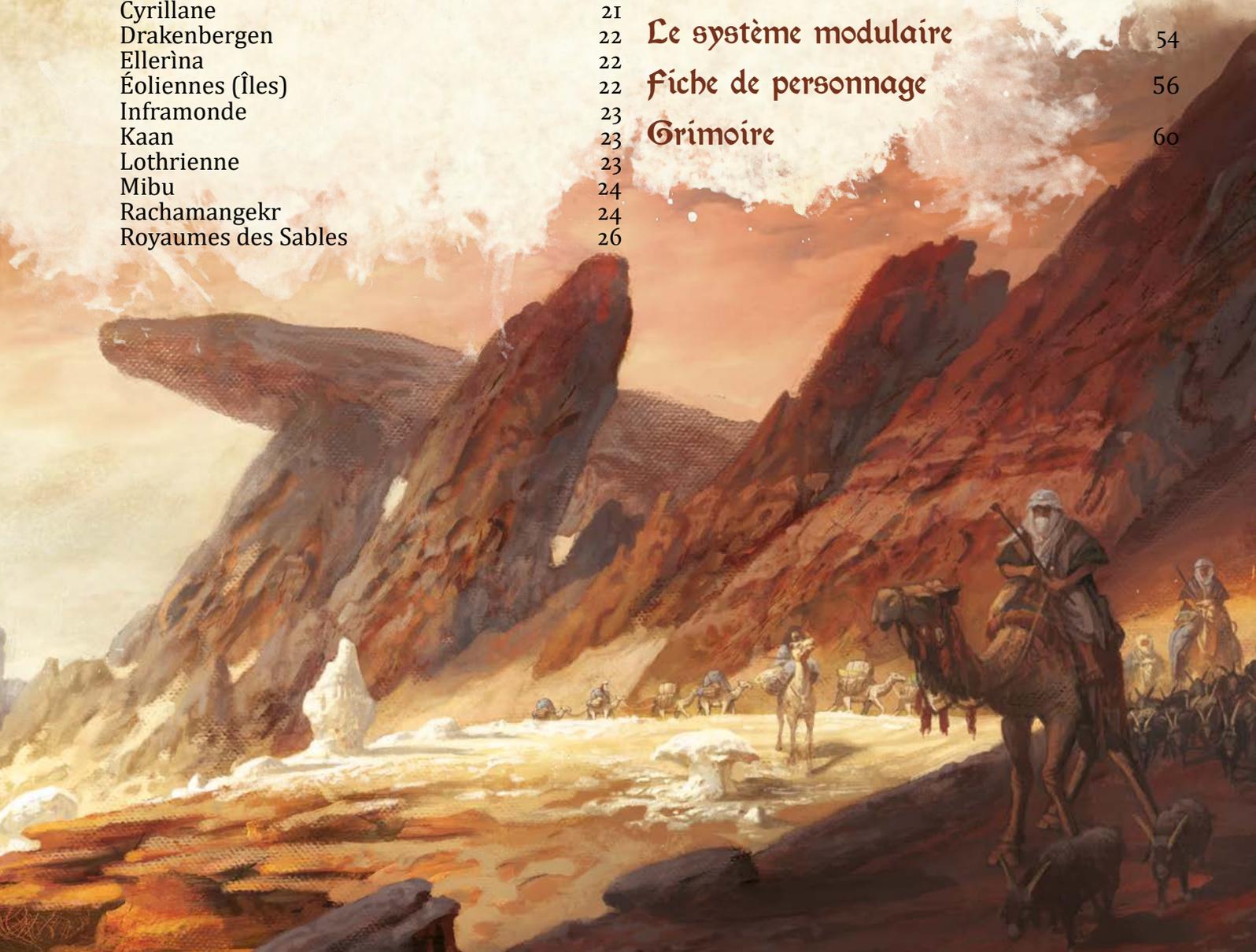
Merci aussi à tous ceux qui ont testé le jeu et les scénarios, et ceux qui nous ont fait part de leurs retours de lecture sur les textes en cours : Alexandre 'Xandrae' Italia ; Alexandre Rougier ; Amnèsya ; Boris 'Soulnight' Bouard ; Cédric Benslimane ; Cindy 'Nails' Husson ; Clément 'Foz' Fory ; Edouard H. Blaes ; Etienne 'Etmer_Fachronies' Mercier ; Fabrice 'Fafi' Burguès ; Frédéric 'Atorgael' Pilling ; Greg Dayet ; Hugo 'Demyke' Lacrouts ; Laurent 'NainPaladin' Chouraki ; Noé 'Douarkoïq' Lacrouts ; Quentin 'Aeghiss' de Goër ; Rémy Masetto ; Roger Noguera ; Silas 'Grayfoxliquid' Rummel ; Stéphane 'Larco' Larré ; Sylvain 'Pwyll' Moriame ; Tom Ferréol ; William 'Casair' Odet.





Table des matières

Crédits	2	Septentrion	27
Table of Contents	3	Shi-huang	27
Avant-propos	4	Torea	27
La forge du destin	6	Pas à pas	28
Eana	10	Choisir sa civilisation	28
Les chants d'Eana	11	Déterminer l'Éveil à la magie	29
Les lunes d'Eana	11	Drakeides	30
La guerre de l'Aube	13	Merosis, les demi-orcs	33
La Horde et l'apothéose de Tamerakh	13	Tieffelins	36
Civilisations d'Eana	14	Ensorceleur	40
Acoatl	15	Prêtre	44
Ajagar	16	Dons	50
Arolavie	16	Abjuration roborative	51
Barbaresques (Îles)	16	Ambidextre	51
Cité Franche	18	Archiviste	51
Cyrillane	21	Brise-lame	51
Drakenbergen	22	Armures	52
Ellerina	22	Enfiler ou retirer son armure	52
Éoliennes (Îles)	22	Le système modulaire	54
Inframonde	23	Fiche de personnage	56
Kaan	23	Grimoire	60
Lothrienne	23		
Mibu	24		
Rachamangekr	24		
Royaumes des Sables	26		



Avant-propos



salutations Élus d'Éternité !

DRAGONS est la nouvelle création du studio Agate. Il associe l'équipe artistique des Ombres d'Esteren, le jeu de rôle français le plus primé, aux meilleurs spécialistes techniques du plus vieux des jeux de rôle, qui ont notamment été les traducteurs de la 3^e et 4^e édition en France.

Motorisé par les règles augmentées de la 5^e édition auxquelles il apporte de nombreuses options, **DRAGONS** dépeint Eana, un nouveau cadre de campagne pour vos aventures. Dans la tradition de la Sword & Sorcery, les aventuriers traverseront des paysages grandioses et rencontreront des civilisations exotiques et hautes en couleurs. Ils devront survivre à de nombreux périls, des adversaires étranges et dangereux, que ce soit les engeances répugnantes du Chancre, les princes démons de la lune Mélancolia ou les redoutables chefs barbares des hordes kaanis. Par leur courage, leur bravoure ou leur filouterie, ils trouveront peut-être leur chemin vers la mythique Forge du Destin et deviendront des dieux.

Ce Guide du joueur vous propose de découvrir le monde d'Eana et de créer vos premiers personnages qui en sont originaires :

- ☞ **La Forge du Destin.** Découvrez les légendes à propos de la lune Éternité et ce que cela signifie d'être l'un de ses élus.
- ☞ **Le monde d'Eana.** Apprenez les temps forts de l'histoire du monde – de la chute des Voyageurs à l'ascension de Tamerakh le conquérant merosi devenu un dieu – et découvrez les grandes civilisations que vous pourrez explorer.
- ☞ **Création de personnage.** Deux nouvelles étapes de la création de personnage vous permettent de déterminer la civilisation à laquelle appartient votre personnage et son Éveil, c'est-à-dire sa relation à la magie.
- ☞ **Espèces.** Ce chapitre vous présente les drakéides, les merosis (demi-orcs) et les tieffelins et leurs spécificités dans l'univers d'Eana.
- ☞ **Classes.** Découvrez les dieux honorés par les prêtres, le domaine de l'étrange et les aptitudes des ensorceleurs psychurges. Bien d'autres encore vous attendent dans le livre de base de **DRAGONS : AVENTURIERS**, ainsi qu'une nouvelle classe inédite : le lettré.
- ☞ **Dons.** Cette partie vous permet de choisir parmi 3 dons inédits. **AVENTURIERS** en contient plus de 40.
- ☞ **Règles.** Voyez comment le système modulaire permet d'adapter le jeu à vos souhaits pour distiller l'ambiance de votre choix.
- ☞ **Fiche de personnage.** Une fiche de personnage adaptée à l'aventure sur Eana vous attend à la fin de ce guide.

Faites bon voyage et peut-être nous retrouverons-nous à la taverne de Merrienne sur le port de la Cité Franche !

Iris





La forge du destin



La Forge du destin fait partie de la mythologie d'Eana. Certains racontent qu'elle se situe dans les profondeurs magmatiques du monde, d'autres qu'elle a été construite sur la face cachée de la lune Éternité. De nombreux shamans du Bandiko-Mibu croient qu'on ne peut l'atteindre que par l'intermédiaire des rêves. La Forge est présente sous de nombreux noms dans le folklore des civilisations : Stor Smedja en Arolavie, Bengkel Pandai Besi dans le pays draconique du Rachamangekr ou encore Ukhaantai dans les territoires du Kaan.

De multiples théories

On prête à la Forge du destin de nombreux pouvoirs dont celui d'enfanter des dieux. Est-ce la raison qui expliquerait que nul n'en est jamais revenu ? Y meurt-on ou y devient-on un être divin, capable de transformer la réalité mais renonçant à son incarnation terrestre ?

De nombreux textes et légendes font référence à ce lieu mythique et les transfigurations qui s'y déroulent. Voici des extraits d'un des plus fameux où l'auteur, dont l'identité s'est perdue dans les méandres du temps, fait l'hypothèse que la Forge du destin est un moyen pour les individus de s'émanciper des dieux. Le texte original, caché au cœur de l'une des bibliothèques de la Cité Franche, est rédigé dans une langue voisine du cyrillan. Dans d'autres versions, la Forge du destin est au contraire décrite comme un instrument divin pour asseoir leur domination et choisir les mortels les plus extraordinaires qui viendront grossir leur panthéon.

Votre meneur décidera si la Forge du destin existe ou pas dans votre campagne. Pour le découvrir, il faudra sans doute que votre aventurier fasse preuve de courage et de ténacité. Combien sont morts pour retrouver ce que certains décrivent comme un mythe qui n'existe que dans les vieux contes que l'on raconte aux enfants ?

Les élus du destin

Tous les êtres vivants sont soumis aux caprices des dieux qui décident arbitrairement de leur destin. Ainsi, alors qu'un sage étudiera durant des décennies pour perfectionner sa maîtrise d'un domaine de connaissance, il sera surpassé par un jeune prodige élu de la lune Éternité, l'astre divin. Depuis la nuit des temps, la Forge du destin apparaît comme une exception dans ce système de lois cosmologiques en offrant une chance, même infime, à chaque individu de contrecarrer la toute-puissance des dieux et de s'affranchir de la destinée qui a été choisie pour lui. Les élus de la lune Éternité, choisis par les dieux, sont des êtres à part qui se révèlent à mesure

qu'ils s'éprouvent et s'exposent au danger. Ils maîtrisent un panel d'aptitudes et de sorts bien plus large que tout ce dont peuvent rêver la plupart des habitants d'Eana. Peut-être périront-ils avant de changer le destin des nations ou même celui d'autres mondes, mais quel que soit le chemin qu'ils suivent, ils ont en eux un potentiel exceptionnel. En cela, ils sont aussi les plus à même de relever les défis prodigieux opposés à ceux qui se présentent devant la Forge du destin et ce faisant, à échapper à l'emprise des dieux. Cette ironie interroge sur l'origine de la Forge du destin et des forces qui ont présidé à sa création.

☒ Traverser le Labyrinthe

L'histoire a enseigné ce dont sont capables les élus du destin. Ils peuvent bâtir des empires, façonner des artefacts redoutables, et modifier le cours de l'histoire pour le meilleur comme pour le pire. D'abord au service des divinités et accomplissant leurs desseins, ces héros peuvent espérer se libérer de leur emprise grâce au pouvoir de la Forge du destin. Pour cela, ils doivent trouver leur chemin vers ce lieu légendaire et franchir le Labyrinthe qui les sépare de la Forge elle-même. Ce dédale immense met à l'épreuve l'âme, l'esprit et le corps sous le regard insondable de créatures ancestrales. Atteindre la Forge est un exploit épique. Il y est possible de littéralement forger sa destinée en formulant un unique vœu susceptible de transformer la réalité. Sa puissance dépasse très largement ce que peut offrir même le sort souhait, et transforme par la même occasion celui qui l'invoque en divinité. On nomme cet événement le Vœu.

Le Vœu

Quel vœu peut-on formuler devant la Forge du destin ? Il n'y a pas de réponse assurée à cette question. Après tout, personne n'est jamais revenu de la Forge pour en témoigner. Pourtant, depuis des millénaires, les augures et les visions des devins affirment que celui qui traverse le Labyrinthe et se présente devant la Forge pourra prononcer un tel vœu. Cependant, la manière de formuler son vœu et les limites de celui-ci obéissent certainement à des règles, car de nombreux

mythes suggèrent que d'imprudents arrogants tentant d'avoir des vœux infinis, par exemple, furent détruits par la Forge. Qu'est-il advenu de l'essence de ces anciens héros trop sûrs d'eux ?

Il semble aussi certain que les vœux ne permettent pas de libérer le monde de certaines menaces comme le Chancre. Malgré l'horreur qu'il représente, il n'a jamais pu être détruit par les héros qui luttent contre lui depuis des milliers d'années. La Forge du destin ne permettrait pas non plus de tuer une divinité. Pour ces raisons, certains pensent que la Forge du destin n'est pas aussi puissante qu'on veut bien le dire, et qu'elle n'est en aucun cas un instrument au service du bien commun.

La violence divine

Dans l'histoire du monde, deux mortels, figures mémorables d'Eana, sont devenus des dieux grâce à la Forge du destin : le conquérant merosi Tamerakh et sa mère Xonim. Tous ceux qui s'intéressent à l'histoire savent aussi que la capitale de celui qui devint dieu fut entièrement éradiquée dans des circonstances peu claires, et pour cause : il n'y eut pas de témoin direct pour en parler. Théologiens et mystiques sont d'accord sur une chose : l'apothéose divine transforme l'être. Les dieux que sont aujourd'hui Tamerakh dit Tempête et Xonim dite Nuit sont différents des mortels qu'ils furent. Quelle que soit la force de la volonté, il existe dans la nature divine quelque chose qui se mêle à l'individu et le transfigure radicalement.

Les mystères des dieux oubliés

L'histoire d'Eana est marquée par l'influence de divinités que beaucoup ont oublié, ce qui suppose qu'un certain nombre de mortels ont atteint – au moins pour un temps – ce statut exceptionnel par l'intermédiaire de la Forge du destin. Ainsi en est-il de Bêdawîtf, « l'Infinitude » comme le surnommaient ses adeptes dans les royaumes des Sables, où certains continuent d'ailleurs de le vénérer. Les ouvrages de magie noire mentionnent Aya-Amasis, la lune des ténèbres, à qui on attribue les premiers rites de momification. Les elfes évoquent pour leur part un dieu qui était issu de leur peuple et qui fut dévoré par le Cauchemar ; on dit même que son nom – oublié – disparut des mémoires en cette circonstance. Quelques-uns espèrent encore pouvoir le sauver, mais à quel prix ?

☒ Théories autour des élus du destin

Depuis qu'Éternité existe, les mortels s'interrogent sur la cause de l'élection de certains. Pourquoi quelques individus deviennent des héros alors que tant d'autres s'épuisent en vain et sont massacrés sans espoir ? Nul ne peut prétendre le savoir avec certitude, mais philosophies et religions offrent des modèles à ceux qui cherchent des réponses à ces questions. Voici quelques-unes des grandes théories.

L'œuvre des Voyageurs

La civilisation des Voyageurs a disparu, mais son héritage persiste. On les rencontre dans les légendes de plusieurs peuples et sous des noms variés. Un certain nombre d'érudits et de mystiques pensent que la Forge du destin a été créée par les Voyageurs. D'autres s'appuient sur des démonstrations qu'il est difficile de vérifier, d'autres s'en remettent à leurs visions. Faut-il croire que malgré la fin de cette glorieuse civilisation, l'un de leurs projets les plus ambitieux serait toujours à l'œuvre, utilisant les élus du destin pour aboutir à façonner l'univers d'une manière bien particulière, sur des millénaires ? Après tout, pourquoi des entités aussi puissantes auraient-elles ignoré leur extinction prochaine ? Pour ceux qui adhèrent à cette théorie, tout a un sens qui s'éclaire a posteriori. Le projet des Voyageurs se dessine quand on regarde les grandes tendances de l'histoire. Leur dessein se

révèle dans des motifs discrets, mais récurrents que les individus les plus persévérants peuvent discerner. Les théoriciens par ailleurs croyants tendent à penser que les dieux ont leur part dans ce plan cosmique. Dès lors les prophéties et la divination sont d'autres moyens importants pour comprendre la marche du monde et l'accompagner. Selon cette vision, les élus du destin sont avant tout des véhicules du changement, des outils au service d'une cause qui les dépasse et dont ils peuvent ne pas avoir conscience – se croyant à tort libres de leurs actes. Il s'ensuit que les devins, les mystiques et les prêtres sont dotés d'une autorité supérieure à celle des héros pour discerner le vrai du faux, le Bien du Mal. La majorité des tenants de cette théorie pensent également que le seul moyen d'accéder à la Forge est d'emprunter un Ateak, l'un des portails sculptés par les Voyageurs.

Le hasard ou la théorie du Méta-dieu

D'après cette théorie, les élus du destin ne sont pas à proprement parler choisis, ils sont seulement les bienheureux élus du hasard, d'une force que certains nomment le Méta-dieu, Maître du destin. Ils estiment que son pouvoir dépasse largement celle des divinités et leur préexisterait. De la même manière

que certains acquièrent très tôt l'Éveil, que d'autres naissent vigoureux ou meurent très vieux, les élus du destin auraient simplement de la chance. Leurs décisions et leur volonté leur permettrait d'exploiter cette facilité innée. En tous cas, le destin serait fondamentalement aveugle et dépourvu d'intentions.

La force de la volonté ou le mythe de la seconde conscience

Pour les tenants de cette croyance, parler d'élus du destin est un abus de langage. En effet, ils estiment que les soi-disant « élus » ne sont à la base que des gens normaux se distinguant par une grande volonté et une grande ambition leur permettant d'atteindre le stade de seconde conscience. C'est parce que les futurs héros auraient en eux une force morale latente qu'ils seraient capables d'entrer d'une certaine façon en résonance avec la Forge du destin leur permettant alors de se transcender. Cette façon

de penser se retrouve dans plusieurs religions et philosophie d'Eana et s'applique aussi à l'Éveil qui pourrait être déclenché à force de travail et de persévérance.

Selon ce postulat, le succès des élus, comme leur nature même d'élus, représente un mérite et une récompense pleinement justifiée. Ceux qui ne sont pas élus eux-mêmes n'ont simplement pas travaillé assez dur pour obtenir cette consécration et ne peuvent s'en prendre qu'à eux-mêmes.

Perception des élus du destin dans la campagne

Cette section propose plusieurs manières dont les peuples d'Eana peuvent traiter les élus du destin, ceux capables d'accéder à une classe de personnages et aux pouvoirs afférents : en résumé vous, les aventuriers. Votre meneur vous annoncera la manière dont ces élus sont généralement considérés dans la campagne que vous allez jouer. Il est bien sûr possible d'utiliser différentes options au cours d'une même campagne selon les régions du monde ou même selon les croyances individuelles.

Par défaut, les habitants d'Eana qui ne sont pas élus font preuve d'une certaine résignation. Ils se comportent sensiblement de la même manière qu'un paysan voué à une vie d'humilité considérerait un prince né dans l'opulence et promis à une existence fastueuse au cours de laquelle il ne manquera jamais de rien. Les mortels conscients de ne pas être élus ressentent quelque part au fond d'eux un soupçon d'amertume, mais ils savent que c'est ainsi : le monde est injuste et la seule chose qu'ils peuvent faire est d'agir à leur niveau, sans nourrir d'ambition démesurée qui les mènerait à coup sûr à une fin tragique. Ils savent que personne ne les ramènera à la vie s'ils succombent. Même ceux qui deviennent serviteurs de héros ne se laissent généralement pas griser. Ils savent qu'ils sont les anonymes qui meurent dans les batailles des grands et qu'ils devront lutter, faire preuve d'astuce et de persévérance pour survivre et protéger le peu qui est à eux. Le meneur peut décider que la perception des élus par les peuples d'Eana est plus tranchée, surtout dans les cas où il souhaite donner une place de choix à la Forge du destin dans sa campagne – et donc la possibilité pour ces élus de devenir potentiellement des dieux. Dans les premiers temps, les élus paraissent simplement être des personnes très douées. Seulement, la rapidité avec laquelle ils progressent et maîtrisent des aptitudes rares ne laisse plus guère de doute quant à ce qu'ils sont. Les réactions à leur égard se transforment et même ceux qu'ils connaissent depuis des années peuvent être amenés à agir différemment. Comme ceux qui sont touchés par l'Eveil, les aventuriers peuvent provoquer des réactions qui vont de l'admiration à la haine, en passant par la peur et la jalousie.



Admiration

Ceux qui sont protégés et aidés par les aventuriers élus du destin peuvent développer une profonde admiration qui se mue avec le temps en vénération tant la différence entre un simple roturier et un héros niveau 5, 10 ou 15 devient abyssale. Pour la population, un personnage qui dépasse le niveau 15 est pour ainsi dire un demi-dieu : on le perçoit de plus en plus comme l'un de ces héros qui pourrait gravir les marches menant à la Forge du destin. Personne ne sort indemne de célébrations qui font de lui l'égal des rois d'antan, un être digne de diriger des empires. Peut-on vraiment avoir des amis quand on est entouré de gens qui voient seulement la puissance et les hauts faits accomplis ?

Être adulé, est-ce vraiment être aimé ? En choisissant cette approche, le meneur donne à votre PJ un véritable atout. Le simple fait d'être un aventurier, même de faible niveau, lui donne une aura unique.



Jalousie

Vous les élus, les héros en devenir, vous êtes une minorité. Ceux qui n'ont pas été choisis par la lune Éternité forment la grande majorité des habitants d'Eana et nourrissent de la jalousie voire de la haine à l'égard de ceux qui bénéficient arbitrairement d'avantages décisifs. En choisissant cette option, le meneur estime que la perception du peuple à l'égard des élus est au mieux ambivalente, au pire clairement hostile. Sitôt que votre aventurier sera repéré comme étant un élu, ses adversaires et rivaux feront tout pour lui barrer la route, le mettre en difficulté voire le tuer – avant qu'il ne soit trop tard et que la différence de niveau soit telle qu'ils ne puissent plus que reconnaître leur infériorité. D'un autre côté, les puissants essayeront de le séduire et le manipuler. Cette approche convient bien à une approche fidèle au genre de la Dark fantasy, dépeignant un monde d'Eana cruel et cynique où les relations entre les personnages sont marquées par la duplicité et la trahison.



Peur

Souverains et chefs de guildes sont peut-être heureux au début de trouver des aventuriers téméraires pour résoudre leurs problèmes, mais il apparaît bientôt que la solution pourrait leur coûter leur pouvoir. Pourquoi ces puissants guerriers et mages se satisferaient-ils d'une existence d'errance ? Pourquoi obéiraient-ils ? Pourquoi ne tueraient-ils pas les élites de ce monde pour s'asseoir sur le trône à leur place ? Quand on commence à susciter de tels doutes, on se découvre quantité d'ennemis potentiels. Les choses ne sont pas simples. Ce qui était pris pour une plaisanterie douteuse dans la bouche d'un barbare niveau 1 est considéré comme une grave menace de la part d'un barbare niveau 10. La peur peut pousser à des alliances qui paraîtraient contre-nature dans le but de juguler une menace pressante selon l'adage « *l'ennemi de mon ennemi est mon ami* ». Certains pourraient aussi être tentés de frapper les aventuriers quand ils paraissent en position de faiblesse – « *une telle occasion se représentera-t-elle de sitôt ?* ». En optant pour cette option, le meneur donnera à votre personnage une aura suscitant la crainte et la méfiance, qui s'accroîtra à mesure qu'il progressera en niveau. À plus haut niveau, votre personnage pourrait provoquer des réactions de terreur mystique, proche de ce que pourrait ressentir un fidèle face à une divinité vengeresse possédant des pouvoirs immenses.

Eana

En voyageant sur Eana, des territoires sauvages du Kaan jusque dans les jungles millénaires d'Acoalt, vous explorerez des paysages magnifiques et vous découvrirez des civilisations stupéfiantes. Dans une première partie, ce chapitre vous donne plusieurs informations sur Eana, sans doute détenues par votre personnage qui est né dans l'un des royaumes de ce monde. La seconde partie fournit un aperçu des différentes civilisations d'Eana.





Les chants d'Eana

Les lunes d'Eana

Depuis la nuit des temps, chaque peuple a cherché à donner du sens aux événements, aux créatures présentes dans le monde et aux vestiges découverts sur terre, sous les flots et parfois même dans les airs, comme dans la région des îles volantes Éoliennes. Alors même que le monde est loin d'être complètement cartographié, les peuples regardent les étoiles et s'interrogent. Beaucoup de questions se posent sur l'influence des astres ou sur le destin.

Eana est le nom couramment donné au monde par les différents peuples qui l'habitent. Dans les cultes druidiques, ce terme désigne également l'esprit du monde, conçu comme une entité vivante à l'origine de toute vie. De nombreuses civilisations incluent dans leur folklore les deux lunes qui orbitent autour d'Eana : Melancolia et Éternité. La première est la plus proche d'Eana, et de nombreuses légendes l'associent aux démons. Elle brille d'une clarté bleutée et l'une de ses principales caractéristiques est que sa taille comme son éloignement varient. Parfois il semble qu'elle soit sur le point de tomber sur la terre. En d'autres circonstances, elle veille telle une sentinelle des cieux. La seconde lune est plus lointaine et brille d'un éclat mordoré. Elle est réputée avoir une influence sur la destinée et le développement de capacités héroïques. C'est là que la mythique Forge du Destin se trouverait.

L'ensemble du système solaire d'Eana est nommé « Plan Matériel » par les mages et les arcanistes. D'autres dimensions existent, comme le Plan Astral où soufflent les courants magiques, ou bien le Plan Éthéré où errent les âmes des morts. Certains disent que ces plans se superposent les uns aux autres, comme des couches de réalité, d'autres qu'ils existent à des endroits différents, connectés entre eux comme le seraient plusieurs galaxies.

Voyage au cœur d'Eana

Le centre de la planète Eana est en fusion. Selon les civilisations, il porte plusieurs noms : la Fournaise ou encore Mengalahkan Jantung Dunia, le « cœur battant du monde » dans la mythologie rachamane. Plusieurs théories cherchent à expliquer la présence là-bas de diables et de créatures apparentées à l'élément Feu.

Certains avancent qu'un portail Ateak y aurait été édifié. Selon certaines théories, les créatures convoquées par les lanceurs de sorts arriveraient en première instance par ici avant d'apparaître auprès de leur maître temporaire. Le supposé portail serait un outil pour faciliter les invocations.

Une seconde théorie évoque plutôt l'arrivée des diables d'ailleurs et de leur propre chef. Ils seraient arrivés après avoir détruit un autre monde. Certains disent qu'ils auraient dévasté le paradis des célestes qui errent désormais dans le Plan Astral. Des sectes voient dans les plus puissants diables des entités dignes d'être vénérées. Leurs membres guettent l'émergence de trapps, la première étape décisive menant à la victoire totale de leurs maîtres. En termes géologiques, une trapp est un épanchement basaltique majeur qui s'étend sur des centaines de kilomètre carrés, plaie à vif des entrailles magmatiques se déversant durant des semaines, des mois, des années. D'après les prophéties démentes de ces sectateurs, un tel phénomène transformerait Eana en Fournaise, remplissant l'air de gaz toxiques et élevant la température à des degrés insupportables. En dehors des serviteurs des diables ou des éfrits, personne ne pourrait survivre.

Percer les secrets

Enfin ! Le nouveau télescope était prêt et grâce à lui l'académie pourrait percer les secrets de l'univers à l'instar des antiques Voyageurs. Que savait-on d'eux si ce n'est qu'ils auraient transcendé les frontières de la magie et qu'ils auraient bâti des structures insensées sur les lunes d'Eana ? D'ailleurs, on les nommait « Voyageurs » dans les cercles de magiciens et de lettrés mais nul ne connaissait leur véritable nom et on savait bien peu de choses sur leur culture. Pourtant, la nouvelle génération de chercheurs en était sûre, ces mystères seraient bientôt résolus et éclaireraient d'une lumière nouvelle l'histoire d'Eana !

« La couche de nuages de Melancolia est vraiment épaisse, mais on discerne tous les motifs des tempêtes... Elles doivent être vraiment violentes, vous avez vu à quelle vitesse les masses se déplacent ?

– C'est magnifique !

– Comment quelque chose d'aussi beau peut être aussi dangereux ? Comment une telle merveille peut-elle cacher des démons ?

– Est-ce que tu as regardé Éternité ?

– ... Il faut régler le télescope... attends... Je la vois, oui. On voit les dessins de quelque chose qui ressemble au Labyrinthe... Il est immense... On dirait les circonvolutions d'un cerveau ou de fines... nervures... Je crois qu'il faudra des centaines d'heures pour le dessiner, c'est étourdissant. Rien que regarder ces motifs me donne le tournis. »

C'était la première fois que la jeune académicienne découvrait les lunes d'Eana avec le télescope. Elle ressentait une joie indescriptible devant ce spectacle incroyable.

– Et Gémonies ?

– Non, elle n'est pas visible ce soir. De toutes façons elle est vraiment trop loin pour qu'on ait une image nette.

– On ne saura pas s'il y a un Ateak là-bas...

– Pas avec le télescope en tous cas.

La petite assemblée passa plusieurs heures à discuter de leurs observations, à prendre de notes en vue de la rédaction de leur prochain manuel d'astronomie. »

L'horizon des portails Ateak et la chute des Voyageurs

Parler de l'origine de notre monde est extrêmement difficile tant les théories sont entremêlées d'idéologies et d'espérances. Mes recherches ont porté sur les anciennes chroniques, mais je me suis également intéressée aux traditions orales des grands cultes.

D'après les druides, au commencement était Eana et elle donna naissance aux Voyageurs. Il s'agissait d'un peuple exceptionnel qui poussa la science des arcanes jusqu'à un degré que nous pouvons à peine imaginer. On dit qu'ils pouvaient manipuler la réalité, l'espace, le temps et le destin. Si les astres que nous connaissons sous le nom de Mélancolia et Éternité existaient déjà, ils furent cependant façonnés. Les Voyageurs conçurent les Ateaks permettant de voyager entre les mondes, et la Forge du Destin par laquelle on peut modifier la réalité et accéder à la divinité. Le dieu que nous appelons Forgeron fut le premier à être créé. Certains pensent qu'il est le « forgeron » qui se trouve au cœur de la Forge du Destin, sur la lune Éternité, d'autres estiment qu'il s'agit de deux entités différentes. Peu après apparut Façonneur. Il fut semble-t-il un géant. C'est à lui aussi qu'on attribue souvent la création de la plupart des peuples humanoïdes qui auraient été modelés, comme des miniatures du dieu. Dans tous les cas, il est largement admis que ces deux divinités ont eu un rôle de créateurs et d'ordonnateurs, favorisant le développement des civilisations.

L'origine des démons sur Mélancolia est sujette à diverses théories. La plus communément admise veut qu'il s'agissait à l'origine de peuples révoltés contre la toute puissance des Voyageurs et cherchant dans cette transformation un moyen de lutter, mais finissant par se laisser submerger par la violence de leur forme fiélonne. Les habitants de Mélancolia seraient le miroir de la face sombre de notre âme.

Alors que tout semblait leur réussir, les Voyageurs connurent une fin brutale, au cours d'un cataclysme qui failli coûter l'existence même d'Eana. D'après les druides, ils auraient cru pouvoir maîtriser des forces et des créatures sur lesquelles ils n'avaient aucun contrôle et furent anéantis. Aujourd'hui encore, il y a des traces de ces époques lointaines. Des créatures extravagantes comme le basilic – capable de changer les êtres vivants en pierre – sont supposées avoir été ramenées sur Eana comme animaux de compagnie par ce peuple capable de voyager entre les mondes. Outre ces monstruosité, il reste aussi des traces des destructions. Les îles volantes Éoliennes auraient été le cœur de la catastrophe et les anomalies physiques comme magiques qui y demeurent en gardent l'empreinte. On parle également de sites dans des contrées méconnues, au cœur d'Ellerina, dans les mers baignant les îles Barbaresques ou dans les forêts glacées du nord du Kaan.

Extrait du traité « De l'histoire des peuples » par Brii'dtk'Acâni, érudite drakéide du Rachamangekr

Courants occultes et géomagie

La magie imprègne le monde mais est imperceptible pour la majorité des formes de vie. Elle reste mystérieuse à bien des égards, par exemple dans la manière dont elle s'exprime au travers de certains être vivants ou par le phénomène de l'Éveil. Les érudits parlent de courants occultes pour décrire la manière dont les flux de magie traversent Eana. Tels les courants marins, ils peuvent

varier en intensité d'une région à une autre et évoluent dans le temps, allant des impressionnants halos thaumaturgiques aux sinistres zones de magie morte et de sève brûlée.

La géomagie est caractéristique du monde d'Eana et votre meneur décidera de son rôle dans votre campagne. Le **GRIMOIRE** détaille ce phénomène et ses effets.

Le Chancre et la corruption

Le monde d'Eana est dangereux et peuplé de nombreuses créatures terrifiantes. Mais tout cela n'est rien comparé au Chancre. La nature du Chancre n'est pas connue avec certitude : s'agit-il d'un plan peuplé d'abominations ? Est-ce une entité vivante ? Est-ce un cancer qui ronge Eana depuis ses entrailles ? Est-ce une sorte de résidu de dieu abject, raté, qui rejette ses séides hideux depuis les plus profonds abîmes ? Depuis longtemps, les lettrés et les prêtres s'interrogent et émettent des théories, mais nul ne peut affirmer détenir la réalité. Pour cela, il faudrait s'enfoncer dans l'Inframonde, c'est-à-dire tout

le réseau de vie souterraine qui est constitué des mines naines et humaines ; puis des cités drows ; puis des artères menant jusqu'au territoire des ravageurs.

Le nom du Chancre provient de sa faculté à semer la corruption, tant sur le plan physique que moral. Pour ceux qui l'affrontent, la mort n'est pas le pire sort possible. Selon certains récits, l'apparition des drows est ainsi la conséquence de l'exposition d'elfes de la surface à la magie corrompue et aux séides du Chancre. Une partie du bestiaire d'Eana est constitué de ces créatures corrompues, souvent difformes : les ravageurs du Chancre.

La guerre de l'Aube

Sur les braises de l'ancien monde, Mort vint offrir l'apaisement aux innombrables âmes tourmentées. Sur les cendres des civilisations disparues, Givreuse offrit l'hiver et la convalescence. De ces terres, Flore fit renaître une vie libre de s'épanouir. La triade du renouveau donna au peuple une terre sur laquelle prospérer. Même si plusieurs légendes racontent que la chute des Voyageurs a permis à ces trois divinités d'advenir, leur origine demeure mystérieuse.

Un monde nouveau était en train d'émerger. Longtemps nomades, les clans, les tribus, les familles et les nations balbutiantes voyagèrent dans ce monde inconnu. Ils découvraient des forêts immenses, des steppes infinies, des mers turquoises. En ces temps, seuls les elfes du Cyfandir bâtissaient des villes. Leur art mêlait magie, poésie et techniques architecturales. Ils étaient la lumière qui guidait les peuples avec la bénédiction des fées et sous le regard du dieu dont le nom même fut dévoré par le Cauchemar.

Aucun elfe encore ne maîtrisait la transe et l'Ennemi s'infiltra dans nos rêves, nous privant de tout repos, poussant certains dans les affres de la folie et de la corruption. Car depuis les entrailles de la terre, le Chancre s'étirait, s'étendait et expulsait ses immondes rejetons à la surface. Une guerre telle que personne ne pouvait en imaginer allait bouleverser ce monde encore jeune. Plus rien ne serait comme avant. Les elfes quitteraient le Cyfandir, des peuples seraient perdus et maudits dans l'Inframonde, tandis que les nains gardiens seraient condamnés à veiller perpétuellement sur les tunnels pour lutter contre les retours inlassables des ravageurs.

Début de l'épopée de la guerre de l'Aube, par Leïriane, barde elenionne

L'âge des rois destinés

Je veux chanter l'époque glorieuse et tragique des rois destinés.

Vous dont l'histoire s'écrit dans le sang et dont les tombeaux fastueux racontent la magnificence déchu.

Vous vous êtes levés sous le rayonnement d'Éternité et avez bâti des empires éphémères.

Votre puissance grandissait tel le croissant de la lune qui devient pleine.

Vous étiez le centre de tous les regards, mais à mesure que vous perdiez la faveur de la Forge du destin et que l'âge usait vos forces, un autre héros se levait, destiné à prendre votre trône.

Vous avez contemplé l'envol des dragons nés des œufs de pierre, dissimulés aux quatre coins d'Eana.

Ils fondèrent les royaumes draconiques à leur gloire, honorés tels des dragons-dieux par leurs dévoués serviteurs drakéides.

Vous avez assisté à la destruction du Paradis et au triomphe des fiélons diaboliques.

Les corrupteurs gagnaient en puissance en promettant une meilleure destinée à ceux qu'Éternité faisait mine d'ignorer.

Un âge d'or s'est éteint dans le fer des batailles.

Combien de dieux oubliés dont seules les statues muettes disent encore le nom ?

Épitaphe anonyme et brisée, gravée dans les Drakenbergen

La Horde et l'apothéose de Tamerakh

Qu'aurait été mon destin si Tamerakh le Conquérant n'avait existé ? Serai-je seulement née ? Sans doute pas, mais alors je n'aurais pas été en mesure de questionner le destin sur tous ces événements qui ont jalonné mon existence.

La première grande Horde conquiert de vastes territoires : tout le Kaan, le Cyfandir, une partie du Shihuang et des royaumes des Sables. Tamerakh le guerrier ne revint à sa capitale que pour les funérailles de sa mère bien-aimée, sa conseillère durant toutes ces années.

Comment devint-il un dieu ? Peut-on seulement concevoir l'apothéose funeste qui fut la sienne ? Alors qu'il accédait à la divinité, il détruisit sa somptueuse capitale Mangulik, fierté sans pareille du mortel qu'il fut. Personne ne survécut dit-on à l'anéantissement.

Devenu le Destructeur, la Tempête et le Libérateur, celui qui fut Tamerakh alla jusqu'à libérer sa mère de la mort elle-même, pour l'élever jusqu'au statut de déesse, l'une des plus puissantes qui existe aujourd'hui – Xonim, également connue sous le nom de Nuit.

Extrait des Méditations de dame Khutga



Civilisations d'Eana



présent que vous avez déterminé l'espèce qui vous convenait le mieux, il vous faut choisir où votre personnage a vécu le plus clair de son temps. Cette décision vous permet de vous faire une idée des langues que vous connaissez, des peuples que vous avez rencontrés et fréquentés. Votre meneur vous dira où commence l'aventure. Comment êtes-vous arrivé là ? Étiez-vous déjà un voyageur ? Avez-vous dû fuir ? Avez-vous reçu une mission ? Si vous venez de loin, vos vêtements, votre allure et votre accent font sans doute de vous une curiosité pour les habitants du cru qui n'ont jamais eu l'occasion de quitter leurs foyers.

C'est l'occasion de commencer à réfléchir aux éléments décisifs de votre histoire.



Le point de vue de la Cité franche

Vous découvrirez dans les pages qui suivent ce que les habitants de la Cité Franche savent sur le monde qui les entoure. Des informations complémentaires sur cette ville et la région proche sont également fournies pour vous permettre de mener vos aventures dans ces contrées.

La présentation des civilisations

Chaque civilisation est présentée succinctement avec les principaux peuples qu'on y rencontre habituellement ; les langues parlées couramment ; le système d'écriture favorisé. Suivent des éléments d'ambiance et d'intrigues. Les civilisations, avec leur histoire, leurs mystères et leurs intrigues, sont développées dans **EANA**.

Vous pouvez choisir votre civilisation en fonction de vos affinités, ou bien en tirant au sort :

id100	Votre civilisation d'origine		
1 à 2	Acoatl	72	Inframonde
3 à 7	Ajagar	73 à 76	Kaan
8 à 12	Arolavie	77 à 82	Lothrienne
13 à 22	Barbaresques (îles)	83 à 88	Mibu
23 à 43	Cité Franche	89	Rachamangekr
44 à 53	Cyrillane	90 à 95	Sables (royaumes des)
54 à 62	Drakenbergen	96 à 97	Septentrion
63 à 65	Ellerina	98	Shi-huang
66 à 71	Éoliennes (îles)	99 à 100	Torea



Acoatl

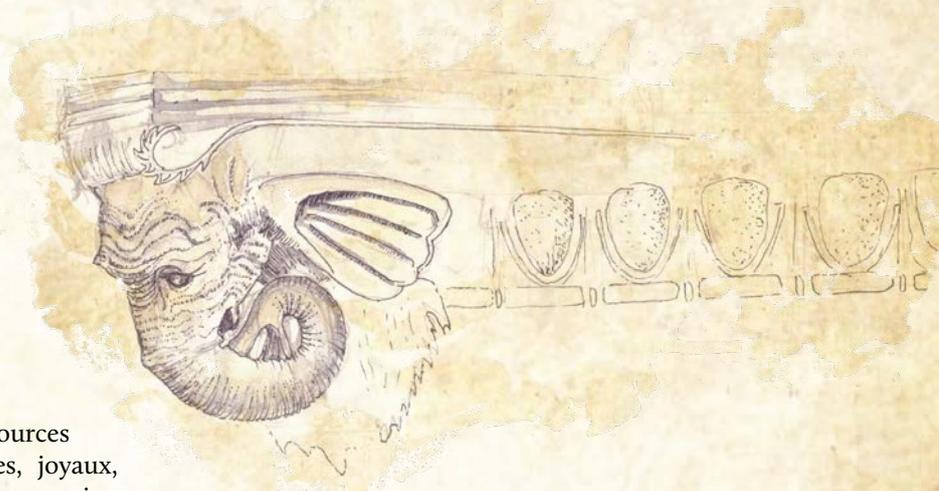
-  **Peuples :** humains ; quelques aldarons et halfelins pieds-sûrs. Dans les comptoirs de la côte, on trouve des marchands et mercenaires venant de tous les horizons.
-  **Langue :** runasimi.
-  **Système d'écriture :** culture orale.

Acoatl est une contrée encore très largement inconnue et inexplorée – qu'y a-t-il d'ailleurs derrière les montagnes volcaniques, loin, à l'ouest ? – à laquelle on accède via des comptoirs établis sur des rivages insalubres, infestés de moustiques et de caïmans. Les étrangers viennent ici en quête d'aventures ; ils rêvent de l'or et de la magie des ruines des cités dans les hauteurs. Dans l'immense plaine de la forêt émeraude, les habitants des tribus locales sont prudents : ils connaissent les légendes sur les cruels tyrans qui gouvernaient autrefois, luttaient et s'entredéchiraient, rêvant de pouvoir absolu et d'immortalité. Mais ce n'est pas tout, car on raconte que les cénotes renferment les portes vers d'autres mondes... Le nom de cette contrée signifie « dragon » dans la langue des tribus pieds-sûrs locales : les pionniers racontent que ces créatures sont particulièrement nombreuses dans cette région.

Ajagar

- ☞ **Peuples** : humains, aldarons (dans les jungles), et tous les peuples dans les grandes villes côtières.
- ☞ **Langue** : baashan.
- ☞ **Système d'écriture** : elfique.

De riches cités dirigées par des rajahs prospèrent grâce au commerce des ressources précieuses de l'Ajagar : épices, bois rares, bijoux, ivoire... Au sein de cette culture, de nombreux seigneurs rivalisent pour dominer leurs voisins, lançant des troupes d'éléphants de guerre ou des assassins armés de katars empoisonnés. Dans les jungles luxuriantes reposent les ruines de royaumes autrefois superbes et orgueilleux, désormais abandonnés aux tigres et aux boas. Plus haut, près des neiges éternelles des sommets impassibles, des sages s'adonnent à la méditation et cherchent à mieux connaître le monde.



Arolavie

- ☞ **Peuples** : humains, nains gardiens, aldarons (dans les forêts). Les autres peuples sont rares, mais peuvent sans difficulté arriver par les routes marchandes.
- ☞ **Langue** : arolave.
- ☞ **Système d'écriture** : cyfand.

Située au nord-est du Cyfandir, l'Arolavie aux vastes forêts demeure mystérieuse à bien des égards. En grande partie sauvage, elle est bordée par des forêts sacrées ou taboues, sur sa frontière nord. Les farouches fées n'écourent que les druides qui connaissent les secrets de l'antique pacte qui les lie. Le royaume est dirigé par une dynastie de reines, les karalievae. Ces femmes redoutables défendent leurs terres contre les attaques éclair de Lothrienne ou du Septentrion, les incursions du Chancre jaillissant des Drakenbergen et les assauts des pirates de la mer Usvalia. Elles ne manquent pas non plus de surveiller les ombres qui s'agitent autour des colonies des rivages du fleuve Golostarogo ou dans les bas-fonds de la grouillante cité de Moromiek, reprise de haute lutte à l'ennemi. Pour tout cela, elles savent pouvoir s'appuyer sur la garde lunaire, une légion composée de volontaires qui s'engagent en formulant un vœu que l'Arolavie exaucera au terme de leur service – plus ou moins long ou dangereux en fonction de la nature du vœu.

Barbaresques (Îles)

- ☞ **Peuples** : tous. La population est composée d'immigrés venant de tous les horizons.
- ☞ **Langues** : kalam (langue principale, beaucoup d'autres sont parlées).
- ☞ **Systèmes d'écriture** : abjad kalam (d'autres sont aussi utilisés).

Pirates ! Corsaires ! Flibustiers ! De l'extérieur, les îles Barbaresques semblent n'être peuplées que de ces marginaux et de leurs (trop nombreux) complices. En réalité, les premiers seigneurs pirates sont progressivement devenus des chefs de ports et de cités, fondant pour ainsi dire des cités états, dont une partie importante de l'économie est prédatrice. La vente du sucre et du cacao de leurs îles leur suffit rarement, et ils gagnent bien plus – et plus vite – par d'autres moyens : piraterie, commerce d'esclaves, mercenariat. Les actuels habitants des îles Barbaresques connaissent très mal, quand ils n'ignorent pas purement et simplement le passé de leurs terres. Ne faudrait-il pas s'inquiéter des rites étranges accomplis par certains à la tombée de la nuit ?



Cité franche

 **Peuples** : tous, avec une majorité d'humains, de nains bâtisseurs, de halfelins pieds-légers et de gnomes des roches.

 **Langues** : le cyfand est la langue officielle de la Cité Franche, mais d'innombrables langages et dialectes sont utilisés dans cette ville multiculturelle.

 **Système d'écriture** : cyfand.

La Cité Franche est probablement la plus grande ville d'Eana. Port situé à l'embouchure du fleuve Dispense, elle est ouverte sur les mers de l'ouest, du sud et de l'est. Cette puissance marchande majeure a su établir des comptoirs et des alliances dans la plupart des pays et a imposé ses normes (monnaie, alphabet...). La ville elle-même, dirigée par un conseil de citoyens, est partagée en quartiers souvent fortement marqués par une communauté (elfes d'Ellerina, halfelins de la Myetée...). Riche, contrastée, inégalitaire, bruyante, épicée, déconcertante, violente et multiculturelle : la Cité Franche est le point de départ par défaut de vos aventures.



Organisation de la Cité franche

La Cité Franche est une république qui valorise l'esprit d'initiative autant que la souveraineté de ses habitants. De part sa position géographique et sa composition cosmopolite, elle est le point de ralliement privilégié de nombreux aventuriers. Consciente – certaine – de sa valeur, elle défend ses intérêts par la négociation ou l'intrigue. En revanche, sa force de frappe dépend pour beaucoup de mercenaires. La ville est dirigée par un ensemble d'institutions qui parlementent longuement, chacune n'ayant que des pouvoirs limités. Chaque quartier a sa propre milice et ses propres instances décisionnelles. Les différentes milices portent le nom commun de garde vigente, ou simplement « vigente ». Leur action est essentiellement locale ou liée à une institution, mais il existe aussi des organes de coordination visant à assurer le bon fonctionnement de l'ensemble.

Au niveau de la ville, le pouvoir se répartit entre les conseils suivants :

 Le conseil des stratèges est composé de neuf magistrats compétents en matière de diplomatie et de guerre. Ils peuvent décréter la loi martiale, mobiliser les troupes, ordonner la conscription, dépêcher des ambassadeurs à

l'étranger et déterminer les pouvoirs qui seront concédés à ces derniers, en particulier celui de signer des traités de paix au nom de la Cité franche. Les serviteurs du conseil des stratèges arborent des pièces de vêtement cramoisies.

- ⊕ L'assemblée permet aux citoyens de se rassembler et débattre de l'avenir de la Cité franche, des mesures à prendre pour régler tel ou tel problème. Ils décident des lois. Les bureaucrates et soldats directement attachés à l'assemblée arborent des pièces de vêtement bleu lapis.
- ⊕ Le conseil des guildes est ouvert à toutes les organisations marchandes et artisanales, de sorte que des non-citoyens peuvent y siéger. Chaque groupe est libre de désigner son chef par les voies et procédures qui lui conviennent. Cette institution édicte les règles en matière commerciale et gère les litiges touchant son domaine de compétence. Les fonctionnaires, bureaucrates et gardes attachés en permanence au conseil des guildes arborent des pièces de vêtement vert émeraude.

- ⊕ Le conseil des dragons rassemble les représentants de tous les cultes admis en ville. Il organise les principales festivités à caractère religieux, et est compétent pour juger des délits ou crimes qui seraient commis dans l'enceinte sacrée des temples. Le territoire d'un sanctuaire appartient aux dieux et même la garde vigente n'est pas autorisée à y intervenir sans demande explicite des prêtres. Il est possible à un voleur par exemple, de demander asile à un sanctuaire, et si cela lui est accordé, il restera libre tant qu'il demeurera à l'intérieur de ses limites. Les bureaucrates et soldats attachés de manière permanente au conseil des dragons arborent des pièces de vêtement noir et blanc.

⊗ Les rivalités des guildes criminelles

Ville marchande, avec de nombreuses allées et venues, la Cité Franche attise les convoitises.

La tridentine

La tridentine est la principale bande criminelle contrôlant les quais. Ses activités sont diversifiées, avec de la contrebande, des combats clandestins, du racket, un peu de trafic de drogue et de prostitution. Elle bénéficie de l'appui de gardes corrompus. Sa base est essentiellement territoriale et elle suit un fonctionnement traditionnel, presque familial. Cette organisation est en recul constant par rapport aux guildes de voleurs de Ghardat – un des royaumes des Sables parmi les plus ambitieux.

La raqisa

La raqisa – également nommée la danseuse – est la principale guilde de voleurs de Ghardat. Ses membres sont bien plus disciplinés et ambitieux que ceux de la tridentine. Ils ont un accord secret avec le conseil de leur quartier, selon les termes duquel ils acceptent d'aider les marchands de Ghardat à obtenir des informations utiles à leurs affaires, en contrepartie de quoi les membres arrêtés n'auront souvent que des amendes symboliques à payer. Cette association

étroite entre une entité administrative officielle et une organisation criminelle dépasse les limites de la simple corruption d'individus, et dépasse les forces de l'ordre de la Cité franche. L'organisation éclatée de la vigente peine à contenir une conquête méthodique de ses bas-fonds par la vassalisation ou l'élimination de bandes criminelles rivales.

La kleidi-kleidaria

La kleidi-kleidaria, souvent appelée simplement « klei » ou « clef » est une organisation criminelle cyrillane qui a connu un essor important depuis l'arrivée massive de réfugiés cyrillans et l'effondrement du pays. Elle a des bases dans les cités de Cyrillane ce qui lui permet de jouer les passeurs pour ceux qui peuvent se payer ses services. Elle est très investie dans la contrebande, et les marchands qui espèrent encore commercer avec la Cyrillane ont intérêt à passer par elle pour être protégés, ou simplement bien informés sur les développements récents de la guerre civile. Politiquement neutre, la clef rentre dans toutes les serrures, ses passe-partout facilitant l'accès même aux seigneurs de guerre les moins recommandables et aux sectateurs les plus déments.

⊗ La région

Le fleuve Dispense

Le **Dispense** prend sa source dans les Drakenbergen et se jette dans la mer à la Cité franche. Il est canalisé sur une grande partie de son cours et ses berges sont aménagées depuis des siècles par les nains bâtisseurs qui l'utilisent comme principal axe pour l'écoulement des marchandises des montagnes. Tout le long de son cours, des bourgades et villes sont installées aux haltes des bateliers, complétant parfois leurs installations par de grands ponts facilitant la circulation terrestre.

Les bois de Histe

La frontière avec la Cyrillane est essentiellement constituée d'un massif de moyenne montagne couvert de forêts sombres, les **bois de Histe**. La région fournit le bois de construction nécessaire à la ville et aux chantiers navals. L'activité de bûcheronnage est intense mais harmonieusement répartie, avec une sélection des arbres à couper et des plantations régulières de jeunes arbres dans les clairières dégagées. Depuis la chute du pouvoir en Cyrillane, la zone n'est plus guère patrouillée dans le pays voisin. Les contrebandiers, passeurs et brigands ont remplacé les soldats. Les réfugiés passant par ces sentiers forestiers pour trouver un abri sur les terres de la Cité franche se retrouvent souvent rançonnés et violentés en chemin.

La grande plaine de Cys

La **grande plaine de Cys** s'étend aux pieds des monts draconiques. Traversée par le fleuve Dispense, c'est une région de prairies humides parsemée de lacs, de rivières et de canaux. Les oiseaux y sont très nombreux, les uns venant en hiver, fuyant les rigueurs de la mauvaise saison dans le grand nord, les autres au contraire n'étant présent qu'au printemps et en été. La population est moins nombreuse que sur les rives mêmes du Dispense, avec plus d'activités d'élevage.

La Méandrise

La **Méandrise** est une contrée située au nord-est de la Myetée, à l'est de **Taurëlma**, au sud-est des Fjorkungden, tout en partageant une vaste frontière avec les Drakenbergen – la limite entre les deux n'étant pas évidente à tracer. La région est essentiellement caractérisée par une forêt humide, traversée par plusieurs cours d'eau qui rejoignent le **Vaquensirë** – fleuve frontière de Taurëlma. Lors des crues printanières, une grande partie du territoire est susceptible de subir des inondations, aussi les habitations sont-elles soit sur pilotis, soit édifiées sur les hauteurs. La région fut autrefois assez densément habitée, mais n'est plus aujourd'hui que l'ombre d'elle-même. Il y avait des bourgades fortifiées tous les 20 à 30 kilomètres, mais plusieurs villes ont été désertées, et d'autres vivent avec des quartiers pratiquement à l'abandon. Cette extinction est le résultat pour l'essentiel de trois crises successives : un déferlement du Chancre suivi assez peu de temps après, de la guerre contre les elfes de Taurëlma, avant qu'une épidémie effrayante et une apparition massive de morts-vivants ne provoque la fin de bien des communautés. Ceux qui vivent ici aujourd'hui sont les enfants des survivants ou des aventuriers en quête de liberté. Remontant le Vaquensirë en bateau, des aventuriers gnomes des Éoliennes sont venus s'installer en assez grand nombre – tout est relatif – et ont pris place dans plusieurs villes. Ils ont entrepris des aménagements modernes (lampadaires, machineries...) qui créent un environnement étrange, mêlant ruines et modernité. Une rue d'un quartier sera aussi animée, ordonnée et propre que celles des lieux chics de la Cité franche, alors qu'une venelle plus loin, on débouche sur un dépotoir sinistre.

La vieille passe

Mémoire d'un temps où elfes et nains étaient étroitement alliés, la **vieille passe** est une voie traversant les Drakenbergen et reliant la partie orientale des Taurëlma (la Méandrise d'alors) à **Arataurë** (à présent la forêt blanche maudite de Cyrillane). La trouée est large et carrossable, mais bien peu l'empruntent car plusieurs segments sont réputés hantés.

Les dynamiques gnomes qui ont commencé à s'installer dans la Méandrise semblent intéressés à l'idée de rouvrir cette route afin de développer l'économie de la région. Il y aurait ainsi une voie reliant le port d'Issure – à l'embouchure du Vaquensirë – la Méandrise, les centres nains des Drakenbergen, le fleuve Dispense et la Cité franche.

La Myetée

Les marches myetées, également appelée la **Myetée** constituent une région frontalière entre le nord-ouest des terres de la Cité franche et une forêt ancienne gardée par des aldarons. Les deux territoires sont séparés par un fleuve, le Vaquensirë. Les halfelins constituent les principaux habitants de la Myetée et vivent de manière autonome, en récompense pour leur fondateur d'avoir su négocier un traité de paix entre elfes et humains. Ils jouent désormais le rôle de peuple tampon, appartenant officiellement aux terres de la Cité franche, mais appliquant leur propre droit et ne pouvant faire l'objet de conscriptions en cas de guerre.

Issure

Situé à l'embouchure du Vaquensirë, **Issure** est une ville coupée en deux : pleine de vie du côté de la Myetée – au sud –, et vide du côté de Taurëlma – au nord. Les bateaux font halte le long des quais aménagés et maçonnés. Il y a environ trente mètres entre le fleuve et les remparts qui enserrant la ville. Dans cet espace intermédiaire travaillent les dockers et nombre de vendeurs à la sauvette. Les foires marchandes de la ville se tiennent également sur les quais, chaque vendeur étant alors installé dans une petite construction en planches de bois. Outre ces temps forts, la ville jouit d'être idéalement placée pour l'exportation des productions de la Myetée. En face, les ruines interdites semblent être le miroir sinistre d'Issure, une menace perpétuelle, le rappel que la prospérité peut toujours brutalement cesser, et laisser la place à la mort. Depuis la guerre contre les elfes, tout est resté en l'état – si l'on fait abstraction des nombreux peupliers qui ont poussé. Certains bâtiments portent encore les traces d'incendies et de destructions dues aux machines de guerre ; d'autres paraissent de loin étrangement en état, comme des revenants. D'ailleurs parmi ceux qui fréquentent les quais d'Issure à la nuit tombée disent parfois avoir vu des silhouettes se déplacer sur l'autre rivage. Il pourrait s'agir là simplement d'animaux, ou bien de sentinelles elfes s'assurant que l'interdit de franchir le fleuve est bien respecté. En dépit de ces explications rassurantes, la rumeur de morts-vivants hantant les ruines est tenace. Les criminels les plus endurcis d'Issure savent que dissimuler leur butin ou un refuge dans la partie morte de la ville est un bon moyen de s'assurer l'absence d'interventions de curieux et de la garde.



Cyrillane

☞ **Peuples** : principalement humains, nains bâtisseurs et gnomes des roches. Tous les autres peuples sont représentés dans les grandes villes.

☞ **Langue** : cyrillan.

☞ **Système d'écriture** : cyfand.

Jusqu'à récemment, l'empire cyrillan était le principal rival de la Cité Franche. Dirigé depuis des siècles par une dynastie brillante, mais miné par de graves inégalités et une corruption endémique, il s'est effondré comme un château de cartes. Aujourd'hui le pays est déchiré entre les nombreuses factions qui se disputent sa dépouille : sectes autoproclamées libératrices et adeptes de Tamerakh le destructeur, généraux loyalistes, chefs de guerre opportunistes associés de très près aux guildes de voleurs, dragons noirs... Dans l'ombre, un être maléfique et calculateur attend son heure : la liche Mégare de Cyrillane, ancienne princesse contrainte à la clandestinité pour ses crimes innombrables.



Drakenbergen

☞ **Peuples** : à la surface, on rencontre essentiellement des humains, des nains bâtisseurs, des gnomes des roches et des halfelins pieds-légers ; dans les mines, les nains gardiens dominent. Le long des routes marchandes, on peut rencontrer des gens de toutes espèces.

☞ **Langues** : cyfand et nain.

☞ **Systèmes d'écriture** : cyfand et runique.

Les monts Draconiques, ou Drakenbergen, sont un vaste massif montagneux partagé en d'innombrables communautés et fort d'une riche histoire qui se lit dans les ruines majestueuses. On y trouve aussi bien de minuscules royaumes féodaux, que des communautés audacieuses, établis dans des vallées sauvages. Le seul véritable point commun est la présence des nains qui ont bâti dans le sous-sol des mines, des villes et des forteresses depuis des milliers d'années. Responsables de la tenue des routes et sécurisant les voies marchandes, ils permettent à la vie de se maintenir malgré les dangers et à la civilisation de la Cité Franche de pénétrer dans des régions reculées. Malgré tous leurs efforts, le Chancre s'insinue régulièrement jusqu'à la surface pour ravager et préparer ses conquêtes. Cette abomination n'est pas la seule menace : les raids des drows et des marchands d'esclaves duergars sont tout autant redoutés. À la surface, des communautés kobolds, gobelines et gobelours éparpillées vivent de rapines tandis que de grands prédateurs aériens – hippogriffes, griffons, jeunes dragons... – sont à l'affût de proies savoureuses.

Ellerina

☞ **Peuples** : les elenions forment la très grande majorité des habitants du royaume elfique. Parmi les résidents permanents minoritaires, on compte des demi-elfes et des aldarons. Les représentants d'autres peuples sont cantonnés à la grande cité portuaire de Varnaïrello et ne viennent que pour le commerce ou les études.

☞ **Langue** : elfique.

☞ **Système d'écriture** : elfique.

Les elenions ne partagent volontiers leurs terres qu'avec ceux de leur sang. Leur royaume est immense et totalement méconnu de l'extérieur. Les étrangers savent seulement que s'y trouvent de grandes richesses et de grandes sources de magie. On prétend aussi que la terre des géants des tempêtes se trouverait de l'autre côté de la vaste île des elfes et que là-bas, tout serait proportionnel à ces êtres : les bois, les forteresses, le bétail... D'Ellerina, on ne connaît généralement que la capitale Varnaïrello, blanche cité, image de la perfection en toute chose. Les secrets des elfes sont bien gardés, car abondance de lumière ne va pas sans zones d'ombre.

Éoliennes (Îles)

☞ **Peuples** : gnomes des roches, humains. Les autres peuples sont moins communs, mais des individus peuvent s'être installés ici par curiosité ou par goût.

☞ **Langue** : gnome.

☞ **Système d'écriture** : cyfand.

Fabuleuses îles volantes, les Éoliennes forment un monde de merveilles où l'on voyage en nénélytre. Selon l'altitude, les vents, les nuages et les aménagements, les îlots peuvent prendre des aspects très divers. On peut y passer des années en ne croisant jamais personne, se croire seul au monde. D'autres, bien conscients de l'extérieur, explorent cette région mystérieuse et luttent contre des pirates des airs, à moins qu'il ne s'agisse de découvrir l'entrée vers le plan Astral ?



Inframonde

- ☞ **Peuples** : nains gardiens, nains bâtisseurs, drows, duergars, svirfnebelins. Les autres peuples ne vivent ici que lorsqu'ils ont été réduits en esclavage.
- ☞ **Langues** : commun des profondeurs (langue principale, beaucoup d'autres sont parlées).
- ☞ **Système d'écriture** : elfique (modifié).

L'Inframonde est largement méconnu, même de ceux qui sont habitués à y évoluer. Immédiatement près de la surface se trouvent les mines, les forteresses, les prisons et certains temples. Plus profond, on découvre les cités drows, duergars et svirfnebelins, cherchant tous à survivre et se répandre dans un environnement très dangereux. Ils n'hésitent souvent pas à faire appel à des puissances infernales ou à des divinités inquiétantes pour l'emporter. Dans les abîmes les plus insondables se trouvent les nids chancreux les plus anciens et les plus puissants, une menace pour tout Eana.

Kaan

- ☞ **Peuples** : humains, merosis, orcs, hobgobelins. Les autres peuples sont surtout présents dans les cités côtières.
- ☞ **Langues** : kaani et gobelin.
- ☞ **Système d'écriture** : santak.

Le cœur de l'empire kaani est composé d'une immense steppe où vivent des clans d'éleveurs et de guerriers. Il arrive qu'un chef se distingue et commence à rassembler une horde composée d'humains, de merosis, d'orcs, d'hobgobelins, de gobelins, de géants des collines et de bien d'autres... avant de partir à la conquête du monde. Le premier et plus célèbre chef de horde fut le terrible Tamerakh. On dit qu'il sacrifia sa capitale tout entière pour devenir un dieu. La gloire des Kaanis varie au gré des siècles. Aujourd'hui la capitale se trouve dans une ville côtière et la dynastie régnante prépare certainement ses prochaines guerres glorieuses.

Lothrienne

- ☞ **Peuples** : humains et nains bâtisseurs pour l'essentiel ; quelques aldarons et sidhs (cf. **BESTIAIRE**). Les autres peuples sont rares et sont souvent étrangers.
- ☞ **Langue** : lothrien.
- ☞ **Système d'écriture** : cyfandi.

Coincée entre les Drakenbergen et le Septentrion, la Lothrienne est un royaume féodal rude, dans lequel chaque seigneur lutte âprement pour la survie de son domaine. La magie de cette contrée est très faible en dehors des royaumes féeriques dirigés par un roi fée irascible connu pour prendre souvent la forme d'un ours lorsqu'il se rend parmi les hommes. Les menaces sont essentiellement humaines : pirates remontant le fleuve, ambitions des maisons nobles, communautés obscurantistes craignant la magie et les druides, pillards barbares... Le surnaturel s'imisce insidieusement avec la propagation de la desvérie, maladie du sommeil et des rêves, annonciatrice de plus grands maux.

Mibu

☞ **Peuples** : humains essentiellement. Des marchands d'autres peuples habitent les principaux comptoirs.

☞ **Langue** : inkulomo.

☞ **Systèmes d'écriture** : tumiit, cyfand, abjad kalam et écritures secrètes.

Bandiko-Mibu, la « terre de Mibu », est un continent tropical où alternent des savanes, des forêts équatoriales impénétrables, des cours d'eau indomptables et des canyons à couper le souffle. Ces terres sont partagées entre de grands royaumes d'une richesse folle, et d'innombrables chefferies et tribus. Sur les côtes, les cités marchandes importent quantité d'esclaves, transportés par les pirates barbaresques pour venir servir dans les mines d'or et de diamant ou dans les carrières. Parmi les puissants souverains qui les exploitent, on compte des reines immortelles et des tueurs de géants. Ces êtres sont d'ailleurs omniprésents dans les mythes et auraient gouverné toutes ces terres autrefois, depuis les sommets des tepuys.

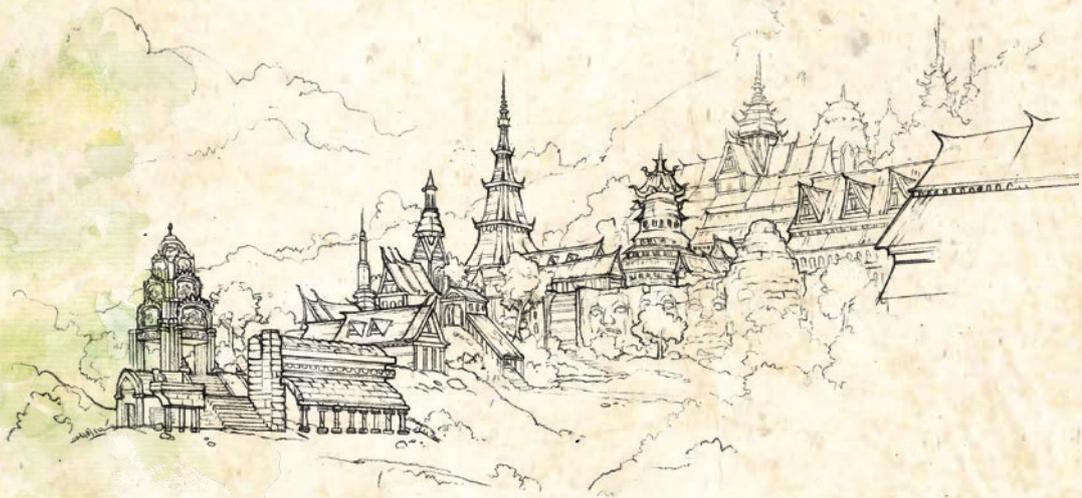
Rachamangekr

☞ **Peuples** : drakéides et humains principalement ; on rencontre tous les peuples dans les grandes villes.

☞ **Langue** : karphûd.

☞ **Systèmes d'écriture** : elfique (adapté) et draconique.

Rachamangekr est le plus grand et le plus puissant de tous les royaumes encore dirigés par une noblesse drakéide. Ici on prône la loi du dragon selon la plus pure tradition. Le pays est riche de ses ressources agricoles tropicales, d'une culture raffinée, de paysages splendides. Les aventuriers luttent contre les pirates barbaresques et s'efforcent d'endiguer la menace constante des dragons-tortues. Dans les jungles profondes, des ermites et des ensorceleurs de la lignée des dragons étudient les vestiges, tout particulièrement en quête de traces de la civilisation des Voyageurs.





Royaumes des Sables

 **Peuples** : humains principalement, mais tous les peuples sont représentés dans les cités cosmopolites des côtes.

 **Langue** : kalam.

 **Système d'écriture** : abjad kalam.

Les royaumes des Sables sont multiples : des cités-états, des oasis de djinn, des nomades du désert, des royaumes puissants et rivaux... S'ils divergent par leur organisation politique, ils partagent beaucoup sur le plan culturel, en particulier une langue, une écriture, un système monétaire et des mythes. Dans ces contrées, l'injustice crue des villes côtoie le merveilleux d'un désert implacable, aussi riche de trésors que de monstres prêts à dévorer l'imprudent. L'aventure mêle caravanes, temples perdus, dragons bleus, esclaves, djinns, lamies, conquêtes, trahisons et amours impossibles.



Septentrion

 **Peuples** : humains en grande majorité, quelques aldarons.

 **Langue** : nordique.

 **Système d'écriture** : culture orale.

Une vie rude et libre, ainsi pourrait-on résumer l'existence dans le Septentrion, vaste territoire peu peuplé tout au nord du Cyfandir. Entre la toundra, la taïga, les montagnes, les vallées abritées et les marais, on découvre une grande diversité de paysage, de flore et de faune, mais aussi de mœurs. Certaines tribus vivent selon les préceptes sages de leurs druides, d'autres mènent une existence brutale, allant souvent prendre par la force ce qui leur manque. Vivre dans le Septentrion, c'est d'abord apprendre à résister à un environnement parmi les plus dangereux d'Eana. Il faut aussi savoir défendre sa vie contre les autres tribus, les fauves, les remorhazs, les géants des glaces, les dragons blancs... Par prudence, on évite généralement de s'approcher des ruines boréales, de peur de libérer sur le monde de nouveaux périls.

Shi-huang

 **Peuples** : humains principalement. Les autres peuples peuvent être rencontrés dans les cités. Les drakéides dirigèrent autrefois le pays et la noblesse qui a survécu à la révolution a dû fuir.

 **Langue** : shi-huang.

 **Système d'écriture** : draconique adapté en syllabaire.

Riche culture millénaire, Shi-huang fut dirigée par des géants puis par des drakéides. Ces dynasties s'effondrèrent et laissèrent la place à des royaumes humains raffinés. C'est dans cette culture qu'apparurent les premiers moines-guerriers théorisant l'usage du ki. Les habitants du Shi-huang doivent se montrer vigilants. Outre les luttes entre les royaumes, leurs frontières montagneuses sont peuplées de monstres. Si pour l'instant, le sceau qui ferme l'Inframonde profond les protège du Chancre, le Plan Éthéré en revanche est étonnamment proche et permet aux fantômes de prospérer.

Torea

 **Peuples** : humains essentiellement. Des marchands d'autres peuples habitent les principaux comptoirs.

 **Langue** : aupuniwi.

 **Système d'écriture** : tumiit.

Torea est une contrée paradisiaque : voir ses atolls de sable blanc et ses barrières de corail laisse une marque indélébile dans l'esprit du voyageur. Son nom est aussi celui d'un oiseau sacré multicolore, typique de cette région du monde. À la surface des eaux et des terres vivent les navigateurs, marchands et cultivateurs humains, répartis en une multitude de communautés, tribus et civilisations. Sous les flots évoluent les merriens, peuple mystérieux, capable de respirer sous l'eau et de nager avec aisance grâce à une queue de poisson. Ils édifient des cités fastueuses de corail et de perles. Ces contrées paradisiaques sont pourtant menacées de multiples périls et derrière ces apparences idylliques se cachent des menaces mortelles. Depuis les profondeurs abyssales viennent les ravageurs du Chancre menés par la Reine Noyée. Les exécrables merrows, pour leur part, mettent tout en œuvre pour accomplir le cauchemar du prince démon Ouxounouël. Des pirates et marchands d'esclaves des îles Barbaresques viennent prélever leur part de richesses et de vies, désertant parfois des communautés entières. Désespérés, certains habitants de ces contrées se réfugient dans des cultes monstrueux qui les rapprochent des abjects sahuagins et leur permettent de se défendre en usant de sombres pouvoirs.

Pas à pas

Une des premières étapes pour le joueur, et l'une des plus grisantes, consiste à concevoir son personnage. Le but de l'opération est de créer un héros en devenir, défini par un profil de jeu et quelques éléments descriptifs qui permettront de le faire évoluer au gré de l'univers et des histoires que lui réserve le meneur.

Tous les joueurs n'ont pas la même approche. Certains ont une idée très précise de ce qu'ils veulent et aiment élaborer le vécu de leur protagoniste avant de le lancer à l'aventure. D'autres préfèrent se laisser guider par le cours du récit pour étoffer leur personnage au fur et à mesure.

Vous pouvez dans tous les cas commencer par vous poser la question suivante : quel genre de rôle ai-je envie d'interpréter ? Un combattant ou une lanceuse de sorts ? Un beau parleur ou une femme d'action ? Un être discret, voire furtif ou un individu d'aspect impressionnant ? Peut-être avez-vous déjà une apparence en tête, un peuple comme les elfes ou les nains. Votre héros sera-t-il proche de la nature, ou imaginez-vous plutôt un citadin invétéré ?

Toutes ces questions, et d'autres que vous vous poserez spontanément, vont guider vos choix tout au long de la création de votre personnage, notamment la sélection de son espèce et de sa classe. Munissez-vous d'une feuille de personnage, d'un crayon et de quelques dés, et laissez libre cours à votre imagination.

Choisir sa civilisation

Le choix de l'espèce de votre personnage peut influencer le choix de la civilisation où il a passé le plus clair de sa vie. Dans le royaume d'Ellerina par exemple, il n'y a pratiquement que des elfes elenions, tandis que, dans la Cité Franche, tous les peuples cohabitent. Vous trouverez un aperçu de dix-huit cultures d'Eana, avec leurs particularités et leur ambiance propre dans le **chapitre Civilisations d'Eana**.

Votre civilisation n'influe que sur les langues que vous connaissez. Elle est avant tout un élément dramatique, une source d'aventures potentielles.

Cité Franche



Déterminer l'Éveil à la magie

Dans l'univers de **DRAGONS**, seuls certains individus connaissent ce que les sages nomment l'**Éveil** et savent manier les courants magiques. Est-ce un don ? Est-ce l'influence de la lune Éternité qui décide du destin des héros ? Est-ce une faveur sacrée des dieux ? Les théories divergent et le mystère demeure.

Au moment de sa création, un personnage ne sera pas forcément un éveillé. On dit alors de lui qu'il est **dormant**. Demandez à votre meneur ce qu'il a choisi pour sa campagne. Soit il décidera du lien de votre personnage à la magie en sélectionnant dans la liste ci-dessous, soit il vous proposera de le déterminer au hasard en lançant 1d20 :

-  **Dormant** (1 à 9) : votre personnage n'a pas encore connu l'Éveil lorsque vous le créez. Peut-être s'y éveillera-t-il un jour ?
-  **Éveil émergent** (10 à 15) : votre personnage pourrait s'éveiller à l'occasion de ses premières aventures (entre les niveaux 1 et 3).
-  **Éveillé** (16 à 20) : votre personnage est éveillé à la magie dès sa création. Déterminez quand et comment votre personnage s'est éveillé. Est-ce un don qu'il a reçu dès la naissance ? A-t-il vécu une expérience unique qui a déclenché en lui l'Éveil ?

Un personnage touché par l'Éveil a la capacité d'utiliser la magie. S'il a appris les principes et théories des écoles de magie ou s'il s'est engagé dans le chemin de la foi, il a la possibilité d'utiliser des sorts ; s'il est elfe ou tieffelin, il pourra utiliser les pouvoirs innés propres à son espèce.

Un personnage qui n'est pas éveillé à la magie ne pourra pas invoquer de pouvoirs magiques, quels qu'ils soient. Cela ne préjuge en rien de sa capacité ultérieure à s'éveiller.

À quoi ressemble l'Éveil ?

Il existe autant de formes d'Éveil que d'individus et de styles de magie.

Un ensorceleur pourrait déclencher accidentellement son premier pouvoir lors d'une situation de danger de mort, ou bien plus progressivement au cours de l'enfance. Un prêtre prie son dieu au milieu d'un désastre et accomplit un miracle lui permettant de sauver des innocents. Un druide médite sur le monde, et transporté par la quiétude sublime d'un lieu ressent cette fois enfin le déclic, le lien profond qui l'unit à Eana.

Discutez-en avec votre meneur. N'ayez pas peur de lui laisser vous préparer une surprise : l'expérience de votre personnage sera ainsi vraiment unique !

Théorie et pratique

Si pour une raison ou une autre, votre personnage n'a pas encore connu l'Éveil au moment où vous le créez et que vous choisissez une classe donnant accès à des pouvoirs magiques (magicien, prêtre, paladin, etc.), vous pourrez très bien apprendre de nouveaux pouvoirs au fur et à mesure de votre progression, mais vous ne serez pas encore capable de les déclencher. On dit de votre Lanceur de sorts ou de votre personnage qu'il est dormant.

La magie d'Eana ressemble à la musique ; votre personnage peut très bien connaître le solfège (apprendre un nouveau pouvoir), mais ne pas être capable de jouer d'un instrument (invoquer un pouvoir). Un jour, en devenant éveillé, il pourra utiliser tous les pouvoirs correspondants à son niveau : son potentiel pourra enfin s'exprimer pleinement.

En pratique, un personnage dormant n'a pas accès aux pouvoirs dont le nom est accompagné de la pastille Éveil : 



Le livre **GRIMOIRE** détaille l'Éveil et le fonctionnement de la magie. Si votre meneur décide de donner un accès à la magie dès la création du personnage, il peut vous donner également accès au livre **GRIMOIRE** dans lequel figure notamment la description de tous les sortilèges.

Drakéides

J'aimais à rencontrer la douce Brii'dtk'Acâni – « Beauté de l'aube » en draconique – dans le jardin du palais des Parfums. Cette auguste érudite était heureuse que je pusse la nommer dans la langue noble du Rachamangekr sans écorcher son nom. En ce royaume dominé par une élite drakéide, il est d'usage pour les notables d'avoir un prénom dans le commun local, et un autre en draconique. Pour le peuple, cette princesse se nommait ainsi « Demoiselle Cahaya », mais pour le voyageur impénitent que j'étais, le draconique, bien que difficile à prononcer, restait une langue plus accessible pour moi, car elle m'avait été autrefois enseignée. Mon amie mourut voilà plus de trois siècles, mais je me rappelle encore nos interminables conversations sur l'histoire millénaire de son peuple. J'appris récemment qu'une de ses descendantes, aventurière, portait le même nom qu'elle : j'espère qu'elle s'en montrera digne.

Extrait des mémoires de Mirë Lelyen, explorateur elenion

Couverts d'écailles évoquant leur affiliation à l'une des dix espèces de véritables dragons, les drakéides sont des êtres à la fois puissants et charismatiques. Naissant dans des œufs au terme d'une année de maturation, ils bénéficient d'un développement rapide dans leur jeune âge. Fiers de tout ce qui les distingue, ils ont l'aura des espèces anciennes qui ont survécu à bien des changements, connaissant tour à tour l'opprobre et la gloire, les ténèbres et la lumière.



L'origine des drakéides

Les mythes drakéides décrivent leur espèce comme créée par les dragons dans le but de protéger des sites sacrés et de grande puissance contre ceux qui les convoiteraient. Cela pourrait avoir du sens pour les dragons métalliques, mais paraît plus étrange pour les dragons chromatiques. Par ailleurs, aucun dragon actuel ne semble capable de façonner de tels êtres. Certains se sont interrogés sur la possibilité d'une origine commune entre drakéides et demi-dragons, ces êtres pouvant parfois se ressembler physiquement. Les demi-dragons sont issus de l'accouplement entre un dragon métamorphosé et une autre créature (cf. **BESTIAIRE, Demi-dragon**), ou bien de rituels impliquant du sang de dragon. Ces êtres hybrides sont normalement stériles et dotés d'une formidable longévité : voilà deux éléments qui les distinguent des drakéides. Ceux-ci pondent des œufs sans difficulté particulière, mais vivent généralement moins longtemps que les autres espèces, succombant souvent avant 80 ans. Faut-il voir là la marque d'un rituel sacrifiant la longévité au profit de la fertilité ? Dans ce cas, on pourrait penser que les drakéides sont les descendants lointains d'humains ayant accompli ou subi des rites particuliers.



Les cultures drakéides

Quelle que soit la vérité, les drakéides se sentent une affinité forte envers les dragons qu'ils prennent pour modèle, voire qu'ils vénèrent. Il existe aujourd'hui deux types de sociétés drakéides :

- ☞ Certains vivent dans des lieux reculés (failles, grottes, jungles, volcans...) et y jouent le rôle de gardiens d'un savoir antique. Cette fonction implique un dévouement sans nuance et peut conduire quelques-uns d'entre eux vers des contrées lointaines, pour lutter contre un mal dont ils pressentent la venue.
- ☞ D'autres, fiers de leurs origines, estiment que les drakéides forment un peuple élu, destiné à gouverner les autres espèces. De nombreuses civilisations, rassemblées derrière l'expression « Royaumes draconiques » ont donné une place importante aux dragons, jusqu'à avoir parfois des Dragons-rois. Certains peuples autrefois soumis se révoltèrent et mirent à bas les tyrans. Les drakéides forment encore la noblesse de nombreux territoires insulaires plus ou moins vastes, dans des régions tropicales à équatoriales. Leur élite est formée de guerriers et d'ensorceleurs. Aujourd'hui, ces royaumes sont encore riches, dotés de palais complexes et superbes, mais ils sont menacés par la jungle et périssent, voire disparaissent. Il est temps pour les enfants des dragons de relever la tête : ils doivent choisir entre reconquérir le monde par la force, et s'y adapter.





La disparition des drakéides blancs et argentés

Les seuls drakéides connus évoluent dans les régions chaudes d'Eana et parmi eux ne figurent ni lignée blanche ni lignée d'argent. Cette anomalie pourrait être due à la chute de la civilisation boréale qui se serait achevée par une guerre fratricide. D'aucuns pensent qu'il existe des survivants, peut-être en stase dans une cité perdue, ou bien vivant en tribu repliée sur elle-même, protégeant des secrets liés à l'effondrement de leur monde.

Traits des drakéides

Votre héritage draconique se manifeste par divers traits que vous partagez avec les autres membres de votre espèce.

- ☞ **Augmentation de caractéristique.** Votre valeur de Force augmente de 2 et votre valeur de Charisme augmente de 1.
- ☞ **Âge.** Le développement des jeunes drakéides est fulgurant. Ils marchent quelques heures après être sortis de l'œuf et sont aussi grands et formés que des humains de dix ans alors qu'ils n'en ont que trois. Ils atteignent l'âge adulte à quinze ans et leur longévité moyenne est de quatre-vingts années.
- ☞ **Alignement.** Les drakéides sont généralement d'alignement loyal, traduisant leur attachement aux traditions, en particulier la perpétuation de la loi des dragons. Les drakéides chromatiques (blanc, bleu, noir, rouge, vert) tendent plus fréquemment vers le Mal et la tyrannie que les drakéides métalliques (airain, bronze, cuivre, argent, or) qui penchent plutôt vers le Bien.
- ☞ **Taille.** Les drakéides sont plus grands et plus lourds que les humains. Leur taille dépasse largement les 1,80 m et leur poids les 110 kg. Vous êtes de taille M.
- ☞ **Vitesse de déplacement.** Votre vitesse de déplacement au sol de base est de 9 m.
- ☞ **Héritage draconique.** L'un de vos ancêtres était un dragon. Choisissez un type de dragon dans la table ci-contre, qui vous indique alors quels sont votre souffle et votre résistance aux dégâts.
- ☞ **Souvenir des Anciens.** Vous avez intuitivement la maîtrise des artefacts des Anciens, tels les atreaks des Voyageurs par exemple ; votre sang de dragon suffit souvent pour les activer. De nombreux temples et sanctuaires anciens ont associé l'essence de dragon à des mécanismes particuliers : les drakéides peuvent tenter de les utiliser par un test de Charisme auquel ils ajoutent leur bonus de maîtrise. Le DD est à la discrétion du meneur, selon la complexité du mécanisme.
- ☞ **Souffle.** Vous pouvez souffler une énergie destructrice au prix d'une action. Votre héritage draconique détermine la taille, la forme et le type de dégâts associés à ce souffle.



Lorsque vous utilisez votre souffle, toutes les créatures prises dans la zone en question doivent effectuer un jet de sauvegarde (dont la caractéristique est déterminée par votre héritage draconique). Le DD du JS est égal à 8 + votre modificateur de Constitution + votre bonus de maîtrise. Les créatures concernées subissent 2d6 dégâts si elles ratent leur jet de sauvegarde, la moitié en cas de réussite. Ces dégâts passent à 3d6 au niveau 6, à 4d6 au niveau 11 et à 5d6 au niveau 16.

Une fois que vous avez utilisé votre souffle, vous ne pouvez plus y recourir tant que vous n'avez pas pris un repos court ou long.

☞ **Résistance aux dégâts.** Vous bénéficiez d'une résistance aux dégâts du type associé à votre héritage draconique.

☞ **Langues.** Vous parlez, lisez et écrivez le commun et le draconique. Cette dernière langue est considérée comme l'une des plus anciennes et demeure très présente dans l'étude de la magie. Elle agresse les oreilles de la plupart des autres créatures, avec ses nombreuses consonnes gutturales entrecoupées de sifflantes.

Dragon	Type de dégâts	Souffle
Airain	Feu	Ligne de 1,50 m sur 9 m (JS Dex)
Argent	Froid	Cône de 4,50 m (JS Con)
Blanc	Froid	Cône de 4,50 m (JS Con)
Bleu	Foudre	Ligne de 1,50 m sur 9 m (JS Dex)
Bronze	Foudre	Ligne de 1,50 m sur 9 m (JS Dex)
Cuivre	Acide	Ligne de 1,50 m sur 9 m (JS Dex)
Noir	Acide	Ligne de 1,50 m sur 9 m (JS Dex)
Or	Feu	Cône de 4,50 m (JS Dex)
Rouge	Feu	Cône de 4,50 m (JS Dex)
Vert	Poison	Cône de 4,50 m (JS Con)

Merosis, les demi-orcs

Mon guide m'avait conduit dans la steppe, jusque sur les terres du clan Shuurga dirigé par la farouche Saikhan. Cette hybride mi-humaine mi-orc apprit avec une certaine réticence mon désir de découvrir les ruines de Mangulik, la capitale du grand seigneur de guerre de la Horde, le fondateur de l'esprit de Kaan, le fils préféré de la dame de la nuit, le libérateur sanguinaire trônant au sommet d'une pyramide de crânes, bref, les derniers vestiges laissés par celui qui deviendrait le terrible dieu Tamerakh. La rumeur de ma lubie s'était répandue dans tout le camp et on me jugeait téméraire, fou ou dangereux, parfois les trois à la fois. Je me voyais comme un témoin, quelqu'un qui pourrait rapporter des informations fiables à mes contemporains, là où tant de récits fantasques et contradictoires étaient colportés. À mon sens, la peur naissait surtout de l'ignorance de ce qui s'était vraiment passé à Mangulik. Je voulais connaître la vérité.

Après avoir écouté mes motifs, Saikhan estima qu'ils étaient respectables et elle déclara qu'elle me guiderait dans les Khoosrol, nom des étendues désolées dont l'antique capitale était le centre. J'étais assez surpris de son accord, mais elle ne paraissait pas femme à me tuer traîtreusement, j'acceptai donc son offre.

Au bout de deux jours d'une harassante chevauchée dans la steppe, les bêtes commençaient à devenir nerveuses. Nous nous dirigions vers le sommet d'une montagne d'où nous aurions une vue sur la région. Arrivant à la nuit tombée, nous établîmes notre campement à l'abri du vent qui soufflait de plus en plus fort. Outre les rafales et nos montures constamment affolées, il me semblait entendre des sifflements stridents au loin, comme des cris ou des hurlements. Si j'avais été humain, peut-être aurais-je pu arracher quelques heures de sommeil discontinu à cette nuit éprouvante, mais il m'était impossible de plonger en transe durant les quatre heures consécutives de calme dont j'aurais eu besoin.

À l'aube, Saikhan me guida vers le sommet. Devant moi s'étendait ce pays maudit dont les anciens carrefours étaient marqués par les tumulus de guerriers tombés durant les conquêtes interminables du tyran. Je voyais les fleuves éphémères qui se formaient quand les averses s'abattaient sur les montagnes et qui s'évaporaient avant de pouvoir arriver à la mer. Elle me décrit les réprouvés qui hantaient les souterrains, les spectres qui faisaient de chaque nuit un cauchemar et les démons qui continuaient, disait-on, de rôder dans les ruines. Avec un ton ironique, elle insista sur le fait qu'elle ignorait si toutes ces histoires étaient vraies. Par contre, elle pouvait certifier que les spectres étaient communs et que les chevaux répugnaient à se rendre en ces contrées maudites. Toute la population avait été sacrifiée pour que Tamerakh accédât au statut divin, à moins qu'il ne se fût vengé de quelque offense... En tous cas, il était certain que beaucoup de ces pauvres gens n'avaient jamais trouvé la paix.

Le monde de Saikhan me paraissait aussi vaste qu'un océan, et les Khoosrol en étaient les abysses. Je remerciais la dame des Shuurga de m'avoir ouvert les yeux et fait renoncer à un projet suicidaire sans chercher à m'imposer sa vision par la force.

Extrait des mémoires de Mirë Lelyen, explorateur elenion

Héritant de la puissance sans pareille des orcs et de la créativité humaine, les merosis, ou demi-orcs, surprennent par leur aptitude à user aussi bien de brutalité et d'impulsivité, que d'astuce et de finesse. Leurs réactions instinctives, leur vigueur et leur combativité sont souvent considérées comme intimidantes, parfois aussi elles fascinent, à l'instar des émotions que l'on peut ressentir face à de grands fauves.

La plupart des merosis vivent dans l'empire kaani ou dans les contrées qui lui appartinrent par le passé. Ils y sont si communs qu'on peut rencontrer des clans entiers de cette espèce, bien insérés dans la société. Sur le continent cyfand, les demi-orcs traînent la réputation de descendants d'envahisseurs. Ailleurs, dans les royaumes draconiques par exemple, ils sont si rares et méconnus qu'ils suscitent seulement la curiosité.

☒ Demi-orc ou merosi ?

L'utilisation du vocable « demi-orc » est fréquemment dépréciative, les orcs ayant été impliqués dans nombre de raids et de conquêtes sanglantes. Il s'agit de dénoncer la supposée violence ou stupidité des métis. Dans l'empire Kaan, on parle de « merosis », un mot évoquant l'héritage double de cette espèce, dont les deux lignées sont considérées avec une égale fierté.

☉ Une vie courte mais intense

Les merosis ont une espérance de vie moins longue que celle de nombre des espèces humanoïdes, vivant rarement plus de soixante-dix ans. Ce qui aurait pu être pris pour une malédiction ou une tragédie est abordé avec philosophie. Chaque jeune demi-orc parvient à la majorité à quatorze ans. Il est alors encouragé à arpenter la voie qui l'appelle ou à chercher ce qui donnera un sens à son existence. Il vaut mieux mourir en ayant intensément vécu que traverser les siècles dans la tiédeur et l'ennui.

☉ Gagner le respect

La culture clanique kaani influence nombre de merosis qui cherchent à se distinguer par des hauts faits, manière de prouver leur valeur. Ils se promettent parfois de revenir sur leurs terres natales pour vaincre les plus grands guerriers et faire partie du conseil régnant, voire de devenir chef de tribu. Ce désir de tester sa valeur peut prendre la forme d'un goût exacerbé du risque et des défis extraordinaires. Se tailler une belle réputation, peu importe le domaine, faire entrer son nom dans les légendes ou les livres d'histoire est une consécration dont beaucoup rêvent.



Les philosophes demi-orcs

Les philosophes merosis ont marqué l'histoire d'Eana. Ils ont développé des concepts proches de l'épicurisme – voire de l'hédonisme – et du stoïcisme. Le dogme violent et sans concession de Tamerakh, dieu libérateur et destructeur, est étudié par les érudits aux côtés des textes des plus célèbres auteurs.

Dame Khutga

Princesse impériale, Khutga vécut à une période de grands désastres pour les Kaanis et fut une des dernières survivantes de sa famille. Passant de l'extrême richesse à la misère la plus terrible, avant de pouvoir se réfugier en terre étrangère au soir de sa vie, elle laissa un corpus d'écrits stoïciens recommandant de ne jamais se laisser affecter par ce qui ne dépend pas de nous, mais de ne jamais pour autant renoncer à agir et saisir les occasions qui peuvent se présenter, même dans les pires circonstances.

Seigneur Tsunsny

Ce merosi fut l'un des restaurateurs de la Horde, un conquérant comme les Kaanis les aiment, mais également un administrateur avisé et l'un des grands bâtisseurs du port de Khaalgany. Ses traités mettent en avant la question du hasard ; il a théorisé la nécessité d'aborder sérieusement les choses futiles et légèrement les plus graves afin d'être égal en toute chose, en période de paix comme en temps de guerre.

Poétesse Yulduz

Auteure depuis l'adolescence de recueils et chants d'un grand raffinement, Yulduz est considérée comme une philosophe dont l'œuvre célèbre la vie présente, la nécessité de savourer toutes les expériences qui se présentent. Le « Bien » est assimilé à la quête de plaisir et elle affirme que tout ce qui suscite la fascination et l'attraction peut donc en receler. Ses écrits, provocateurs par aspects, célèbrent la grandeur de certains princes démons et la passion pour la violence de combats sanglants, ceux qui excitent le sentiment d'être vivant en confrontant à la peur de la mort.

o point de vie du fait de dégâts, mais que vous n'êtes pas tué sur le coup. Vous ne pouvez pas réutiliser cette aptitude avant d'avoir terminé



Si le meneur utilise les règles relatives aux blessures, il peut décider d'appliquer cette règle optionnelle : la capacité Résistance acharnée revient à passer immédiatement et automatiquement de l'état « mourant » à 1 point de vie, assorti de 5 niveaux de fatigue, mais en étant conscient. L'adrénaline vous fait ignorer la douleur de vos blessures et les malus dus à la fatigue durant autant de tours que votre bonus de Constitution (minimum 1). Cette aptitude ne peut pas être réutilisée avant d'avoir terminé un repos court.

Sauvagerie. Lorsque vous réussissez un coup critique avec une attaque d'arme de corps à corps, vous pouvez lancer l'un des dés de dégâts de l'arme une fois de plus pour l'ajouter aux dégâts supplémentaires du coup critique.

Langues. Vous parlez, lisez et écrivez le commun et le kaani.

Traits des merosis

Vous personnage demi-orc présente certains traits hérités de son ou ses ancêtres orcs. Bien que les autres peuples associent volontiers les merosis à la laideur, leur métissage peut produire une beauté harmonieuse, avec des chevelures aux teintes d'écorce, une peau mate et des yeux aux reflets fauves.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur de Force augmente de 2 et votre valeur de Constitution augmente de 1.

Âge. Les merosis se développent un peu plus vite que les humains, la maturité physique étant atteinte à 14 ans. Ils vieillissent également plus rapidement et ont peu d'espoir de dépasser les soixante-quinze années.

Alignement. L'héritage orc des membres de cette espèce leur a légué une certaine propension au Chaos, un goût de la liberté et de la vie au jour le jour, savourant sans arrière-pensées les plaisirs qu'elle offre. Cette attitude n'est pas incompatible avec un fort sens de l'honneur et de la parole donnée. Leur attachement fort à leur communauté peut les rendre indifférents au sort de ceux qui n'en font pas partie.

Taille. Les merosis se montrent plus imposants que les humains, leur taille allant de 1,50 m à bien plus de 1,80 m. Vous êtes de taille M.

Vitesse de déplacement. Votre vitesse de déplacement au sol de base est de 9 m.

Vision dans le noir. Grâce à votre sang orc, vous êtes doté d'une vision supérieure dans les ténèbres et la pénombre. Dans un rayon de 18 m, vous voyez en conditions de lumière faible comme s'il s'agissait de lumière vive, et dans l'obscurité comme si la zone était faiblement éclairée. Vous ne discernez pas les couleurs dans l'obscurité, tout étant nuances de gris.

Patibulaire. Vous gagnez la maîtrise de la compétence Intimidation.

Résistance acharnée. Lorsque vous tombez à coup, vous pouvez choisir de conserver 1 point de vie. un repos long.

Tieffelins



Malgré ma qualité de simple étranger en cette cour lointaine, mes amitiés avec la magistrate lettrée Gao Mei me valurent le privilège d'être invité à un banquet organisé en l'honneur du général victorieux Fu Jiang dans le palais des huit vertus célestes. J'avais traversé une cour monumentale gardée par des dizaines de soldats à l'air farouche, aussi immobiles et solennels que des statues. Je discernais les murailles de la forteresse, surveillées par un impressionnant dispositif. Même à l'intérieur de la grande salle de réception, où nous étions au moins deux cents attablés, je sentais les regards de ceux qui restaient dans l'ombre, parfois déguisés en serviteurs, mais manifestement dangereux. Ils me semblaient scruter les moindres détails, comme s'ils craignaient qu'un inconscient se levât, dégainât un poignard dissimulé, franchît les trente mètres qui le séparaient de la table d'honneur, et parvînt à assassiner le conquérant.

Cette atmosphère pesante fut à grand-peine chassée par une troupe de baladins, parmi lesquels des acrobates et des musiciennes fort talentueuses. Les mets étaient d'une délicatesse telle que je n'aurais pu les imaginer sur les meilleures tables d'Ellerina. Malgré le faste qui nous entourait, je devinais que beaucoup partageaient une sourde angoisse, mais j'en ignorais la cause. Décidant que les problèmes du Shi-huang ne me concernaient pas, je résolus de passer une agréable soirée. Les liqueurs qui étaient généreusement dispensées contribuèrent à rendre mes voisins plus gais. Je m'entretins agréablement avec un fonctionnaire chargé des archives.

Alors que la soirée se terminait et que la nuit était bien avancée, il proposa de me montrer quelques-uns de ses trésors. Nous nous éloignâmes, passant par des couloirs plongés dans l'obscurité. Arrivés devant une porte fermée, mon guide – ivre – se rendit compte qu'il lui manquait la clef. Mais je n'écoutais déjà plus : mon attention avait été captée par une silhouette se faufilant dans les ténèbres. Je discernais un teint sombre, et surtout, des cornes. Une tieffeline ! Elle était entrée par effraction, en dépit de tout le dispositif de sécurité ! Comment ? Je n'attendis pas de trouver la réponse : je n'avais ni mes armes ni mon armure et ne tenais pas à tester ses capacités martiales. Je me repliais aussitôt pour appeler la garde.

À notre retour, il ne restait rien d'elle. Le fonctionnaire des archives ne comprenait pas la cause de l'agitation autour de lui, mais même lui cessa de bavasser quand nous découvrîmes dans un coin, une petite poupée de chiffon en robe noire avec un garrot autour du cou. C'était un avertissement explicite de la confrérie du Dernier supplice : ces fanatiques reviendraient, ils ne renonçaient jamais.

Extrait des mémoires de Mirë Lelyen, explorateur elenion

Les tieffelins semblent naître exclusivement de femmes humaines, comme si ce peuple avait une connexion innée avec les puissances maléfiques. Ceci résulterait de la capacité d'adaptation de cette espèce, laquelle peut s'exprimer pour le meilleur comme pour le pire. Les tieffelins eux-mêmes sont fréquemment stériles, semblant ne pouvoir engendrer que dans des conditions très particulières.

Le maudit

Tous les tieffelins ne naissent pas du fait de l'intervention directe d'un félon. Il suffit qu'une femme enceinte soit exposée à de la magie noire pour que l'enfant soit ainsi marqué. Il peut s'agir d'une malédiction, de l'influence pernicieuse d'un objet maléfique, du résultat du combat de la mère contre un sorcier... L'enfant n'a pas nécessairement une apparence monstrueuse : il pourrait fort bien n'avoir que des yeux de fauve (doré, la pupille fendue...), une chevelure d'une teinte atypique (blanche dès l'enfance par exemple) et des canines plus prononcées que la normale. Sa nature de tieffelin ne se révèle alors que par les capacités surnaturelles qu'il manifeste telles que connaître la langue des démons (ou des diables) sans l'avoir jamais apprise, ne pas se brûler, maîtriser un sort mineur inquiétant... Lui et sa mère risquent d'être rejetés, peut-être même pourchassés. De rage, le maudit se tournera-t-il vers le Mal ? Ou bien estimera-t-il être le mieux à même de combattre le feu par le feu, en œuvrant au service du Bien ? N'est-il que l'expression de la corruption du monde, percevant ses stigmates comme une fatalité à laquelle il cherche à ne pas penser ?

Un agent sur Eana

Les sorcières frayant régulièrement avec diables ou démons se voient souvent offrir ou imposer des relations charnelles avec leur interlocuteur. L'encart « Le géniteur » présente les situations habituelles. Dans tous les cas, la mère d'un tieffelin est profondément marquée par cette expérience. Il n'est de surcroît pas rare qu'elle devienne stérile à l'issue de cette grossesse. Son enfant peut être un trésor, le fruit d'années de travaux acharnés, ou bien une malédiction honteuse. Les tieffelins issus de telles circonstances sont souvent vus par leurs parents (l'un, l'autre ou les deux) comme des outils au service d'un projet. Y adhéreront-ils ? Chercheront-ils à se libérer ?



La bienveillance ambiguë de Xonim

Xonim est l'ambivalente dame de la nuit, déesse magicienne, inquiétante et manipulatrice. Il est pourtant de renommée publique qu'elle affectionne les tieffelins. On dit qu'elle exauce volontiers leurs prières, leur permettant par exemple d'échapper à leurs poursuivants. Mais les présents qu'elle fait, sont-ils vraiment dénués de contrepartie ?

L'intuition du Mal

Les tieffelins savent intuitivement parler la langue de leur géniteur fiélon, parfois même avant celle de leur parent humain. Dès l'enfance et sans apprentissage, ils connaissent le sort mineur *thaumaturgie*. Il semble parfois aussi que les rêves et même des visions fugitives les avertissent d'intentions maléfiques. Quel est le sens de cette intuition du Mal ? Est-ce un appel pour pousser le tieffelin à rejoindre les armées maléfiques ? Est-il possible d'utiliser cette intuition pour empêcher des catastrophes ?

Le géniteur

Les géniteurs fiélons, même quand ils ont habituellement un aspect féminin, sont capables de féconder celle qu'ils ont choisie pour porter leur rejeton.

 Le joueur choisit s'il sera lié aux diables ou aux démons ; le meneur détermine la nature exacte du géniteur. Vous trouverez plus d'informations sur les diables et les démons dans **BESTIAIRE** et **ARCANES**.

Voici les diables les plus fréquemment impliqués et le statut du tieffelin qui en découle :

 **Hospodar.** Les dirigeants diaboliques, comme les autres puissances, peuvent décider de se manifester sous la forme d'une hypostase, c'est-à-dire une incarnation éphémère d'une partie de leur essence, adoptant une forme appropriée à une intervention ponctuelle sur Eana. Quand ils agissent de la sorte, ils ont toujours un plan et l'enfant fait l'objet de toutes les attentions de son géniteur qui fera en sorte de l'utiliser au mieux pour ses plans machiavéliques. Pour des sectateurs, l'enfant d'un hospodar a la valeur d'un messie.

 **Turtanu (diantrefosse).** Ils ne s'accouplent qu'à l'occasion de rituels rares et requérant de grands pouvoirs. Pour nombre de sectateurs, le rejeton d'un diantrefosse est un cadeau précieux, l'équivalent d'un prince. Le respect qui est dû au tieffelin parmi les diables est conditionné par celui qui est accordé à son géniteur.

 **Qarnu (diable cornu).** Le diable cornu est le géniteur le plus commun des tieffelins, au point d'être à l'origine du stéréotype leur attribuant des cornes et une queue. Toute sorcière, même occasionnelle, est susceptible de se voir proposer un tel arrangement. Les motivations des diables en revanche sont peu claires : asseoir leur emprise psychologique sur la mortelle qui leur confie son âme, répandre le Mal par la génération de rejetons... Ces tieffelins ne semblent pas faire l'objet de trop fortes attentions, ce qui les rend bien plus libres de leur destinée que d'autres.

 **Harharru (diable des chaînes).** Les diables des chaînes sont les inspireurs des bourreaux et des geôliers. Ils s'en prennent parfois aux prisonnières de leurs protégés, le viol faisant partie des sévices infligés. Autant dire que les tieffelins

de harharru ne bénéficient pas forcément d'une grande estime parmi la population de la Fournaise et sont facilement traités de fils ou filles d'esclave.

Les réactions à l'égard des tieffelins nés de démons sont plus imprévisibles du fait de l'importance du Chaos dans la nature de ces êtres. Voici les cas de figure les plus courants :

 **Prince.** De la même manière que les hospodars, les princes peuvent s'accoupler grâce à une hypostase ; en revanche leurs motivations sont moins évidentes. Ils semblent pouvoir aussi bien désirer un pion sur Eana que réellement éprouver de l'attachement pour certains mortels en dépit de leurs projets destructeurs.

 **Marilith.** Démon serpentiforme souvent au service de Liridem l'amer ou d'Akhlitôl la vengeresse. Ce faisant, elle offre ses tieffelins à son prince qui l'utilise directement comme agent dévoué. Parfois elle garde un enfant, quand il peut servir ses propres ambitions, liées à son existence sur Mélancolia ou à sa vie passée dont elle garde des souvenirs tourmentés. Le tieffelin sera généralement marqué par des écailles de serpent sur une partie du corps, parfois par une langue fourchue.

 **Glabrezu.** Le conseiller perfide et subtil des puissants se sert de ses rejetons comme d'agents dans le jeu des trônes. Ses tieffelins pourront bénéficier durablement d'aide et de conseils avisés, avant d'être sacrifiés sans état d'âme quand cela servira les ambitions d'un mortel prometteur lié au démon, ou bien que la situation sera suffisamment passionnante pour satisfaire son sens du spectacle tragique. Les tieffelins de glabrezu sont parfois confondus avec ceux des diables cornus pour ce qui est de l'aspect physique.

 **Incube et succube.** Ces démons sont connus pour semer des tieffelins par accident. Leurs rejetons sont réputés pour leur beauté et peuvent souvent passer sans peine pour des humains. Dans certaines contrées marquées par les crimes de ces fiélons, un physique par trop remarquable est considéré comme un danger et peut motiver une enquête, voire un procès en sorcellerie. Certaines légendes affirment que les tieffelins de succube et d'incube sont voués à ne connaître que des amours malheureuses.

Traits des tieffelins

Les tieffelins partagent un certain nombre de traits résultant tantôt de leur ascendance diabolique ou démoniaque, tantôt d'une influence maléfique subie par la mère au cours de la grossesse.

- ⊕ **Augmentation de caractéristique.** Votre valeur d'Intelligence augmente de 1 et votre valeur de Charisme augmente de 2.
- ⊕ **Âge.** Les tieffelins se développent au même rythme que les humains, mais vivent en moyenne quelques années de plus.
- ⊕ **Alignement.** Les tieffelins disposent du même libre arbitre que les autres espèces humanoïdes et choisissent en conséquence le Bien ou le Mal. Leurs motivations peuvent être liées à leur éducation ou l'expérience du rejet par la société. L'adhérence à la Loi ou au Chaos est là aussi le résultat d'un choix. En définitive, le tieffelin est toujours contraint de se positionner à l'égard de son géniteur fiélon et de l'humanité, ce qui l'amène à prendre des décisions tranchées, évitant généralement les positionnements neutres.
- ⊕ **Taille.** La taille et la carrure des tieffelins sont tout à fait comparables à celles des humains. Vous êtes de taille M.
- ⊕ **Vitesse de déplacement.** Votre vitesse de déplacement au sol de base est de 9 m.
- ⊕ **Vision dans le noir.** Grâce à votre héritage fiélon, vous êtes doté d'une vision supérieure dans les ténèbres et la pénombre. Dans un rayon de 18 m, vous voyez en conditions de lumière faible comme s'il s'agissait de lumière vive, et dans l'obscurité comme si la zone était faiblement éclairée. Vous ne discernez pas les couleurs dans l'obscurité, tout est en nuances de gris.
- ⊕ **Résistance fiélonne.** Vous bénéficiez d'une résistance aux dégâts de feu.
- ⊕ **Héritier des ténèbres.** Vous connaissez le sort mineur *thaumaturgie*. Lorsque vous atteignez le niveau 3, ce trait vous permet de lancer une fois le sort *réprimande maléfique* comme sort de 2^e niveau (capacité que vous regagnez après avoir terminé un repos long). Lorsque vous atteignez le niveau 5, ce trait vous permet de lancer une fois le sort *ténèbres* (capacité que vous regagnez après avoir terminé un repos long). Le Charisme est la caractéristique magique associée à ces sorts.
- ⊕ **Langues.** Vous parlez, lisez et écrivez le commun ainsi que le diabolique ou le démoniaque, en fonction de votre historique. La pratique des langues fiélonnes est intuitive.

Vous trouverez ici des règles optionnelles pour rendre les tieffelins plus inquiétants et surprenants.



Sombres instincts

Si vous utilisez la règle optionnelle des sombres instincts, le tieffelin sera un être plus tourmenté, tiraillé entre sa bête qui le pousse au crime, et la dame de la nuit qui le protège de ses ennemis.

- ⊕ **Résurgence maléfique.** La nature profonde des fiélons les lie au Mal, et les tieffelins sont imprégnés de cette essence. Il sommeille en eux une bête malveillante, égoïste et avide de violence. Quand le tieffelin est en danger ou soumis à la tentation, la bête essaie de prendre un instant le contrôle pour lui faire commettre une mauvaise action. Le tieffelin doit effectuer un JS Sagesse DD 5. En cas d'échec, la bête intervient avec une action supplémentaire gratuite dictée par elle. Une fois que cette capacité est utilisée, la bête est incapable d'agir à nouveau avant que le tieffelin n'ait bénéficié d'un repos long.

Un rôleur tieffelin pourrait s'interposer entre une bulette et sa victime. La bête refuse de risquer sa vie pour quelqu'un et tente d'imposer sa volonté. Si le tieffelin échoue au JS Sagesse, il effectue une reculade visible.

Un roublard tieffelin détient un otage et l'utilise pour obliger un ennemi à se rendre. Sitôt que c'est le cas, la bête souffle au tieffelin d'égorger quand même l'otage.

- ⊕ **Prière à Xonim.** Vous savez pouvoir adresser vos prières à la déesse Xonim, la dangereuse protectrice des tieffelins. La prière est une action. Cette capacité, selon les circonstances aura un ou plusieurs effets parmi les suivants : effacer vos traces ; masquer votre odeur ; attirer les chiens à votre poursuite sur une autre piste ; provoquer un heureux hasard (une porte est opportunément ouverte pour vous, le geôlier laisse tomber une clef...) ; l'attention d'une sentinelle est attirée par quelque chose loin de vous. En pratique, vous bénéficiez d'un avantage au test de Dextérité (Discrétion) et vos adversaires subissent un désavantage au test de Sagesse (Perception). Le résultat est toujours subtil et paraît être un coup de chance. Vous seul savez qu'il n'en est rien. Cette capacité est regagnée après un repos long.



L'imprévisibilité des tieffelins

Chaque tieffelin est unique. Si le meneur souhaite accentuer l'aspect mystérieux de ce peuple, il peut utiliser la règle optionnelle de l'imprévisibilité des tieffelins et déterminer lui-même la liste des sorts innés afin qu'elle reflète les particularités uniques du géniteur fiélon. Voici les principes directeurs :

- ⊕ Un sort mineur au niveau 1.
- ⊕ Au niveau 3, le tieffelin connaît un sort du 1^{er} niveau qu'il peut lancer comme avec un emplacement de sort de 2^e niveau (capacité regagnée après un repos long).
- ⊕ Lorsqu'il atteint le niveau 5, il maîtrise un sort du 2^e niveau lancé comme avec un emplacement de sort du 3^e niveau (capacité regagnée après un repos long).
- ⊕ Le Charisme est la caractéristique magique associée à ces sorts.

Ensorceleur



ue les ensorceleurs soient marqués par la magie ou héritiers de puissances qui les dépassent, leur plus grand défi n'est pas tant d'acquérir un grand pouvoir que d'éviter que celui-ci ne les consume.

☒ Un don unique

Les ensorceleurs viennent au monde en portant en eux une source de magie brute, un lien direct avec les énergies arcaniques qui leur permet de manier la magie de façon innée. Selon certains érudits, ce phénomène pourrait être causé par l'exposition prénatale à de puissantes émanations de magie résiduelle, après des cataclysmes magiques de grande ampleur ou des conflits impliquant d'importants contingents de mages, par exemple. D'autres font l'hypothèse que les ensorceleurs ont été touchés par l'Éveil alors qu'ils étaient encore dans le ventre de leur mère. Certains prétendent que ces enfants doués pour la magie sont issus des amours interdites de fées, de dragons et autres êtres surnaturels avec des espèces humanoïdes. D'autres encore affirment que si ce pouvoir est bien héréditaire, il vient des dieux et des héros. Dans certaines contrées, cette affinité magique est même perçue comme la marque d'un sang noble, voire royal. Quelle que soit la validité de ces théories, ce qui fait l'ensorceleur n'est pas l'origine de son pouvoir, c'est sa capacité à le maîtriser. Entre ses mains, la magie se comporte comme une bête sauvage qu'il doit contraindre à obéir à ses risques et périls mais qui, une fois domptée, devient un outil fantastique et une arme terrifiante.

☒ Survivre au pouvoir

Les pouvoirs d'un ensorceleur apparaissent généralement durant son enfance ou son adolescence, lorsqu'il commence à manifester des pouvoirs magiques spontanés et imprévisibles. C'est une expérience éprouvante pour beaucoup et fatale pour les moins chanceux ; ces pouvoirs ne peuvent être contrôlés que par une force d'âme à toute épreuve. Les archives des juges de campagne regorgent de procès en sorcellerie de jeunes gens terrorisés, accusés de crimes magiques après avoir perdu le contrôle d'une force qu'ils ne comprenaient pas. À moins d'être pris en charge par des tuteurs capables de les aider et de les entraîner, ceux qui survivent à leur Éveil magique sont forcément dotés d'un esprit capable de plier à leur volonté le flux constant de magie brute qui les traverse. Cette force d'âme, l'ensorceleur l'arbore au quotidien. Il émane de lui une aura de pouvoir contenu avec peine par une détermination inflexible, perceptible même par le commun des mortels. Les ensorceleurs attirent et fascinent non seulement par leur pouvoir, mais surtout par la force de personnalité permettant de le dompter. C'est un atout de poids lorsqu'il s'agit d'asseoir sa domination, et de nombreux ensorceleurs deviennent des chefs tribaux ou occupent d'autres positions d'autorité.

☒ Magie sauvage

Les ensorceleurs sont fréquemment décriés par les magiciens, qui les considèrent comme des amateurs et des dangers publics. Les intéressés voient souvent cela comme une jalousie mal placée de la part de personnes qui ont étudié pendant des années pour arriver à manier la magie. Mais même les plus téméraires d'entre eux ne peuvent nier que ces mises en garde recèlent une part de vérité. La magie de l'ensorceleur est sauvage et peut se rebeller contre son maître, parfois avec des conséquences désastreuses. Les sorts peuvent simplement échouer, mais ils risquent aussi d'échapper au contrôle du lanceur ou de se retourner contre lui. On ne compte plus les ensorceleurs qui s'oublient dans l'ivresse de la bataille et blessent leurs propres alliés ou qui finissent carbonisés par une surcharge d'énergie qu'ils sont incapables de canaliser.



Ensorcelleur et Éveil à la magie

Par définition, les ensorceleurs ont un don. Si le meneur autorise cette classe pour sa campagne, cela signifie que le personnage concerné aura connu l'Éveil et pourra accéder à ses pouvoirs dès sa création. Si vous souhaitez incarner un tel personnage, discutez-en avec votre meneur.

« On me croit libre et tout-puissant, on m'accuse de n'avoir point de limites et de vouloir conquérir les cieux. Tout cela est vrai, mais je n'ai jamais été qu'un esclave de mon propre pouvoir, emprisonné par mon sang, assujetti par ma destinée »,
traduction de propos prêtés à Arkar Htun, le Fils de la Tempête, aspirant au trône céleste.





Magie psychique

Vous êtes ce qu'on appelle un psychurge, un être doté de pouvoirs rares et étranges. Par la seule force de l'esprit, vous savez déployer des énergies psychiques vous permettant de ressentir et manipuler la toile de magie profane, pour créer des effets similaires à des sorts.

Cette approche vous singularise indéniablement de tous les autres arcanistes, y compris des autres ensorceleurs.

On sait peu de choses sur l'origine de ces aptitudes, mais certains érudits ont noté des similitudes avec des pouvoirs propres aux aberrations, comme les aboleths (cf. **BESTIAIRE**). De là à penser que la proximité de vestiges de l'Inframonde ait pu altérer les capacités cérébrales de ces individus, il n'y a qu'un pas, que plusieurs théoriciens ont franchi.

Vicissitudes psychiques

Chaque fois que vous lancez un sort d'ensorceleur, que vous dépensez des points arcaniques, ou que vous utilisez une aptitude de Magie psychique à utilisation limitée, le meneur peut vous demander de jeter 1d20. Sur un résultat de 1, vous subissez un trouble psychologique plus ou moins sévère (voir plus ci-contre). Sur un résultat de 20, vous bénéficiez d'un privilège psychique plus ou moins persistant (voir plus loin).

Dans le cas d'un trouble, relancez 1d20 et consultez la table ci-contre :

Trouble psychologique

1d20	Type de trouble
1	Folie permanente
2 à 5	Folie durable
6 à 20	Folie passagère

Quelle que soit la catégorie de la folie, vous déterminez aléatoirement deux effets (avec leurs durées respectives) sur la table correspondante et n'en conservez qu'un sur les deux, au choix (si vous obtenez deux fois le même effet, celui qui s'applique est celui dont la durée est la plus courte). Les folies sont décrites dans **GRIMOIRE**.

Dans le cas d'un privilège, relancez 1d20 et consultez la table suivante :

Privilège psychique

1d20	Privilège psychique
1	Récupérez tous vos points arcaniques dépensés.
2	Vous bénéficiez d'un avantage à tous vos jets de sauvegarde jusqu'à la fin de votre prochain repos long.
3	Vous bénéficiez d'un avantage à tous vos jets d'attaque jusqu'à la fin de votre prochain repos long.
4	Récupérez deux emplacements de sort d'ensorceleur de votre choix.
5	Les cibles de vos sorts d'ensorceleur subissent un désavantage aux jets de sauvegarde contre les effets correspondants, pendant une minute.
6	L'intensité de votre regard est telle que pendant 1 minute, les ennemis subissant les effets de vos sorts sont également effrayés par vous. Cet état prend fin dès que ce privilège ou le sort se termine.
7	Tous vos sorts d'ensorceleur lancés pendant 1 minute le sont comme si vous aviez dépensé un emplacement supérieur de 2 niveaux (maximum 9 ^e niveau).
8	Jusqu'à votre prochain repos long, et jusqu'à sept créatures de votre choix dans un rayon de 9 m vous bénéficiez des effets du sort <i>lien télépathique</i> .
9	Pendant 1 minute, vous bénéficiez des effets du sort <i>invisibilité suprême</i> , sans avoir besoin de vous concentrer. Vous pouvez réprimer cet effet au prix d'une action bonus à votre tour de jeu.
10	Vous bénéficiez d'un avantage à tous vos tests de caractéristique jusqu'à la fin de votre prochain repos long.
11	Récupérez un nombre de points de vie égal au double de votre niveau.
12	D'ici la fin de votre prochain repos long, vous pouvez affecter gratuitement une cible avec l'équivalent du sort <i>domination de personne</i> , la cible subissant un désavantage au jet de sauvegarde.
13	D'ici la fin de votre prochain repos long, vous pouvez affecter gratuitement une cible avec l'équivalent du sort <i>domination de monstre</i> , la cible subissant un désavantage au jet de sauvegarde.
14	Vous bénéficiez des effets du sort <i>don des langues</i> pendant une semaine.
15	D'ici la fin de votre prochain repos long, vous pouvez cibler gratuitement une créature avec l'équivalent du sort <i>modification de mémoire</i> , la cible subissant un désavantage au jet de sauvegarde.
16	Vous êtes immunisé contre les dégâts psychiques pendant 1d10 jours (durée déterminée en secret par le meneur).
17	Vous êtes immunisé contre les effets d'enchantement et les états préjudiciables charmé et effrayé pendant 1d10 jours (durée déterminée en secret par le meneur).
18	Votre valeur de Charisme augmente de 3 (maximum de 25) jusqu'à la fin de votre prochain repos long.
19	Votre valeur de Charisme augmente de 1 de manière permanente. Si elle est déjà égale ou supérieure à 20, c'est aléatoirement votre valeur de Sagesse ou d'Intelligence qui augmente de 1 (maximum de 20).
20	Lancez 2d20 et appliquez chaque résultat selon cette table (si vous obtenez de nouveau 20, relancez le dé sans tenir compte de cette ligne).

Mémoire ancestrale

Dès le niveau 1, votre étrange héritage vous a doté d'une forme de mémoire atavique. En plus de vos connaissances personnelles, votre inconscient est capable de puiser dans des ressources troubles et dérangeantes. Vous

recevez la maîtrise des compétences Arcanes et Histoire. En outre, votre bonus de maîtrise est doublé pour tout test de caractéristique associé à l'une ou l'autre de ces compétences.



La mémoire profonde

Quand un psychurge se concentre pour chercher une information liée aux Arcanes ou à l'Histoire, il ferme les yeux et se voit mentalement descendre dans une vaste grotte éclairée par la bioluminescence. Tout autour de lui des gravures étranges, sinueuses, comme des doigts passés dans de l'argile. Il arrive à un lac souterrain qui est pour lui le sanctuaire de la mémoire profonde. Il boit dans l'eau et il lui semble qu'il revit un passé vivant. Pourtant quand il rouvre les yeux, il ne reste que les connaissances, pas les souvenirs. Tout se passe comme s'il s'éveillait d'un rêve qu'il avait déjà en partie oublié.

Focaliseur mental

Dès le niveau 1, toute votre magie trouve sa source dans votre psychisme et votre cerveau constitue votre focaliseur arcanique. Vous vous passez des composantes gestuelles et verbales lorsque vous lancez un sort d'ensorceleur, ainsi que de composantes matérielles tant qu'elles ne sont pas associées à un coût.

Force de l'esprit

À partir du niveau 6, votre force mentale et votre entraînement cérébral vous permettent de mieux surmonter les épreuves. Au prix de 2 points arcaniques, vous pouvez jouer votre réaction quand vous êtes soumis à un jet de sauvegarde, afin d'altérer votre métabolisme pendant 1 minute. Jusqu'à la fin de cet effet, chaque fois que vous êtes soumis à un jet de sauvegarde, quelle que soit la caractéristique associée, vous pouvez y substituer un jet de sauvegarde de Charisme.

Bond mental

Arrivé au niveau 14, vous êtes capable d'échapper aux dangers avant même qu'ils ne se déclarent. Au moment où vous subissez des dégâts ou un état préjudiciable, vous pouvez jouer votre réaction au prix de 2 points arcaniques pour vous téléporter aussitôt de 9 m vers un emplacement libre que vous connaissez ou que vous pouvez voir. Si votre nouvelle position vous met à l'abri de l'attaque ou de l'effet responsable, vous n'en subissez pas les conséquences. La téléportation ayant lieu une fraction de seconde avant application des effets indésirables, cette aptitude permet ainsi de se soustraire aux attaques de corps à corps ou à distance, aux sorts à zone d'effet, ainsi qu'aux pouvoirs qui touchent automatiquement leur cible tels que *projectile magique*.

Détection des consciences

Arrivé au niveau 18, votre maîtrise psychique est telle que vous détectez la présence et la position de toute créature dotée d'une Intelligence égale ou supérieure à 3, si elle se trouve dans un rayon de 36 m de vous. Les barrières et obstacles, quels qu'ils soient, restent sans effet contre cette aptitude, sauf pour les créatures protégées par le sort *esprit impénétrable*.

Prêtre

Les dieux ont besoin d'un lien avec le monde mortel, de même que de nombreux mortels ont besoin des dieux pour donner un sens à leur vie. Ce sont les prêtres qui endossent le rôle d'intermédiaires entre le monde astral et le monde matériel. Ces individus font preuve d'une grande dévotion dans leur recherche de la vérité à travers l'adoration et l'étude d'un dieu et de ses mystères. Lorsque les actions et les croyances d'un prêtre profitent à l'entité céleste qu'il vénère, et que celle-ci l'estime digne de cette mission, elle peut le désigner pour servir de réceptacle à son pouvoir divin. Sa divinité tutélaire veille à ce qu'il se consacre convenablement à la propagation de sa parole et de ses croyances et lui octroie la capacité de canaliser l'énergie divine par l'exercice de sa foi. La rigueur demandée dans l'exécution des rites varie selon les dieux et les sectes, mais si le prêtre vient à manquer à ses devoirs, il court le risque d'être privé de ses pouvoirs. La plupart des prêtres ainsi élus commencent par pratiquer un culte avant d'être sacrés par les entités qu'ils vénèrent, mais rien ne garantit au dévot d'être choisi, cette charge étant réservée à des individus d'exception.

Interpréter la parole divine

Malgré les exigences de la vie de prêtre, la parole d'un dieu est souvent sujette à interprétation. Le monde d'Eana est lié à huit divinités dont les noms varient d'une région à l'autre. De ce fait, on peut trouver des prêtres d'inclinations très différentes au service d'un même dieu, car ils en vénèrent simplement des aspects différents. Ainsi, comme les attributions de chaque divinité englobent de vastes domaines, de très nombreuses sectes et églises aux messages et aux missions variés apparaissent et disparaissent. Hélas, ces différentes interprétations théologiques sont à l'origine des conflits parmi les plus sanglants et opposent parfois des croyants vénérant un même dieu.

Sur la route

Les prêtres qui partent à l'aventure le font fréquemment sur ordre de leur dieu ou de leur église. Ils peuvent être missionnés pour accomplir une tâche en particulier ou simplement chargés de répandre les idéaux de leur dieu et de convertir de nouveaux croyants, mais ce n'est pas le cas de tous. Ceux qui se tournent vers la religion en quête de vérité parcourent le monde à la recherche des signes de leurs dieux ou pour découvrir les secrets mystiques que détiennent les êtres célestes. Les églises

et les temples qui forment des prêtres leur enseignent l'art du combat, mais aussi celui de la diplomatie, afin qu'ils puissent accomplir leur mission aussi bien par la lame que par le verbe. Leur recherche de la vérité à travers le divin en fait des personnages instruits, avec des domaines d'expertise spécialisés.

Pouvoirs sacrés

Les pouvoirs qui sont accordés à un prêtre dépendent en grande partie de sa divinité tutélaire et de l'aspect de celle-ci. Il est fréquent de voir des prêtres de divinités charitables manifester des pouvoirs de protection et de guérison, mais la plupart des dieux confèrent aussi à leurs élus les moyens de châtier leurs adversaires. Les prêtres militants de divinités guerrières se battent en première ligne et sont capables de déployer la pleine puissance du courroux de leurs maîtres, tandis que d'autres se consacrent à des aspects plus ésotériques de la religion, maîtrisant la divination, les invocations ou la communication avec les plans extérieurs. Sur le champ de bataille, ils manient souvent les armes de prédilection de leurs dieux et canalisent leurs pouvoirs à travers des symboles sacrés. Ils sont capables de soigner et de soutenir leurs alliés grâce à leurs bénédictions, de maudire leurs ennemis, de repousser, détruire ou contrôler les morts-vivants et d'utiliser de nombreux sorts.



« J'ai accepté la gloire des astres dans mon cœur et même si ce fardeau pèse parfois lourdement sur mes épaules, je ne l'échangerais pour rien au monde. », *Suor Matia, prophétesse de la divinité Mort.*

☒ Divinités et affinités aux domaines

Les divinités sont immortelles au sens où le temps n'a plus de prise sur elles, mais elles sont aussi mortelles, susceptibles de périr et d'être anéanties dans le Plan Astral où elles demeurent. La divinité Monde est une exception : son énergie essentielle ne se trouve pas dans le Plan Astral mais, selon la mythologie druidique, dans le cœur d'Eana. Les huit dieux présentés ci-dessous sont connus dans toutes les civilisations, sous des noms et des titres différents. Il existe peut-être une multitude d'autres divinités, liées à d'autres plans d'existence et pouvant bénéficier de cultes puissants. C'est par exemple le cas de l'étrange Eau noire qui semble être la divinité vénérée par les mystérieux aboleths.

Il existe sur Eana un grand nombre d'églises, de sectes et de manières de révéler les divinités ou leurs aspects. Selon les régions, Forgeron sera davantage honoré comme dieu artisan et gardien, ou bien comme dieu solaire, celui qui fait la lumière et chasse les ténèbres. Il existe également des cultes qui honorent collectivement plusieurs dieux. Dans ces cas, les érudits hésitent : les pouvoirs viennent-ils un peu de chaque divinité, ou bien le prêtre apprend-il à puiser directement à une source de magie divine dans le Plan Astral ?

Des alignements aux tonalités

Lorsqu'un mortel devient une divinité, son alignement s'estompe au profit de nouveaux impératifs qui président à son statut divin. Là où la plupart des êtres vivants conscients sont dotés d'un alignement traduisant leur rapport aux principes moraux et éthiques, les divinités expriment l'une ou l'autre des tonalités antagonistes qui régissent l'univers : harmonique ou entropique. Les forces harmoniques œuvrent pour la lumière, la cohésion et la prolifération de la vie là où les forces entropiques tendent vers les ténèbres, la dissociation et l'extinction de toute chose. Le monde d'Eana compte quatre forces principales liées à l'harmonie (Monde, Façonneur, Forgeron et Flore) et quatre autres liées à l'entropie (Mort, Givreuse, Nuit et Tempête).

Ces enjeux sont bien loin des préoccupations morales et éthiques des fidèles qui leur vouent un culte. C'est la raison pour laquelle les divinités sont parfois vénérées par des personnes très différentes, dont les aspirations le sont tout autant. Les communautés prêtent volontiers des intentions bonnes ou mauvaises à telle ou telle entité : Xonim est tantôt la protectrice des cités, tantôt la corruption qui la ronge ; Tamerakh est tantôt le libérateur des opprimés, tantôt le destructeur ; Forgeron est le guide protecteur, ou le tyran inflexible.



☒ Divinités Harmoniques



Monde

Autres noms : Eana (Elfes, druides et rôdeurs du Cyfandir), Cerf Stellaire (Lothrienne, Arolavie), Grand arbre (terres de Mibu)

Monde serait la première divinité, celle qui donna naissance précisément au monde qui porte son nom, Eana. Monde est honoré par les populations vivant en étroite relation avec la nature, en particulier les sociétés de chasseurs, cueilleurs, petits cultivateurs ou pêcheurs. Personne n'a jamais entendu parler pourtant de vœux ou prières exaucées par Eana. Cette divinité supérieure ne confère de pouvoirs qu'aux druides et aux rôdeurs. Du point de vue des druides, Eana incarne l'équilibre nécessaire à l'existence même de toutes les formes de vie.



Façonneur

Autres noms : le Fou (Royaumes des Sables), le Potier (peuples nains), le Père de la multitude (empire kaani)

Façonneur est le créateur par excellence, celui qui surprend, étonne, prend au dépourvu et émerveille, parfois horrifie. Il est en quête d'idées, d'inspiration et valorise à hauteur égale la beauté parfaite et la monstruosité difforme. Des mythes font de lui le responsable de l'étonnante diversité des espèces, expérimentant les formes, les couleurs, les idées... C'est la raison pour laquelle certains prêtres de Façonneur encouragent l'expérience individuelle et l'aventure. D'autres soutiennent les inventeurs, ceux qui cherchent des solutions novatrices aux problèmes ou se confrontent volontiers à la difficulté. Une autre facette du Façonneur peut donner lieu à des cultes vénérant la monstruosité.



Forgeron

Autres noms : Verndari (c'est-à-dire le Défenseur, chez les nains), l'Ordonnateur ou le Juge (Shi-huang), le Guerrier (appellation diffuse dans les régions nordiques)

Forgeron est une divinité associée au feu et à l'ordre. Il est celui qui tranche les différends et qui apporte la lumière du soleil, protégeant les peuples de la sauvagerie. Forgeron est le dieu favori des nains et de tous ceux qui endossent un rôle de défenseur de la société. Quoiqu'adoré par des individus d'alignements bons, Forgeron a également un aspect rigide et parfois implacable qui peut se traduire par des cultes honorant ses aspects inquiétants ou tyranniques.



Flore

Autres noms : Coirë (elfes), Lif-edlish (Septentrion), Belle (Cyrillane, Royaumes des Sables)

Flore est la déesse enfant du printemps et de l'éclosion de la vie. Elle apporte la joie, l'amour et la chance, elle console des épreuves et redonne espoir. On la prie pour protéger l'innocence et trouver le bonheur. Malgré son aspect fragile, Flore est une divinité qui soutient le courage et dont on dit parfois qu'elle serait capable de se battre bien après que les forteresses de Forgeron se seront effondrées. À l'image de la vie, elle sait éclore et prospérer dans les pires conditions, se découvrant des trésors d'ingéniosité pour s'adapter et évoluer.



☒ Divinités Entropiques

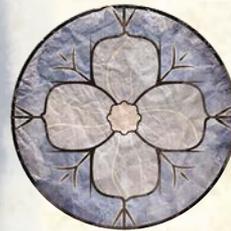


Mort

Autres noms : Masque (Royaumes des Sables), Abysses (îles Barbaresques et sociétés insulaires), Lame (empire kaani)

Mystérieuse, souvent incompréhensible, Mort est la divinité incarnant la fin, l'éternité, l'impermanence, le silence, l'oubli et le secret.

On doit à son clergé des sceaux et objets magiques qui protègent de toute tentative de pénétrer l'esprit ou d'imposer à un individu de dire la vérité. De nombreux adeptes de Mort luttent contre les morts-vivants et tout ce qui nuit au cycle naturel. Ils sont souvent impliqués aussi dans l'étude de mystères. D'autres branches du culte de Mort exaltent le morbide et les notions de décrépitude liées à cette entité. Des cultes plus inquiétants voient dans la mort la transcendance ultime et œuvrent dans l'ombre pour la promouvoir en attisant les guerres, les épidémies et les catastrophes en tous genres.



Givreuse

Autres noms : la Vieille (terres de Mibu), Nolwë (la Sage, chez les elfes), la Morsure (empire kaani)

Givreuse est une déesse de l'hiver, de la pureté, du temps, de l'humilité, de la modération, de la patience et de la détermination. Elle guide les populations au travers des épreuves, faisant montre de sagesse et d'une grande liberté d'esprit. Là où Flore voit la vie comme un tout, Givreuse accepte la mort de ceux qui ont renoncé à se battre ou qui ont fait leur temps. Les prêtres vénérant cette divinité valorisent souvent la tempérance et se regroupent parfois en communauté vivant dans l'ascèse. Dans les régions polaires, les prêtres de Givreuse guident leur tribu, enseignant le cycle des saisons et la survie.

Quand les temps sont particulièrement difficiles, il arrive à certains de tenter, en désespoir de cause, d'obtenir la clémence de la déesse par des rituels et des sacrifices.



Nuit

Autres noms : Xonim (empire kaani), la Magicienne (Cyrillane, Royaume des sables), la Vigilante (îles Barbaresques)

De son vivant, Xonim fut la mère du conquérant Tamerakh, une magicienne et une femme politique avisée. Elle accéda à la divinité grâce à son fils qui vint la libérer du monde des morts. Dorénavant, elle est la déesse de la magie, de l'obscurité, des intrigues, de la beauté et de la richesse. Elle est connue pour son ambivalence et pour sa sympathie à l'égard des tieffelins qu'elle protège, peu importe leurs actes. Tacticienne manipulatrice, elle a rendu son clergé indispensable en lui permettant de fabriquer les célèbres liens de Xonim, des chaînes qui privent les lanceurs de sort entravés de tout pouvoir. Les prêtres de Xonim, craints et enviés, deviennent souvent conseillers – d'une guilde, d'une faction ou d'un roi. Leur dogme les incite à défendre du mieux qu'ils peuvent les intérêts du camp qu'ils choisissent, même s'ils doivent s'opposer pour cela à d'autres prêtres de même obédience. À eux de démontrer leurs mérites et leur intelligence dans cette compétition qui se joue durant toute leur vie.



Tempête

Autres noms : Tamerakh (empire kaani), le Destructeur (une grande partie du Cyfandir), le Libérateur (multiples sectes, notamment en Cyrillane)

Le fier Tamerakh fut un chef de guerre, conquérant violent avant d'accéder au rang de divinité et de devenir Tempête. Pour lui, le mot « impossible » n'avait pas de sens : les limites étaient faites pour être dépassées. Excessif, d'une audace folle, mais également doté d'une intelligence acérée lui permettant de saisir les occasions qui se présentaient, Tamerakh entreprit de s'affranchir de l'ultime frontière : la mort. Il n'était pas question pour lui de devenir une momie ou un vampire, non, sa voie était l'éternité du divin. Il triompha du destin et devint un dieu. Mieux, il libéra sa mère Xonim de la mort et la divinisa. Tamerakh est vénéré par les rebelles, par tous ceux qui veulent lutter contre un ordre. Il est le dieu des bouleversements, celui qui donne leur chance à ceux qui ont la témérité de sortir des sentiers battus pour se tailler un destin à leur mesure. L'instabilité qu'encourage Tamerakh est souvent très mal vue par les autorités qui voient dans ses sectes de dangereux éléments séditieux.

Le panthéon de l'Étoile

Le culte polythéiste de l'Étoile est l'un des plus répandus dans le Cyfandir, jusqu'à devenir la religion officielle en Lothrienne. Dans son courant principal, il célèbre cinq divinités : Flore en tant qu'enfant ou jeune fille sous le nom d'Aster, Façonneur en tant qu'enfant ou adolescent sous le nom de Günd, Forgeron sous l'aspect d'un homme d'âge mûr nommé Ulgurd, Givreuse en femme âgée appelée Haldrin, et Mort sous la forme d'un masque séraphique et nommée simplement « le Masque ». Nuit et Tempête ne sont pas reconnus comme des dieux, mais plutôt comme des esprits maléfiques associés à des anges déchus, l'un comme corrupteur sous le nom de Niflhel, l'autre comme destructeur sous le nom de Varanid, représentant tous deux des périls mortels pour les sociétés. Le culte d'Eana, quoique toléré, est considéré comme une religion antique et païenne.

Des hérétiques vénèrent l'étoile à sept branches et ajoutent Niflhel et Varanid au panthéon initial comme de véritables divinités. Ces croyants clament que leur message est le plus juste et encourrent les foudres de l'église de l'Étoile. Pour eux, le monde d'Eana est influencé par sept divinités : vouloir en ignorer deux sous prétexte qu'elles sont ambivalentes ou dangereuses est seulement infantile. Il faut accepter la réalité divine telle qu'elle est.

Dons

Un don représente un talent ou un domaine d'expertise qui accorde certaines aptitudes spéciales qui ne dépendent pas de la classe du personnage, mais qui sont l'expression d'un entraînement particulier ou de capacités uniques.

À certains niveaux, votre classe vous offre l'aptitude Augmentation de caractéristique. Grâce à la règle optionnelle des dons, vous pouvez renoncer à cette aptitude pour prendre à la place un don de votre choix. Vous ne pouvez choisir un même don qu'une seule fois, à moins que sa description n'indique le contraire.

Pour prendre un don, vous devez répondre à tous les prérequis indiqués dans sa description.

Si d'aventure vous perdez l'un des prérequis d'un don, vous ne pouvez plus utiliser celui-ci jusqu'à ce que vous répondiez à nouveau au prérequis. Le don Gladiateur exige par exemple que vous possédiez un minimum de 13 en Constitution. Si pour une raison ou une autre votre Constitution chute en dessous de 13 (à cause d'une malédiction, par exemple) vous ne pouvez plus bénéficier du don Gladiateur tant que votre Constitution n'aura pas retrouvé cette valeur minimale.

Certains dons nécessitent que votre personnage soit éveillé à la magie pour pouvoir jouir de leur bénéfice.

De tels dons sont précédés du symbole : 





S'entraîner pour gagner ses dons

Les principes de la règle optionnelle de la préparation du passage de niveau peuvent s'appliquer aux dons. Vous déterminez ainsi les dons qui vous intéressent le plus et en faites une liste dont le meneur a connaissance. En jeu, vous adoptez des habitudes et attitudes qui correspondent à la description du don et peuvent justifier son acquisition.

L'entraînement que vous suivez colore le don d'une manière très personnelle tout en créant des situations de jeu amusantes.

Si vous souhaitez acquérir le don Talent pour maîtriser des compétences sociales, telles que Persuasion, Intuition et Tromperie, vous pourriez montrer votre intérêt pour ces domaines en passant du temps dans les auberges ou en cherchant à séduire des PNJ que vous rencontrez. Ainsi pour vous, le don Talent devient un don de l'aisance en société, une sorte de Talent « beau parleur », très différent de la version du don développée par un de vos camarades.



Abjuration roborative

Prérequis : capacité de lancer au moins un sort

La magie de protection vous a révélé certains de ses mystères, si bien que vous recevez les bénéfices suivants :

- ☞ La valeur de votre caractéristique magique augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- ☞ Chaque fois que vous lancez une abjuration du 1^{er} niveau ou supérieur, vous recevez autant de points de vie temporaires que le double du niveau de l'emplacement utilisé.



Ambidextre

Prérequis : aptitude de classe Attaque supplémentaire

Votre adresse vous permet de réaliser des manœuvres éblouissantes. Vous recevez les bénéfices suivants :

- ☞ Votre valeur de Dextérité augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- ☞ **Aisance à deux armes.** Lorsque vous tenez une arme légère de corps à corps dans chaque main et que vous entreprenez l'action Attaquer, vous pouvez au prix d'une action bonus effectuer deux attaques avec votre deuxième arme au lieu d'une seule (cf. **Combat à deux armes du chapitre Combat : effectuer une attaque**).
- ☞ **Synchronie.** Lorsque vous tenez une arme légère de corps à corps dans chaque main et que vous bénéficiez d'un avantage à vos jets d'attaque contre une cible donnée, si vous réussissez contre elle une attaque avec l'une de ces armes et que le dé le plus faible de cette attaque aurait suffi à la toucher, vous pouvez aussitôt jouer votre réaction pour lui infliger en plus les dégâts de l'autre arme (votre modificateur de caractéristique ne s'applique pas, sauf si vous disposez de l'aptitude de classe Combat à deux armes).

Vous tenez un cimenterre et une épée courte ; bénéficiant d'un avantage, vous attaquez au cimenterre une cible contre laquelle il vous faut obtenir un 12 sur le dé. Vous obtenez 17 et 14, ce qui vous permet de jouer votre réaction pour lui appliquer les dégâts de l'épée courte en plus de ceux du cimenterre.



Archiviste

Vous avez appris à organiser vos notes et sources de savoir de manière très ingénieuse, ce qui vous confère les bénéfices suivants :

- ☞ Votre valeur d'Intelligence augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- ☞ Lorsque vous effectuez un test d'Intelligence associé à l'une des compétences suivantes : Arcanes, Histoire, Religion ou Nature, vous bénéficiez d'un avantage si vous disposez d'au moins 1 minute pour consulter vos notes et rassembler vos souvenirs. Vous ne pouvez recourir qu'une seule fois à cette version du don pour une question donnée et uniquement si vous n'avez pas au préalable utilisé la version suivante pour la même question.
- ☞ De même, lorsque vous effectuez un test d'Intelligence associé à l'une de ces mêmes compétences dans le cadre d'un repos court, vous pouvez renoncer à lancer le dé et considérer que vous avez obtenu un résultat de 15 sur le dé. Vous ne pouvez recourir qu'une seule fois à cette version du don pour une question donnée.



Brise-lame

Choisissez une catégorie : armes tranchantes ou armes contondantes. Lorsque vous effectuez une attaque de corps à corps avec une arme de la catégorie choisie, vous recevez les bénéfices suivants :

- ☞ Bonus de +1 aux jets d'attaque.
- ☞ Si vous bénéficiez d'un avantage à l'attaque et que le résultat du dé le plus faible aurait suffi à toucher la cible, l'attaque est réussie (avec les conséquences normales) et vous pouvez désarmer la cible. Choisissez l'une des armes qu'elle tient, laquelle atterrit alors dans un espace de votre choix, dans un rayon de 1,50 m d'elle.
- ☞ Si vous réussissez un coup critique contre une cible, les effets du coup critique s'appliquent et vous pouvez décider que l'une des armes tenues par la cible se brise et devient inutilisable, sous réserve qu'elle ne soit pas magique.

Armures



La table **Armures** présente les armures les plus courantes, réparties en trois catégories : les armures légères, intermédiaires et lourdes. Par ailleurs, de nombreux combattants s'équipent d'un bouclier en plus d'une armure.



Armure de plaques

Enfiler ou retirer son armure

Le temps nécessaire pour passer une armure ou pour l'enlever dépend de sa catégorie et de certaines de ses caractéristiques. Si vous utilisez l'option « Port d'armure réaliste », certaines armures complexes ne pourront être enfilées et ôtées qu'avec de l'aide, ce qui est précisé dans le tableau ci-après. Concernant les barde, les cavaliers équipent généralement leurs montures en même temps qu'ils les soignent (brosser, curer les sabots, etc.) de sorte que le temps de préparation est habituellement le double de celui qu'indique le tableau.

- ☞ **Enfiler une armure.** Il s'agit du temps qu'il faut pour revêtir une armure. Vous ne bénéficiez de la CA d'une armure que si vous avez pris le temps nécessaire pour l'enfiler convenablement.
- ☞ **Retirer une armure.** Il s'agit du temps qu'il faut pour ôter une armure. Si quelqu'un vous aide, ce temps est réduit de moitié.

Deux options sont proposées pour le port d'armure : réaliste et héroïque.



Cuirasse

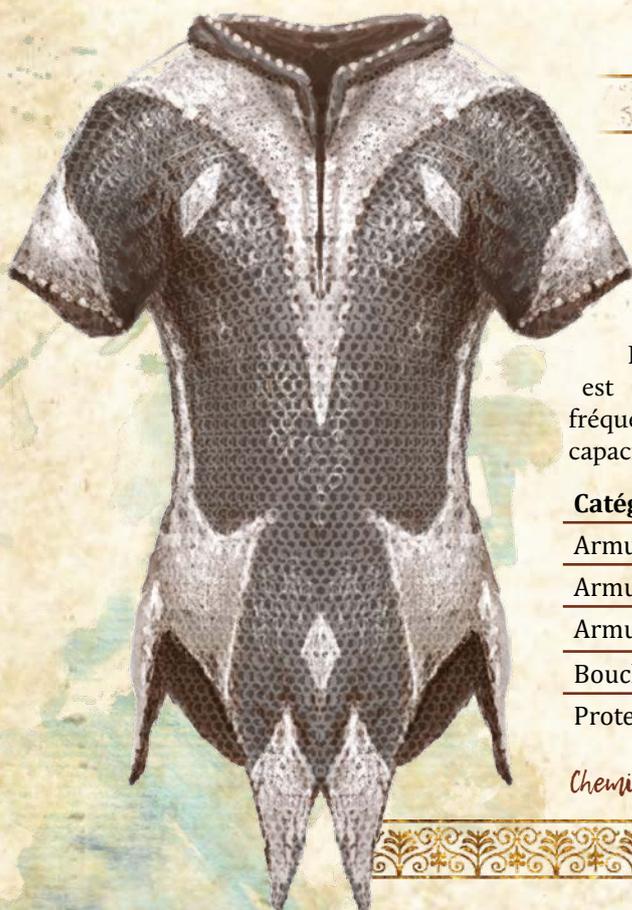
Port d'armure réaliste

En utilisant cette première option, les aventuriers auront régulièrement du mal (manque d'argent, de temps ou d'aide) à être parfaitement équipés pour se défendre. Il leur faudra être plus prudents et parfois combattre dans de mauvaises conditions, au risque d'être plus vulnérables, même face à des adversaires plus faibles et ne causant normalement pas de difficulté.



Catégorie	Enfiler	Retirer
Armures légères	1 minute	1 minute
Armures intermédiaires et lourdes	10 minutes	5 minutes
Armure de plaques, clibanion, harnois	25 minutes avec de l'aide (nécessaire)	10 minutes avec de l'aide (nécessaire)
Bouclier	1 action	1 action
Barde pour monture	20 minutes, hors soins	20 minutes, hors soins

Armure de cuir



Chemise de mailles

Port d'armure héroïque

En utilisant cette seconde option, le port d'armure est nettement plus aisé et les aventuriers peuvent être fréquemment et rapidement équipés au maximum de leur capacité de combat.

Catégorie	Enfiler	Retirer
Armures légères	1 minute	1 minute
Armures intermédiaires	5 minutes	1 minute
Armures lourdes	10 minutes	5 minutes
Bouclier	1 action	1 action
Protections d'un cheval	10 minutes	5 minutes

Le système modulaire

DRAGONS utilise le système modulaire qui permet à chaque meneur de définir l'ambiance qu'il souhaite pour ses histoires : Action, Implacable, Intrigue, Mystère, Noirceur. À chaque fois que vous voyez l'un des symboles suivants, il s'agit d'une règle optionnelle. En plus de ces symboles désignant des règles optionnelles, vous pourrez en croiser d'autres au fil de votre lecture : Dragon, Éveil et Hasard des apprentissages. Elles présentent d'autres modulations, précisions et options techniques. Avant d'appliquer ces textes à votre personnage, demandez à votre meneur s'il les utilise dans sa campagne.

Action

Fidèle au genre de l'heroic fantasy, cette icône désigne toutes les règles offrant des options épiques et mettant au premier plan les prouesses et les exploits des personnages.

Éveil

Pour pouvoir utiliser ses sorts et ses aptitudes magiques, quelle que soit sa classe, votre personnage doit avoir connu l'Éveil. Afin que vous puissiez les repérer facilement, tous les pouvoirs et aptitudes concernés par l'Éveil sont précédés par cette icône. Plus d'informations sont données sur l'Éveil dans la création de personnage.

Hasard des apprentissages

Si le meneur utilise cette règle optionnelle, le joueur ne choisit pas lui-même ses sorts au moment de la création et de l'évolution de son personnage et devra peut-être trouver un mentor pour apprendre de nouveaux pouvoirs. Plus d'informations sont données sur le hasard des apprentissages en introduction du **chapitre Classes**.

Implacable

Ces options permettent d'instaurer une ambiance plus dure, parfois plus réaliste, dans un style gritty, où rien ne vient faciliter la tâche des PJ – au contraire, même !

Intrigue

Les règles optionnelles portant cette icône mettent l'accent sur les interactions entre les personnages, les complots et machinations entre les factions et tout ce qui peut mettre en avant le rôle et l'interprétation des personnages.

Mystère

Cette icône désigne des règles qui mettent l'accent sur le mystère, le surnaturel et tout ce qui a trait aux secrets et au merveilleux.

Noirceur

Les règles optionnelles portant cette icône ont toutes un lien avec l'horreur, la folie ou la corruption et feront tendre vos histoires vers le genre de la dark fantasy.

Dragon

Cette dernière icône ne fait pas partie du système modulaire mais attire votre attention sur une information importante, à ne pas rater.





Nom _____

Classe(s) _____

Espèce _____

Civilisation _____

Expérience _____

Inspiration

Pv _____ Dés de vie _____

Bonus de maîtrise

Pv Temporaires _____ Pv max _____ Seuil de blessure _____

Force _____

- JS
- Athlétisme

Dextérité _____

- JS
- Acrobaties
- Escamotage
- Discrétion

Constitution _____

- JS

Intelligence _____

- JS
- Arcanes
- Histoire
- Investigation
- Nature
- Religion

Sagesse _____

- JS
- Dressage
- Intuition
- Médecine
- Perception
- Survie

Charisme _____

- JS
- Intimidation
- Persuasion
- Représentation
- Tromperie

Initiative _____ CH _____

Protection _____

États préjudiciables

Vitesse (VD) _____

Escalade _____ Nage _____ Vol _____

Saut : hauteur _____ longueur _____

Perception passive _____

fatigue

- 1 : Désavantage aux tests de caractéristique
- 2 : VD réduite de moitié
- 3 : Désavantage aux jets d'attaque et aux jets de sauvegarde
- 4 : Points de vie maximums réduits de moitié (arrondi au supérieur)
- 5 : VD réduite à 0
- 6 : Mort - JS contre Mort

Échecs

Réussites

Attaques et sorts

Caractéristique magique : _____

DD de sauvegarde des sorts : _____
Modificateur d'attaque des sorts : _____

Nom	Bonus d'attaque	Dégâts/type
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Munitions

_____	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
_____	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
_____	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

Notes

Actions

Anticiper, Assister, Attaquer, Chercher, Esquiver, Foncer, Inciter, Lancer un sort, Se cacher, Se dégager, Utiliser un objet

Actions bonus

Attaque à deux armes

Réactions

Attaque d'opportunité





Aptitudes



Armures _____

Armes _____

Résistances & immunités

Usage illimité

Outils & véhicules

Langues

Regain en repos court

Regain en repos long

Sorts

1^{er} ○○○○

2^e ○○○

3^e ○○○

4^e ○○○

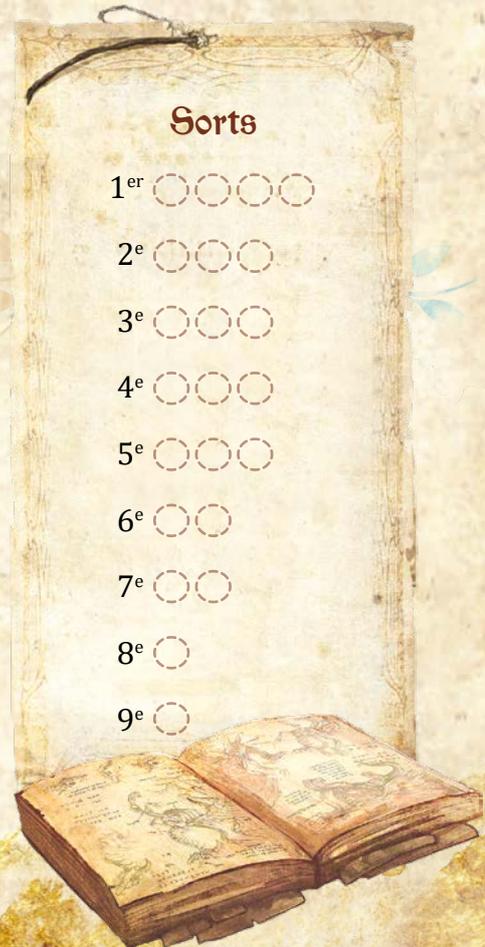
5^e ○○○

6^e ○○

7^e ○○

8^e ○

9^e ○



Description

Historique

Dons & privilège

Âme



Éveil

☒ Idéal

☒ Traits

☒ Alignement

☒ Obligation

☒ faille

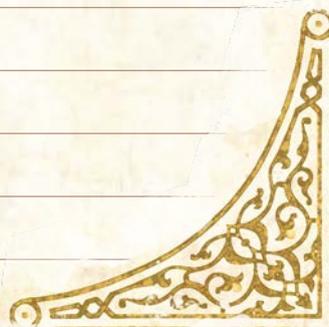
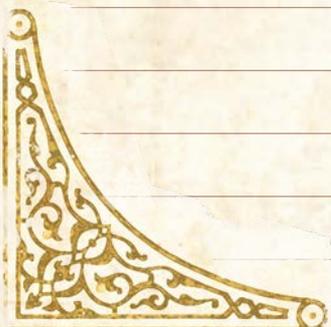
☒ Handicaps

☒ folies

☒ Corruption

- 1^{er} ○ ○ ○ ○ ○
- 2^e ○ ○ ○ ○ ○
- 3^e ○ ○ ○ ○ ○
- 4^e ○ ○ ○ ○ ○

Épopée







OPEN GAME LICENSE Version 1.0a The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.

Definitions: (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royaltyfree, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder’s name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or coadaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.
System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.





Basé en France, le studio Agate est spécialisé dans la création de mondes imaginaires.

Il produit notamment des livres de jeux de rôle sous le label Agate RPG, des albums de musique et des jeux vidéo. Retrouvez l'actualité et les dernières publications du studio : www.studio-agate.com

Copyright © 2017 Agate RPG

Agate RPG et Studio Agate sont des marques d'Agate Éditions Agate Éditions, 7 avenue Joseph Froment, 92250 La Garenne Colombes

Contact, questions, distribution : team@studio-agate.com

Le Guide du joueur pour le jeu de rôle Dragons est publié par le Studio Agate sous l'Open Game License version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast. L'Open Game License est reproduite à la dernière page de cette publication.

Product Identity : Les éléments suivants sont identifiés comme relevant du Product Identity, tel que défini dans l'Open Game License version 1.0a, Section 1(e) et ne sont pas Open Content : les marques, les noms propres (nom du monde, personnages, divinités, etc.), les dialogues, le système modulaires et ses icônes, les nouvelles sous-espèces, les nouveaux archétypes, les nouveaux dons, la classe du lettré, les nouvelles règles (création d'historique, handicap, inciter, choisir sa victoire, blessure, etc.), les descriptions (événements, lieux, personnages), les illustrations et le logo, le style graphique tel que défini comme trade dress.

Open Content : À l'exception du contenu désigné comme Product Identity (voir plus haut), les mécaniques de jeu de cette publication du Studio Agate sont Open Game Content, tel que défini dans l'Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). Aucune partie de cette publication autre que le matériel désigné comme Open Game Content ne peut être reproduite sous n'importe quelle forme sans la permission écrite du Studio Agate.

Dépôt légal : Tous droits de reproduction, d'adaptation et de traduction strictement réservés. « Le Code de la propriété intellectuelle et artistique n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article L.122-5, d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite » (alinéa 1er de l'article L. 122-4). « Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal. »





Découvrez l'univers d'Eana et ses multiples civilisations hautes en couleur. Retrouvez les portails perdus des Voyageurs, confrontez-vous au Chancre et gravissez les marches de la Forge du Destin !

En juin 2019 sur Kickstarter :
les précommandes Grimoire !

- 🔗 Soyez avertis de toutes les actualités de la gamme
<http://eepurl.com/bWdFyv>
- 🔗 Discutez avec l'équipe sur Discord
<https://discord.gg/msXWsza>
- 🔗 Plus d'informations à propos de Dragons sur notre blog
<https://dragons-jdr.blogspot.com>
- 🔗 Pour nous contacter
<https://www.studio-agate.com/fr/contact>

