

Les Mystères ——— —des Terres du Nord



WASTELAND
Les Terres Gâchées

Supplément non-officiel pour Wasteland, Les Terres Gâchées,
un jeu de rôle du Département des Sombres Projets

Crédits

REDACTION

Melti Imperia Lanista

ILLUSTRATIONS

Melti Imperia Lanista

Lignée de Mémé : idée originale de « Le M Jaune »

Combat à deux armes : idée originale et règles de « Arnosan »



Sommaire

HAÏSRANDHER.....4

Origine.....	4
<i>Haïstrandher</i>	4
Croyance.....	4
Héritage.....	5
<i>Lycanthrope</i>	5

FÉES DU NORD.....6

Mutations animales.....	6
Mutations : golems.....	6
Peuples : elfes.....	7
<i>Aspect</i>	7
<i>Vêtements et parures</i>	7
<i>Société</i>	7
<i>L'origine des elfes</i>	8

FLORE DU WAST.....9

Savoir druidique.....	9
Concoction.....	9
Application.....	9
<i>Accoutumance</i>	9
Flore.....	10

KOBOLDERIE.....12

Tours.....	12
<i>Enchaîner les tours</i>	12
<i>Liste des tours</i>	12
Charmes.....	13
<i>Liste des charmes</i>	13
La lignée de Mémé.....	13
« <i>Vapen Metall Sjarm</i> ».....	14
« <i>Rustning Metall Sjarm</i> ».....	15

FF SERIAL.....16

Beyond Reality Project.....	16
Armes.....	16

MAÎTRE D'ARME.....19

Deux armes.....	19
Manœuvres.....	19
<i>Manœuvres surnoises</i>	19
<i>Manœuvres du vétéran</i>	20
Frénésie.....	20
A l'assaut !.....	21
A couvert !.....	21
Echec dramatique.....	22
<i>Tables des désastres</i>	22

NAVIGATION.....23

Portrait d'une nef.....	23
<i>Le type de navire</i>	23
<i>Les attributs</i>	23
<i>Traits</i>	24
Conception navale.....	25
<i>Détermination des attributs</i>	25
<i>Test de Construction</i>	26
<i>Améliorer le navire</i>	26
La navigation.....	26
<i>Le mal de mer</i>	26
<i>En mer calme</i>	26
<i>En mer agité</i>	26
<i>Entre les récifs</i>	27
<i>Naufrage d'un navire</i>	27
Bataille navale.....	27
<i>Repérer un navire</i>	27
<i>La poursuite</i>	28
<i>Archers et machines de guerre</i>	28
<i>Heurter et éperonner</i>	28
<i>Aborder</i>	28



Haïstrandhers

ORIGINE

Haïstrandher (p. 38, LdB)

Originaire de Skania, les terres glacées au Nord du Malroyaume, les Haïstrandhers profitent de la désorganisation de ce dernier pour piller les côtes et s'installer sur des terres plus accueillantes que leur pays d'origine. Aujourd'hui, plus de 10 000 Haïstrandher vivent sur les terres du Malroyaume. Ils sont de hautes statures et presque toujours barbus pour les hommes. Ces derniers vouent un culte à la perfection physique, à la force et à la puissance.

La coutume veut que les hommes partent en mer pour piller et commercer de la nourriture pendant que les femmes s'occupent du foyer et des fermes. Le pillage est essentiel aux Haïstrandhers car le climat très rude de Skania empêche presque toutes cultures. C'est ainsi, avec la pêche, l'un des seuls moyens pour trouver de la nourriture. C'est pourquoi des colonies de Loup du Nord s'installent sur les côtes moins hostiles du Malroyaume.

Bien que la plupart de ces derniers restent avec leur rand, certains se retrouvent sur les routes du Malroyaume, que ce soit en quête de gloire ou de richesse, ou tout simplement à la recherche d'une vie calme et tranquille.

NOUVELLE ORIGINE : LOUP DU NORD

Région : Skania

Avantage : +5 aux tests visant à résister au froid, +1 en Navigation ou +1 en Coercition ou la prédilection Hivers (Survie).

Défaut : -2 en Savoir : Malroyaume.

CROYANCES

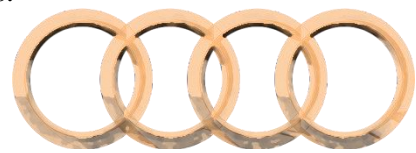
Vivant sur des terres très éloignées du Malroyaume, les Loups du Nord n'ont pas les mêmes croyances que les habitants de la Bretagne ou de l'Inglad.

Ils croient en un dieu unique et tout puissant nommé **Gud**. Ce dieu est assez proche de celui des habitants du Malroyaume mais, les Haïstrandher étant un peuple guerrier, Gud a une valeur guerrière. On le présente comme un dieu de la guerre et de la sagesse (et oui, chez les Haïstrandher, la guerre est un savoir).

Ils ont aussi des fêtes pour honorer certains esprits animaux comme **Ulk**, le loup, **Irayv**, le renard ou **Havl**, un monstre marin. C'est le rôle des druides d'apaiser et d'écouter ces esprits. Le culte des ancêtres est aussi très important et ce sont les druides qui, à travers un long poème transmis oralement, l'**Edda**, content l'épopée de héros ayant combattu des fées terrifiantes ou ayant triomphés face à de malins esprits.

Une croyance très répandue est l'existence d'une sorte de paradis après la mort pour les valeureux guerriers tombés au combat, le **Walstreet**. Ce lieu de fête et de combats perpétuels se trouverait au-delà des mers du Nord. Il est gardé par **Audin**, un grand et sage guerrier, fils de Gud, qui préside les duels et les fêtes entouré de jeunes vierges. Il possède comme monture une machine de l'Hier, **A3**, qui se déplace plus vite que n'importe quelle coursier.

Le symbole associé à Audin et tracé par les druides Haïstrandher pour le désigner est quatre cercles entrelacés.



HERITAGE

Lycanthropes



Note : *seul les Haïstrandhers peuvent prendre l'héritage « Lycanthrope ».*

Note : *se transformer pour prendre sa forme loup-garou ou reprendre sa forme naturelle demande 1 tour complet.*

Avantages :

- ✗ **Force inouïe :** l'Haïstrandher a un bonus de +5 pour toute les actions demandant de la force physique comme enfoncer une porte, courir, ou escalader.
- ✗ **Fureur bestiale :** le lycanthrope bénéficie d'un bonus de +5 en Capacité Offensive et d'un bonus de +2 aux dégâts. De plus, il peut utiliser ses crocs comme arme naturelle (1d6+4 dégâts). Enfin, il obtient 10 points de Santé supplémentaire pour la durée de sa transformation.
- ✗ **Sens du traqueur :** le loup-garou a un bonus de +5 en Perception lorsqu'il s'agit de repérer un être vivant.

Défauts :

- ✗ **Bête féroce :** toutes les actions d'interactions sociales sont des échecs automatiques sauf les tests de Coercition pour impressionner.

✗ **Comportement bestial :** toutes les actions qui demandent de la concentration ou de la réflexion subissent un malus de -5.

✗ **Lubie (voir ci-dessous).**

Lubie :

Plus un Haïstrandher a recourt à la métamorphose, plus il risque de succomber à une rage meurtrière et rester sous une forme de loup monstrueux.

Ainsi, **à chaque fois que le lycanthrope veut quitter sa forme garou, il choisit un chiffre compris entre 1 et 10.** Il lance ensuite 1d10. S'il tombe sur une des valeurs qu'il a noté, il subit la Lubie et reste sous sa forme lycanthrope, perd 5 Points de Psyché et doit effectuer une action physique que ce soit courir, sauter, détruire quelque chose ou attaquer une personne à portée. Il peut réessayer de prendre sa forme naturelle le tour suivant en lançant 1d10. Obtenir un résultat noté entraîne les mêmes conséquences que celles marquées précédemment.

Si le personnage tombe à 0 Point de Psyché à cause d'une re-transformation ratée, il devient un **Fenghill**, une bête féroce possédée par un instinct meurtrier.

Si l'Haïstrandher se transforme une **nouvelle fois dans la semaine**, il choisit un **autre** chiffre entre 1 et 10 et subit les effets de la Lubie s'il tombe sur **l'un des deux chiffres choisis**. Il choisit un troisième chiffre s'il se re-transforme dans la semaine, puis un quatrième et ainsi de suite. **S'il ne se transforme pas durant une semaine complète**, le lycanthrope gomme un des chiffres qui pouvait lui provoquer la Lubie.

Exemple : *Wodan, un Haïstrandher lycanthrope, prend sa forme garou durant un combat. C'est la troisième fois durant la semaine et il subit les effets de la Lubie sur un résultat de 4 et 7 sur le d10. Au moment de reprendre sa forme naturelle, il choisit un autre chiffre, le 1. Il lance son d10 et obtient 4. Il subit donc les effets de la Lubie : il perd 5 Points de Psyché, reste sous sa forme bestiale et frappe un de ses alliés pour se défouler. Au tour de jeu suivant, il obtient 8, pouvant ainsi reprendre sa forme naturelle. Wodan voyage pendant une semaine sans se transformer une seule fois, il peut ainsi gommer le chiffre 4 : il ne subira plus les effets de la Lubie sur un résultat de 4 à son test pour reprendre sa forme naturelle.*

Fées du Nord

Dans les obscures forêts de Skania, au fond des sombres mers, ou au sommet des montagnes de glaces, le danger ne vient pas seulement de l'environnement mais aussi des créatures qui y habitent. Les fées sont nombreuses et le danger qu'elles représentent est une cause supplémentaire de la vigueur des Haïstrandhers. Les fées les plus tristement célèbres vivant dans le Nord sont les Trolls, des créatures terrifiantes qui ne craignent que la lumière du soleil.

MUTATIONS ANIMALES

Même si c'est en Skania qu'on trouve le plus de mutations animales, ces dernières sont aussi très répandues dans le Nord du Malroyaume.

- ✖ **Ouïe du Lynx** : le personnage bénéficie d'une ouïe très aiguisée lui conférant un bonus de +5 à tous les tests de Perception lorsqu'il s'agit d'utiliser ce sens. Ce dernier a toutefois un malus de -5 à tous les tests de Terreur lorsqu'il s'agit de faire face à une créature au cri terrifiant. Physiquement, le personnage a une oreille différente de l'autre. Cette dernière peut être plus grosse, plus élancé, en pointe, etc.
- ✖ **Regard du Hibou** : le personnage peut voir dans le noir complet, sans aucune source de lumière. La vision de ce dernier est cependant peu précise, il a -2 à tous les tests de Perception basé sur la vue. Les yeux du personnage ont un reflet jaune lorsque la luminosité est très faible.
- ✖ **Furtivité du Chat** : le personnage est très discret et ne produit aucun bruit en se déplaçant. Ce dernier a +2 en Discrétion. Il doit cependant dormir 10 heures par jours ou subir un malus de -1 par jour durant lesquels il n'a pas dormi ses 10 heures.
- ✖ **Odorat du Loup** : le personnage a un odorat très développé lui permettant de chasser, trouver de la nourriture, de l'eau et des abris mieux que quiconque. Il a +2 en Survie. Ce dernier a toutefois du mal à rester calme et a -1 en Trempe. Un examinateur attentif pourrait remarquer que les canines du personnage sont plus longues que la normale.
- ✖ **Branchies** : le personnage a des branchies atrophiées au niveau du cou qui confèrent un bonus de +2 en Nage. Il est très facile de repérer

les branchies, le personnage doit donc les cacher efficacement s'il ne veut pas subir le courroux des habitants.

- ✖ **Force de l'Ours** : le personnage est une véritable force de la nature et bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts. Ses mains, ses doigts, et ses bras sont plus gros que la moyenne, il a -2 en Filouterie à cause du manque de précision de ses derniers.
- ✖ **Rapidité du Cerf** : le personnage a des réflexes supérieurs au commun des habitants du Malroyaume. Il bénéficie d'un bonus de +1 en initiative et +1 en Vitesse. Toutefois, le personnage a un estomac mal formé et il est obligé d'être végétarien. S'il se nourrit de viande ou de poisson, il est malade durant 24 heures, subissant un malus de -3 ainsi que de violentes nausées et de forts maux de tête.

MUTATIONS : GOLEMS

Les mutations les moins courantes sont celles qui affectent directement toute la structure du corps et changent les propriétés physiques de la peau, la rendant plus dure, plus souple. Ceux atteints par ce type de mutation sont nommés les golems. Ces mutants sont devenus tristement célèbres à cause d'un groupe de golems ayant semé la terreur au Calais pour se venger de ceux qui ne les acceptaient pas.

- ✖ **Corps de bronze** : le corps du personnage est un alliage de chair, d'os et de bronze. Il bénéficie d'une protection naturelle supplémentaire de 1 grâce à la solidité de son corps. En revanche, ses mouvements sont moins fluides, et le personnage a -1 en Adresse.
- ✖ **Corps polarisé** : le corps du personnage aimante légèrement tous les objets métalliques se trouvant à moins de 50 centimètres. Il peut ainsi mieux tenir une arme en main pour ne pas être désarmé ou attirer vers lui un objet léger comme des clefs. Cette mutations est permanentes et peut engendrer des problèmes comme lorsqu'il s'agit de sortir une pièce métallique de sa bourse. Elle s'atténue cependant si le personnage porte une grosse épaisseur de cuir.
- ✖ **Corps captivant** : la peau du personnage est faite d'une matière très douce qui attire les regards. Il a +1 en Présence. Toutefois, cette peau est plus fragile que normalement, le personnage a -5 en Santé.



PEUPLES : ELFES

Parmi les fées du Nord, il existe un peuple qui, contrairement à ses semblables, apprécie la poésie, la danse ainsi que la beauté sous toutes ses formes. Les elfes sont des créatures magnifiques créés par un Prodiges qui faisait régner la terreur sur une partie de la Norvège, Siegfried le Victorieux.

Aspect

Taille : 1,45-1,75 m.

Les elfes ont des silhouettes élancées et gracieuses. Toujours d'une beauté à couper le souffle, leur apparence générale est quasiment identique aux humains, ce qui leurs permet de se faire passer pour des membres de ce peuples. Ce qui les différencie de ces derniers sont leurs deux oreilles taillées en pointes et plus allongées que chez les hommes. Ils ont aussi une autre caractéristique physique féérique comme des cheveux blanc ou vert, une peau bleutée, ou des yeux jaune ou d'un bleu profond.

Vêtements et parures

Les elfes font très attentions à leur apparence, c'est presque une manie chez eux d'ajuster leur coiffure, leur vêtement, faire en sorte d'être toujours propre et présentable. L'une des raisons de cette volonté d'avoir une belle apparence c'est le désir de se distinguer des autres fées, la plupart étant brutales, sauvages et dépourvus d'humanité.

Ils se laissent souvent pousser les cheveux, même les mâles, les tissant parfois avec des rubans en petites tresses. Ces cheveux longs permettent de cacher les oreilles particulières qu'ont chaque elfes. Les elfes apprécient s'habiller avec style et suivent les modes humaines des lieux où ils se rendent. Il n'est pas rare qu'un elfe ait plusieurs vêtements dans un sac pour s'habiller en fonction des circonstances.

Les elfes apprécient aussi tous ce qui brille, que ce soit de l'or, de l'argent ou des pierres précieuses. Ils aiment porter des parures et des bijoux de matières brillantes.

Cette apparence soignée permet aussi de cacher aux yeux des habitants du Malroyaume leurs mutations féériques. Comme faire passer pour normal des cheveux de couleurs étranges ou cacher derrière de long vêtement ou du maquillage une couleur de peau étrange.

CARACTERISTIQUES DES ELFES

Attributs : + 1 en Présence, - 3 en Santé

Compétence : + 5 points à répartir dans les compétences Savoir [Art] (pas plus de 3 dans une compétence)

Vitesse : 5

Trait de peuple :

Mutation : la nature féérique des elfes peut être visible sous deux formes. Tout d'abord, chaque elfe a de longues oreilles taillées en pointes. Ensuite, chaque elfe a une autre mutation physique qui influe sur l'apparence, comme une couleur de cheveux, de peau ou d'yeux étranges.

Répulsion : si la nature féérique du personnage est découverte, il subit un malus de - 3 à tous ses tests de Persuasion ou de Présence devant quelqu'un qui a des préjugés défavorable contre les fées (ce qui est, dans le Malroyaume, presque toujours le cas).

Sens accrues : les sens des elfes sont supérieures à la plupart des autres races. Ils entendent mieux, leur conférant un bonus de + 2 à tous leurs tests de perception basé sur la vue, et ils sont doté d'une vision nocturne semblable à celle des scroungers.

Charme : un elfe peut faire tomber un humain de sexe opposé sous son charme simplement en le touchant. Un seul humain à la fois peut être sous l'effet d'un charme et ce dernier reste actif jusqu'à ce que l'elfe le décide ou jusqu'à ce que ce dernier touche un autre humain. La victime du charme a le droit à un test en opposition de Présence + Trempe / Présence $\times 2$. En cas d'échec, l'humain est sous le charme de l'elfe et cherche à lui plaire. De plus, il subit un malus de - 5 à tous ses tests de Coercition et de Capacité offensive contre l'elfe.

Restriction : un elfe ne peut pas prendre l'héritage fée car les elfes sont déjà de nature féérique.

Société

Il n'existe pas réellement de société elfe. En effet, ces derniers sont peu nombreux et se fondent dans la masse des humains. Ainsi, la plupart des elfes mènent une vie identique à celle des humains, et sont élevés par leur parent elfe. En effet, l'enfant d'un elfe et d'un humain est lui aussi un elfe.





un dénommé Gandalf, cherche à créer des réseaux pour assurer la protection des elfes dans le Malroyaume.

Enfin, tous les elfes ont un point en commun, un grand amour pour la nature. Un elfe se sentira toujours en sécurité et léger dans une forêt, au milieu des arbres dont il est issu.

L'ORIGINE DES ELFES

Après avoir échappé au contrôle de ses créateurs, comme la plupart, voire la totalité, des Prodiges, Siegfried le Victorieux se créa un royaume sur ses terres natales de l'arrière Norvège. Siegfried incarnait un véritable paradoxe. C'était à la fois un guerrier et tyran sanguinaire près à tout pour arriver à ses fins, qu'un être civilisé qui adorait les contes et légende mythologiques. Il entoura les terres qu'il s'était approprié d'une immense barrière, les nomma Asgard⁴²¹, et fit construire en son centre sa demeure, une cité appelée Scotlandgard.

Très bel homme ne souffrant d'aucune imperfection, il voulait être entouré seulement par des créatures parfaites. Il sculpta ainsi les elfes dans des arbres, et il confia la tâche

d'assurer la protection de son royaume et de mater toute révolte à ceux qui furent appelés Baumlungen, « enfants des arbres ». Les elfes furent ainsi le bras armé pour mettre en place une terreur permanente à Asgard⁴²¹.

Pour mettre fin à la tyrannie de Siegfried, un groupe de savant créèrent une machine aussi grande qu'une petite ville, Fafnir. Mais même ce dragon de fer n'arriva pas à tuer le Prodiges. Cependant, à la fin du combat, alors que Siegfried se félicitait de son exploit, un elfe lui enfonça un épéu entre ses omoplates, causant la mort du Prodiges.

Il s'ensuivit une grande purge contre les elfes qui furent traqués et tués. Pour échapper à ce massacre, ils s'enfuirent vers la France et la Grande-Bretagne, qui deviendront par la suite les terres du Malroyaume. La famille des elfes se coupa alors en deux. Ceux qui voulurent rester cachés parmi les hommes, et les « Déchus » qui voulurent se venger de cette purge en traquant les hommes.

Néanmoins, on peut trouver dans des lieux à la frontière avec le Vaste de petites communautés elfes. Habituellement, ils passent la nuit entière en rondes infatigables que seul interrompt le premier chant du coq, car ils évitent le regard des hommes. Le plus souvent, leur danse est sans témoin, et on découvre dans l'herbe humide leur trace de pas, formant le cercle des elfes, source de légende et de superstitions.

Cependant, il existe une catégorie d'elfe, les « Déchus » ou « Noirs », qui est plus proche des bêtes sauvages que leurs compères. Ils vivent en clans dans les profondes forêts du Wasteland, se nourrissant de la chair des voyageurs qui auraient le malheur de passer sur leur territoire.

Prédisposés au Pouvoir, une partie non négligeable des elfes étant des descendants, un groupe d'elfe a formé une loge, les Alfes Blancs, qui œuvre dans l'ombre auprès des différentes forces politique pour améliorer le statut des elfes dans Malroyaume, sans grand succès pour l'instant. Cette ligue, dirigée par



Flore du Wast

Le Wasteland regorge de dangers et de mystères. Ce lieu, perverti par la guerre des Prodiges, est le repère toxique des fées et de maladies incurables. Ces mutations ont aussi atteint la végétation, et les terres gâchées abritent des plantes plus étranges les unes que les autres. Cependant, certaines plantes, en mutant, ont acquis des propriétés thérapeutiques fabuleuses, et cela encourage certains voyageurs à s'aventurer dans le Wasteland pour trouver de telles plantes.

SAVOIR DRUIDIQUE

Récolter et concocter les plantes se trouvant dans le Vaste demande une connaissance approfondie des simples et des remèdes. Et ce sont généralement les druides qui possèdent ce savoir.

Encore peu convertis par la Rédemption, les territoires du Nord ou éloigné des grandes villes renferment un important rassemblement de druide, et c'est ainsi sur ces terres que la connaissance des plantes est la plus répandue. Par ailleurs, le climat est très rude dans ces communautés, et les maladies fréquentes. Le savoir druidique dans les remèdes et les plantes est alors essentiel à la survie.

CONCOCTION

A cause de la toxicité permanente du Wasteland, une plante fraîchement cueillie ne peut pas être utilisée immédiatement. De plus, c'est souvent qu'une partie de la plante qui est utile, et cette dernière a besoin d'être traitée pour être efficace. Cette étape est la concoction. **Le seuil de difficulté du test dépend de la plante.**

Concoction

Un **test de « Savoir : Wasteland »** ou de **« Savoir : Herboristerie »** est utilisé pour préparer une plante. Le personnage peut aussi effectuer un **test de « Survie »** ou de **« Savoir : Artifex chimique »** mais il a alors un **malus de -2**.

La concoction demande en environ une demi-heure pour être réalisée.

Échec dramatique : le personnage traite mal la plante, la transformant en **poison violent**. Si la plante est appliquée comme il se devrait en cas de réussite, la victime doit réussir un test de **Puissance + Trempe / 15** pour ne pas subir les effets d'un poison de Virulence : **[(Toxicité de la zone où se trouvait la plante) × 5]**. Le poison a le même effet que la **ciguë** si ce n'est que la **Virulence est différente et que la perte de Santé peut être arrêtée sans test de Soin**.

Échec simple : le personnage n'arrive pas à préparer la plante, la rendant définitivement inutilisable.

Réussite simple : le personnage réussit à concocter la plante, elle est désormais utilisable normalement.

Réussite héroïque : en plus d'avoir réussi à préparer correctement la plante, **la concoction de cette dernière demande deux fois moins de temps**.

APPLICATION

Il existe différentes façons d'appliquer une plante pour qu'elle fasse effet. Ces méthodes dépendent de la façon dont la plante doit être administrée.

Ingérer : la plante doit être avalée pour faire effet. Il faut une **action simple** pour avaler la plante si on la tient dans sa main ou si on l'a dans sa bouche, une **action complexe** sinon, s'il faut l'administrer à quelqu'un ou la sortir d'une poche.

Cataplasme : il faut appliquer la concoction de plante sur la peau du patient. Durant l'application, le patient doit **rester immobile**. Il faut **10 – (Médecine ou Survie du médecin) tour de jeu pour l'appliquer**.

Infusion : pour rendre la plante efficace, il faut la faire infuser dans de l'eau chaude. L'infusion est une méthode très longue car il faut **10 + 1d10 minutes** pour que l'infusion soit prête (seulement **1d10** s'il y a déjà de l'eau en train de bouillir).

Accoutumance

Chaque plante a une valeur d'accoutumance qui représente le **nombre de prise maximum d'une même plante possible sur une certaine période**. Si le personnage dépasse cette valeur, la plante restera sans effet sur le personnage durant **1d12 jours**.

Elle est notée de cette manière :

Nombre de prise / Période (exemple : 3 / Jour)

Si l'accoutumance d'une plante est représentée par un **X**, cela signifie que **dès la première prise**, la plante ne sera plus efficace durant 1d12 jours.

FLORE

Cette section décrit les plantes les plus courantes ou les plus célèbres que l'on peut trouver dans le Wasteland.

Elles sont définies par différents paramètres :

- ✖ **Zone** : indique le type de zone du Wasteland dans lequel on peut trouver la plante.
- ✖ **Forme** : c'est la partie utilisée de la plante pour la thérapie.
- ✖ **Concoction** : c'est le seuil de difficulté de la concoction.
- ✖ **Application** : indique le type d'application de la concoction.
- ✖ **Accoutumance** : indique les valeurs d'accoutumances de la plante.
- ✖ **Temps** : durée avant que la plante fasse effet. S'il est indiqué (immobile), cela signifie que le patient doit rester immobile ou ne pas effectuer de gestes brusques (il peut marcher doucement, écrire, parler) ou la plante ne fera pas effet. Lorsqu'on utilise la Trempe dans le calcul du temps, on parle de la Trempe du patient.
- ✖ **Effets** : indique les effets de la plante.

Tavémalle

Zone : mer, marais

Forme : tige

Concoction : 15

Application : cataplasme

Accoutumance : 4 / Semaine

Temps : instantanée

Effets : accorde **une réussite simple** automatique à un test de **Clairvoyance** + **Soin / 15** pour guérir ses blessures et récupérer sa Santé (*LdB, p. 152*).

Rhepose

Zone : forêt, ruines de l'Hier

Forme : mousse

Concoction : 15

Application : infusion

Accoutumance : 2 / Semaine

Temps : instantanée

Effets : réduit de 3 jours le temps de récupération d'une blessure grave. Ce temps correspond à la durée durant laquelle un malus s'applique. La réduction se fait pour le malus de -5 et le malus de -2 (*LdB, p. 152*).

Ôssecourt

Zone : forêt

Forme : fruit

Concoction : 10

Application : ingérer

Accoutumance : 2 / Jour

Temps : 5 + Trempe minutes

Effets : confère un bonus de +5 au test **d'Adresse** + **Soin / 20** pour soigner une blessure grave (*LdB, p. 152*).

Rreukou

Zone : forêt

Forme : feuille

Concoction : 10

Application : ingérer

Accoutumance : 1 / Semaine

Temps : 1 heure

Effets : réduit le malus de convalescence d'une blessure grave de -2. Ainsi, durant une certaine durée, le patient a un malus de -3, puis, il n'a pas de malus durant la deuxième durée de convalescence (*LdB, p. 152*).

Maiccanho

Zone : marais

Forme : feuille

Concoction : 20

Application : infusion

Accoutumance : 3 / Semaine

Temps : 10 – Trempe heures

Effets : accorde une **réussite héroïque** automatiquement au test **d'Adresse** + **Soin / 20** pour soigner une blessure grave (*LdB, p. 152*).



Zememeure

Zone : forêt, marais

Forme : racine

Concoction : 10

Application : cataplasme

Accoutumance : 1 / Jour

Temps : instantanée

Effets : accorde une **réussite simple** automatiquement au test pour stabiliser un inconscient (*LdB, p. 153*).

Hargue

Zone : forêt

Forme : feuille

Concoction : 10

Application : cataplasme

Accoutumance : 1 / Jour

Temps : instantanée

Effets : accorde une **réussite simple** automatiquement au test pour stabiliser un mourant (*LdB, p. 154*).

Allaitlouhya

Zone : forêt

Forme : feuille

Concoction : 10

Application : infusion

Accoutumance : 3 / Semaine

Temps : au prochain jet pour sortir de l'inconscience

Effets : confère un bonus de +5 au prochain test de

Trempe + Puissance pour sortir de l'inconscience (*LdB, p. 153*).

Kaïo

Zone : forêt

Forme : baie

Concoction : 10

Application : ingérer

Accoutumance : 3 / Jour

Temps : instantanée

Effets : permet de récupérer 2 points de Santé.

Haïe

Zone : marais

Forme : baie

Concoction : 10

Application : cataplasme

Accoutumance : 3 / Jour

Temps : 10 – Trempe heures

Effets : permet de récupérer 4 points de Santé.

Bhobeau

Zone : ruines de l'Hier

Forme : feuille

Concoction : 10

Application : ingérer

Accoutumance : 4 / Jour

Temps : 10 – Trempe heures

Effets : permet de récupérer 1d6 points de Santé.

Houille

Zone : forêt

Forme : baie

Concoction : 15

Application : cataplasme

Accoutumance : 3 / Jour

Temps : 10 – Trempe heures

Effets : permet de récupérer 6 points de Santé.

Bléhsûre

Zone : mer

Forme : algue

Concoction : 15

Application : infusion

Accoutumance : 3 / Jour

Temps : 10 – Trempe heures

Effets : permet de récupérer 1d10 points de Santé.

Kuikui

Zone : marais

Forme : baie

Concoction : 15

Application : ingérer

Accoutumance : 4 / Jour

Temps : instantanée

Effets : permet, durant Trempe + Puissance tour de jeu, d'ignorer les malus de blessure.

Kobolderie

Méfiez-vous des kobolds qui rôdent le soir sur le bord des chemins.

TOURS

Enchaîner les tours

Si le kobold subit un contrecoup qui l'affecte déjà, ce dernier subit un contrecoup de puissance supérieur... s'il ne l'a pas déjà... sinon... un peu plus haut... toujours plus haut dans les contrecoups délétere...

Altération faciale

Le kobold peut modifier un trait du visage de sa victime ou de lui-même. Il peut ainsi allonger le nez de sa cible, agrandir une de ses oreilles, lui faire pousser la barbe et les cheveux, changer la couleur de ses yeux. Seul un seul de ces changement est possible mais peuvent être très variés.

Résultat de 5 : pendant une minute.

Résultat de 10 : pendant une heure.

Résultat de 15 : pendant une journée.

Résultat de 20 : pendant une année.

Résultat de 25 ou + : pour toujours.

Déplacement véloce

Le kobold ou la victime de ce tour se sent pousser des ailes et peut courir à une vitesse bien supérieure à la moyenne. Il a un bonus de +2 en vitesse. De plus, il a un bonus de +5 à tous ses tests de mouvement pour courir.

Ce tour est souvent utilisé par certains kobolds qui souhaitent échapper aux représailles d'une cible d'un de leur mauvais tour.

Résultat de 5 : pendant un tour de jeu.

Résultat de 10 : pendant une minute.

Résultat de 15 : pendant une heure.

Résultat de 20 ou + : pendant une journée.

Détourner l'attention

La victime de ce tour voit son intention détournée durant la durée du tour. La cible ne peut pas entreprendre de nouvelle action, de plus, elle subit un malus de -5 en perception.

Résultat de 5 : pendant un tour de jeu.

Résultat de 10 : pendant cinq tours de jeu.

Résultat de 15 : pendant dix tours de jeu.

Résultat de 20 ou + : pendant une heure.

Invisibilité

Le kobold ou sa cible, s'il reste parfaitement immobile, peut rester invisible durant une certaine période, devenant imperceptible avec la vue. Si la cible de ce tour se déplace, ce dernier prend immédiatement fin.

Résultat de 5 : pendant un tour de jeu.

Résultat de 10 : pendant une minute.

Résultat de 15 : pendant quinze minutes.

Résultat de 20 : pendant une heure.

Résultat de 25 ou + : pendant quatre heures.

Légèreté soudaine

Le kobold ou la victime de ce tour se met soudainement à peser aussi légèrement qu'un chat. Pousser, soulever ou déplacer la cible de ce tour ne demande aucun effort. La cible a cependant plus de chance d'éviter de provoquer un éboulement en se déplaçant sur une surface instable.

Résultat de 5 : pendant un tour de jeu.

Résultat de 10 : pendant une minute.

Résultat de 15 : pendant une heure.

Résultat de 20 ou + : pendant une journée.

Pas d'oliphant

Le kobold rend les pas de la cible incroyablement bruyant. Ce tour inflige un malus de -5 pour se déplacer sans faire de bruit. La victime de ce tour marche sur les branches sèches, sur les feuilles, fait grincer les portes en les ouvrant, fait tomber un objet, chute, se cogne les pieds.

Résultat de 5 : pendant un tour de jeu.

Résultat de 10 : pendant une minute.

Résultat de 15 : pendant une heure.

Résultat de 20 ou + : pendant une journée.

Liste des tours

✗ Altération faciale	✗ Chance
✗ Cri	✗ Démangeaison
✗ Déplacement véloce	✗ Détourner l'attention
✗ Embarras constant	✗ Emmêle démêle
✗ Entêtement	✗ Fertilité
✗ Invisibilité	✗ Langage animalier
✗ Légèreté soudaine	✗ Malchance
✗ Mansuétude kobold	✗ Le Matelas de Mémé
✗ Ouvre-toi (ferme-toi)	✗ Pas d'oliphant
✗ Pas de velours	✗ Plaisir impossible
✗ Surpoids soudain	✗ Ventriloquie



Accalmie

Le kobold est capable, avec ce charme, de calmer la fureur des éléments dans une zone de cent mètres carrés (100 m²). Durant toute la durée du charme, le ciel reste ensoleillé ou nuageux, et il ne pleut pas, le vent n'est pas violent.

Résultat de 5 : pendant une minute.

Résultat de 10 : pendant une heure.

Résultat de 15 : pendant un jour.

Résultat de 20 : pendant une semaine.

Résultat de 20 ou + : pendant un mois.

Déclencher la pluie

Avec le charme, le kobold déclenche une pluie abondante dans une zone de cinq kilomètres carrés (5 km²). La pluie s'adapte au climat de la région où elle est déclenchée : dans un désert elle se limitera à une fine ondée alors que là où le froid est omniprésent, elle se transformera en une forte chute de neige.

Résultat de 5 : pendant une minute.

Résultat de 10 : pendant une heure.

Résultat de 15 : pendant un jour.

Résultat de 20 ou + : pendant une semaine.

Déclencher le vent

Dans une zone de dix kilomètres carrés (10 km²), le kobold déclenche de terribles rafales de vent capables de faire chavirer un navire ou arracher le toit des maisons. Les rafales provoquent d'importants dégâts matériels et peuvent mettre en danger la vie des personnes se trouvant dans la zone.

Résultat de 5 : pendant un tour de jeu.

Résultat de 10 : pendant une minute.

Résultat de 15 : pendant une heure.

Résultat de 20 : pendant un jour.

Résultat de 25 ou + : pendant une semaine.

Liste des charmes

✗ Accalmie	✗ Déclencher la pluie
✗ Déclencher le vent	✗ Décrépidude
✗ Jouvence	✗ Mal des prairies
✗ Pimpant	✗ Tempête

Il existe dans le Malroyaume une très grande lignée de kobolds presque honorables, la lignée de Mémé.

Cette lignée un peu particulière de forgerons a ses origines dans le Calais. Vivant dans la ville de Dunkirk, Mémé, une artisane kobold, a découvert un charme permettant de conférer aux armes et armures une propriété aléatoire.

De nombreuses légendes courent sur les origines de cette découverte. Certains disent que Mémé est une fée aux pouvoirs surpuissants, d'autre qu'elle a fait un pacte de sang avec les Haïstrandhers, certains qu'une fée venue de Skania lui a enseigné le charme. La réalité est moins reluisante. Mémé et sa famille sont originaires d'une petite communauté de l'extrême Sud de la Skania. C'est son père qui avait mis au point ce charme et les Haïstrandher pillaient régulièrement son village pour récupérer les objets extraordinaires ainsi créés. Pour échapper à cette peur permanente, elle et sa famille ont quitté les terres du Nord pour s'installer dans le Malroyaume.

Maintenant, on trouve des membres de la lignée de Mémé sur les rives du Détroit. Ce sont tous des forgerons connaissant le secret du « Metall Sjarm ». Sur chaque objet charmé par un membre de la lignée se trouve la gravure d'un loup hurlant à la pleine lune. Ce symbole représente les origines de la lignée. Il est à signaler que les forgerons de Mémé, comme ils s'appellent, savent particulièrement bien dessiner, ce qui est une chose rare pour des kobolds !



« Vapen Metall Sjarm »

Lorsqu'un membre de la lignée de Mémé forge une arme en utilisant le Metall Sjarm, l'arme acquière aléatoirement une propriété fabuleuse. Le personnage lance **1d10** pour savoir quelle caractéristique a l'arme forgée. Le forgeron kobold peut aussi ajouter son charme sur une arme déjà forgée.

1. Peureuse : l'arme fait de la lumière !!! Quoi ? Vous n'êtes pas content ? Attendez ! L'intensité lumineuse est variable jusqu'à pouvoir **éclairer dans un rayon de 10 mètres !** On peut même **l'éteindre !** Vous voulez reprendre votre argent ? Qui vous a-dit que vous pouviez faire confiance à un kobold...

2. Rageuse : cette arme aime le sang, et son porteur remarque sa joie lorsque le liquide rouge (la plupart du temps) coule ! Pour **chaque attaque blessant** sa cible, le bonus au **dégât de l'arme augmente de +1**, et cela jusqu'à un maximum de **+5**. Si **aucune attaque** ne touche durant **3 tours de jeu**, le bonus retombe à **0**. Cependant, si l'arme ne reçoit pas sa dose de sang, c'est-à-dire qu'elle **ne blesse personne durant deux jours entier**, elle inflige un **malus de -2 aux dégâts pour les 3 prochaines blessures** qu'elle infligera.

3. Teigneuse : l'arme tape, tape, et tape toujours sur la même cible ! Après avoir touché **une fois une victime**, l'arme confère un bonus de **+2 à la Capacité offensive pour toutes les attaques portées contre la cible**. Toutefois, elle inflige un **malus de -2 à la Capacité offensive pour toutes les attaques portées contre une autre cible**, jusqu'à ce que la victime soit hors d'état de nuire.

4. Impatiente : l'arme ne rêve que d'une chose... : attaquer ! **Dégainer l'arme ne demande aucune action**. Toutefois, elle a tendance à sortir de son fourreau toute seule...

5. Nerveuse : avec cette arme, il ne faut dépenser que **1 seul point de Bonne Aventure** pour obtenir une **action complexe supplémentaire pour porter une attaque**. Il faut toutefois utiliser **1d20** sur cette fébrile attaque supplémentaire.

6. Hasardeuse : cette arme s'utilise au petit bonheur la chance. On ne peut utiliser **que le d20** avec cette arme. Toutefois, les nombres **1, 3, 5, 7 et 9**, même s'ils sont impairs, **comptent normalement**, et on obtient un **échec dramatique** seulement sur un résultat de **11**.

7. Hargneuse : si une **attaque rate**, l'arme s'énervé un chouïa, conférant **un bonus de +2 à la Capacité offensive** pour la prochaine attaque portée, si elle rate encore, le bonus passe à **+5**... et cette attaque doit être portée ! Le personnage doit essayer de taper quelqu'un ou quelque chose jusqu'à ce qu'il y arrive !

8. Téméraire : l'arme aime les défis, et qu'importe l'avis de son porteur ! Si ce dernier se bat contre une personne ayant une **Capacité offensive supérieure à la sienne**, tous les points de **Bonne Aventure** ou **d'Eclat** qu'il dépense pour obtenir un bonus à son test de Capacité offensive avec cette arme offre un **bonus doublé** par rapport à la normale. Néanmoins, les adversaires baraqués ont tendance à remarquer la présence du personnage... et à vouloir lui refaire le portrait.

9. Sadique : l'arme sait comment faire mal, dirigent le coup vers des parties sensibles. Lorsqu'on effectue **une attaque précise** avec cette arme et que cette attaque touche, on inflige aussi les effets d'une **réussite simple avec un coup bas**. Il faut cependant ne pas laisser traîner cette arme n'importe où à cause de sa tendance à couper tous ce qui passe à sa portée.

10. Insupportable : cette arme émet un étrange sifflement... qui n'est rien d'autre qu'un flot ininterrompue d'injure ! Elle confère un **bonus de +5 à la Capacité offensive pour tous les coups bas** qu'on effectue avec elle, la victime ayant du mal à survivre à un coup dévalorisant et à des injures bien placés. Toutefois, ces dernières ont tendance à provoquer les cibles de l'arme... Ce n'est pas aussi des plus discrets.



« Rustning Metall Sjarm »

Il en va de même avec les armures métalliques : lorsqu'un membre de la lignée de Mémé forge une armure en utilisant le Metall Sjarm, l'armure acquiert aléatoirement une propriété fabuleuse. Le personnage lance **1d10** pour savoir quelle caractéristique a l'armure forgée. Le forgeron kobold peut aussi ajouter son charme sur une armure déjà forgée.

Chacune des armures enchantées a une particularité peu discrète... une couleur très voyante et étrange pour une armure ! Le personnage doit lancer **1d8** pour savoir la couleur de son armure.

- | | |
|-----------------|--------------|
| 1- Rouge | 5- Bleu ciel |
| 2- Pourpre | 6- Vert fluo |
| 3- Rose fuchsia | 7- Violet |
| 4- Jaune flashy | 8- Orange |

1. Pieuse : comment se faire remarquer à coup sûr même en pleine nuit ? Mettre cette armure qui, en plus d'avoir une couleur flashy, émet une douce **lumière blanche éclairant les alentours jusqu'à 10 mètres**. Le porteur peut réduire cette éclaircissement à un très léger scintillement.

2. Déterminée : cette armure protège à la fois le corps et l'esprit du porteur, lui conférant un bonus de **+5 à tous ses tests de Trempe x2 pour résister à un pouvoir de psyker**. De plus, il peut effectuer ce jet de résistance même **s'il n'est pas conscient d'être la cible d'un pouvoir de psyker**. Toutefois, cette armure ne confère aucun bonus pour résister à la vague d'injure qui peut être proférée par le psyker en question après s'être rendu compte que ses pouvoirs ne marchent pas...

3. Délicate : cette armure prend soin de son porteur... et d'elle-même ! Pour éviter de se cabosser lorsque son porteur fait preuve de maladresse, **elle réduit la hauteur des chutes de ce dernier de 3 mètres**.

4. Ponctuelle : pour ne jamais être en retard, cette armure **augmente la vitesse de son porteur de 2**. De plus, elle confère un bonus de **+5 à tous les tests de Mouvement effectué pour se déplacer rapidement**. Avec cette armure, impossible d'être en retard à son rencard... sauf si son porteur oublie de la mettre.

5. Prévoyante : la particularité de cette armure réside dans un fait assez étrange : elle possède **un très grand nombre de poches** ! Le porteur

peut ranger une quantité impressionnante de petit objet comme des couteaux ou des pièces, et **les sortir juste en une action simple**. Il faut toutefois ne pas se tromper de poche, chose qui arrive couramment au jeune acquéreur de cette merveille...

6. Tutrice : cette armure admet l'évidence : les Voyageurs sont des êtres absolument incompetents ! Pour pallier partiellement à cette incapacité, elle aide son porteur à ne pas couler. **Ce dernier peut se baigner et nager avec son armure sans aucune difficulté particulière**. Ainsi, **tous ses tests de Nage** sont effectués sans malus d'armures, et même avec un bonus de **+2** grâce à la légère flottabilité qu'offre l'armure.

7. Lucide : il est difficile d'avoir des yeux de partout, et cette armure peut être une solution à ce problème ! Elle possède **un œil supplémentaire, placé aléatoirement, qui s'ajoute à ceux du porteur**. Le porteur voit à travers cet œil normalement, sans que cela gêne sa vision normale. Cette armure est parfaite pour garder les gosses qui ont l'habitude de jouer des mauvais tours dès qu'on a le dos tourné...

8. Silencieuse : cette armure a une particularité très surprenante pour une armure métallique, elle **ne produit aucun son**. Qu'on tape dessus, qu'on la mette, qu'on se déplace, qu'on tombe, l'armure ne produira aucun bruit. Elle confère ainsi un bonus de **+5 à tous les tests de Discrétions lorsqu'il s'agit de se déplacer sans faire de bruit**. C'est l'armure idéale pour les preux chevaliers qui veulent fuir discrètement un combat un peu trop dangereux à leur goût.

9. Cool : parfaite pour les Voyageurs, cette armure ne pèse **pas plus lourd qu'une simple chemise** ! Le personnage n'a aucun malus à cause de l'armure à tous ses tests réclamant de l'adresse comme le Mouvements.

10. Sobre : cette armure à **l'apparence... de vêtement**. Même si ces derniers ont une couleur originale, rien ne permet de remarquer **qu'ils protègent comme une armure**. Ainsi, une armure de plate sobre confèrera toujours la protection d'une armure de plate, mais aura l'apparence de simple habit. Toutefois, les habits **ont la même masse que l'armure en question** ! Et il suffit de vouloir soulever le porteur pour remarquer que ce dernier possède un habit étrange...

FF Serial

Beyond Reality Project

Érudit passionné d'Artifex, le Baron Ostrowski d'Eastbourne, une importante ville industrielle d'Inglad, a entrepris des recherches dans d'anciennes villes de l'Hier se trouvant dans l'arrière-pays de ses terres. L'objectif de ce dernier est de trouver des objets de l'Hier pouvant toujours fonctionner.

C'est lors de l'une de ces expéditions, il y a une vingtaine d'année, qu'un groupe de nain découvrit une série de livre et de boîte en plastique représentant des personnes tenant d'étranges armes de l'Hier. Ces nains, très intrigués, demandèrent, à leur retour, l'autorisation à Ostrowski de garder ces objets. Ce dernier accepta, ne voyant pas l'utilité que pourrait lui conférer de telle objet.

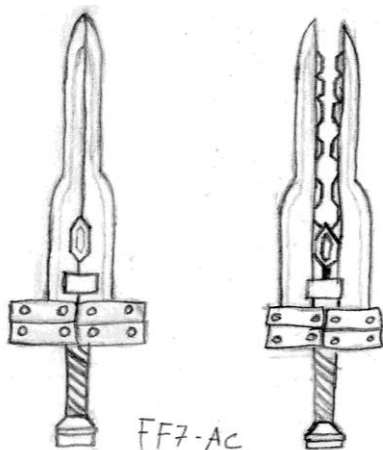
Ce groupe de nain s'installa de manière permanente à Eastbourne et mirent en place le B.R.P. : Beyond Reality Project, un projet pour réaliser des armes identiques aux images qu'ils avaient trouvés.

Après plusieurs années de recherche, ils ont réussi à mettre au point une série d'arme d'Artifex très élaboré, les FF Serial, nom choisi par rapport à ce qui était marqué sur les boîtes. Doté d'un fort sens des affaires, ils vendent leurs inventions dans toutes l'Inglad et même dans l'Archipel.

ARMES

FF7-AC

Cette large épée à deux mains a la particularité d'avoir un mode d'utilisation durant laquelle elle



est parcourue d'électricité. En Mode Normal, elle forme une épée arthurienne basique même si elle est un peu moins efficace que la moyenne. En Mode Electrique, elle peut, si elle est chargée, et cela pendant 5 tours de jeu, infliger des décharges

électriques à chaque coup. Charger l'épée demande 3 actions à un nain pour la recharger.

Pour passer du Mode Normal au Mode Electrique, un interrupteur permet d'ouvrir la lame en deux de mettre en route le générateur électrique (si ce dernier est chargé). Changer de mode demande une action simple.

Artifex Électrique

Complexité : 20

Durée moyenne de réalisation : 1 mois

Temps de rechargement : 3 actions

Défaut courant : électrocute son porteur (moitié de dégâts).

Compétence associé : Mêlée

Autres caractéristiques : voir tableau

Avantages possible (Complexité + 5) : + 1 tour de jeu avant d'être rechargé, + 1 aux dégâts dans les deux Modes, ou émet une musique électronique en Mode Electrique, ou clignote de différentes couleurs si elle est tenue par un nain.

Autres caractéristiques

Mode	BM	D	TR
Mode Normal	+2/+0	2d6	-
Mode Electrique	+2/+0	1d6 + (1d8)*	3*

*Pour infliger les 1d8 dégâts supplémentaires, l'épée doit être chargée.

*Ce temps de chargement permet à l'épée d'infliger 1d8 dégâts supplémentaire en Mode Electrique durant 5 tours de jeu.

FF9

C'est la première arme mise au point par le B.R.P. La particularité de cette dernière réside dans le fait qu'elle peut aussi bien être utilisée en mêlée qu'à distance. Ce pistol' entièrement métallique a été travaillé pour mieux résister aux chocs et une lame a été rajoutée au bout. Cette arme apporte la possibilité de parer avec une arme à distance et de pouvoir se battre en mêlée même lorsque le chargeur du pistol' est vide.



Artifex Chimique

Complexité : 20

Durée moyenne de réalisation : 1 semaine



Temps de chargement (pour tirer) : 3 actions si l'arme est à silex, 2 si elle est à cartouche (mais la Complexité est augmentée de 5).

Défaut courant : s'enraie facilement.

Compétence associé : Arme à distance/Mêlée

Autres caractéristiques : voir tableau

Avantages possible (Complexité + 5) : + 1 en bonus de maniement, +5/+10/+20 sur les différentes portées, ou la lame est rétractable, ou produit une fumée bleue lorsqu'on tire.

Autres caractéristiques

Mode	BM	D	c	m	l	TR
Distance	+1	1d10	10m	20m	30m	3/2
Mêlée	+3/+0	1d4 + 1	-	-	-	-

FF13-Versus



Terrible arme, cette épée à une main compense sa faible maniabilité par une efficacité hors pair. En Mode Normal, c'est une piètre épée, mais en Mode Actif, la lame dentelée devient mobile, effectuant de rapides allers retours, et peut venir à bout même des plus solides des armures. Il faut remonter le mécanisme durant 10 actions pour pouvoir faire fonctionner le Mode Actif durant 5 tours de jeu.

Artifex Mécanique

Complexité : 15

Durée moyenne de réalisation : 1 mois

Temps pour remonter : 10 actions

Défaut courant (1/10 en Mode Actif) : l'arme s'emballe et ne veut plus s'arrêter.

Compétence associé : Mêlée

Autres caractéristiques : voir tableau

Avantages possible (Complexité + 5) : temps de chargement = 8 actions, + 1 au bonus de maniement, ou produit un agréable sifflement en Mode Actif, ou comporte un compteur de victime.

Autres caractéristiques

Mode	BM	D	TR
Mode Normal	+2/+1	1d6 + 2	-
Mode Actif†	+1/+0	2d6 + 3	10*

†Pour rentrer en Mode Actif, l'arme doit être remontée.

*Ce temps de chargement permet à l'épée de rester en Mode Actif durant 5 tours de jeu.

FF7

Cette épée à deux mains imposante peut être démontée en deux parties, formant ainsi une épée longue et une main gauche. On peut ainsi distinguer deux modes : le Mode Massif et le Double Mode. Passer d'un mode à l'autre demande une action simple.

Artifex Mécanique

Complexité : 15

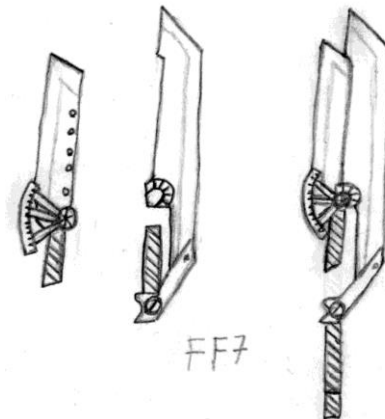
Durée moyenne de réalisation : 1 mois

Défaut courant : l'arme se démonte toute seule.

Compétence associé : Mêlée

Autres caractéristiques : voir tableau

Avantages possible (Complexité + 5) : + 1 au bonus de maniement, + 1 aux dégâts, ou produit un fort bruit d'engrenage lors du changement de mode, ou comporte une montre intégrée.



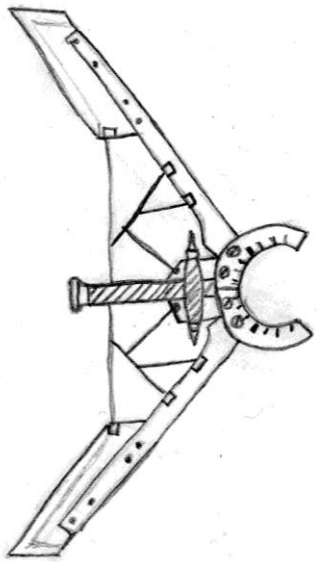
Autres caractéristiques

Mode	BM	D	TR
Mode Normal			
Épée longue	+2/+1	1d6 + 1	-
Main gauche	+0/+3	1d4	-
Mode Massif	+2/+0	2d6	-

FF13-2

Cette arme regroupe la technologie des arcs d'Artifex et des haches à deux mains. Elle permet de tirer des flèches avec précision en Mode Arc et de se battre efficacement au corps-à-corps avec le Mode Hache.

Le défaut principal de l'arme réside dans sa complexité. Il faut 1 action pour passer d'un mode à l'autre, mais ce changement demande de lancer 1d10. Sur un résultat de 1, l'arme se bloque et il faut 2 actions supplémentaires pour changer de mode... Ce qui peut être assez embêtant en plein combat.



FF12-2

Artifex Mécanique

Complexité : 15

Durée moyenne de réalisation : 1 mois

Temps de chargement (pour tirer) : 2 actions

Défaut courant (1/10 durant le changement de mode) : l'arme se bloque.

Compétence associé : Arme à distance/Mêlée

Autres caractéristiques : voir tableau

Avantages possible (Complexité + 5) : +5/+10/+20 mètres pour chaque portée, + 1 aux dégâts, ou dit une maxime à chaque fois qu'on tire une flèche, ou contient un compartiment pour ranger de petits objets.

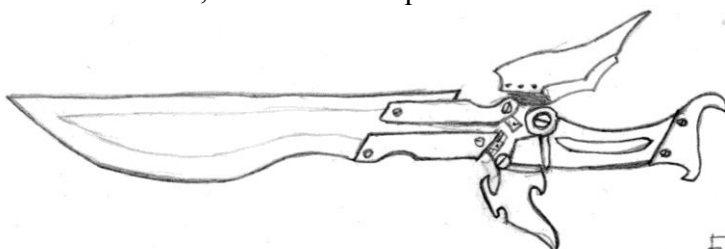
Autres caractéristiques

Mode	BM	D	c	m	l	TR
Arc	+3	1d8 + 1	25m	50m	100m	3
Hache	+2/+0	2d6	-	-	-	-

FF13

C'est la dernière invention du B.R.P. et l'une des plus abouties. Cette arme combine à la fois une épée et un rifl' et permet ainsi de se battre à distance et en mêlée. Avec le Mode Rifl', le combattant peut tirer, et avec le Mode Epée, il peut se battre normalement au corps-à-corps comme s'il possédait une épée à une main.

Changer de mode demande 1 action, mais ce changement demande de lancer 1d10. Sur un résultat de 1, l'arme se bloque et il faut 2 actions



FF13

supplémentaires pour changer de mode.

Artifex Chimique et Mécanique

(Il faut réussir un test dans les deux disciplines pour fabriquer l'Artifex)

Complexité : 15, deux tests (Chimie et Mécanismes) à réaliser.

Durée moyenne de réalisation : 1 mois

Temps de chargement (pour tirer) : 3 actions si l'arme est à silex, 2 si elle est à cartouche (mais la Complexité du test de Chimie est augmentée de 5).

Défaut courant (1/10 durant le changement de mode) : l'arme se bloque.

Compétence associé : Arme à distance/Mêlée

Autres caractéristiques : voir tableau

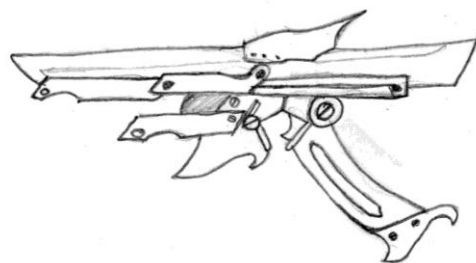
Avantages possible (Complexité + 5 en Mécanismes ou Chimie) : possède deux canons, +1 au bonus de maniement, ou contient un thermomètre intégré, ou produit des bulles à chaque tir.

Autres caractéristiques

Mode	BM	D	c	m	l	TR
Rifl'	+2	1d10	10m	25m	50m	3/2
Epée	+2/+1	1d8 + 2	-	-	-	-

FF6

Cette machine terrifiante est encore en projet. Combinant le savoir des différentes branches d'Artifex, cette machine pilotée par un homme est un engin de guerre équipé d'une épée, d'un rifl' ainsi que plusieurs pistol' et autres armes. Haut de six mètres et aussi solide qu'un roc, cette arme est déjà convoitée par plusieurs parties.



DEUX ARMES

Bien que la plupart des guerriers manient une arme à deux mains ou utilise un bouclier, des combattants ont développé un style de combat utilisant deux armes, une dans chaque main.

Cette manière de se battre est plutôt répandue chez les wastelanders qui ne peuvent pas voyager efficacement avec un lourd équipement dans le Vaste. Ils préfèrent ainsi deux armes courtes à un lourd bouclier ou une arme imposante qui les encombrera.

Le personnage choisit quelle arme il prend dans sa **main directrice** et subira un malus de **-1** à sa Capacité offensive lorsqu'il attaquera avec. L'arme dans la **main secondaire**, elle, subira un malus de **-3**. C'est le lourd prix à payer pour frapper avec deux armes en même temps.

Si par contre, le joueur décide de s'équiper d'armes légères (dague, couteau) le malus est réduit de 1 par arme.

Combinaisons d'armes :

- 1 Epée et 1 Hache : -1 / -3
- 1 Epée et 1 Dague : -1 / -2
- 1 Dague et 1 Masse : 0 / -3
- 1 Dague et 1 Dague : 0 / -2

✗ Lors d'une attaque avec deux armes, le joueur jette son dés de Capacité offensive pour chaque arme (le bonus de maniement offensif ne marche donc que pour l'arme concernée). Il doit utiliser le même dé pour les deux attaques.

✗ Seul le bonus de maniement défensif de l'arme principale est compté.

✗ Si l'arme principale fait un échec critique, on ne lance pas les dés pour la seconde arme, l'attaque a échoué totalement.

Pour le bonus de dégât, seule la moitié de ce bonus est utilisé pour chaque arme, arrondie au supérieur pour l'arme principal, et à l'inférieur sur l'arme secondaire (un bonus au dégât de +3 donnera donc +2 pour l'arme principal et +1 pour la secondaire).

MANŒUVRES

Manœuvres surnoises

Coup bas

Bien que cette manœuvre de base se résout normalement avec la Capacité offensive (Puissance + Mêlée + Bonus de maniement de l'arme), elle peut se résoudre avec une Capacité offensive basée sur la Filouterie : **Adresse + Filouterie + Bonus de maniement de l'arme**.

Embuscade

Loin de se battre honorablement, le filou cherche avant tout l'efficacité. Et les attaques dans le dos de son adversaire sont très efficaces.

Si le personnage possède **au moins 1 point en Filouterie** et frappe **un adversaire de dos** avec une **Attaque précise et utilise une épée (ou dague) à une main**, il peut alors utiliser son **Adresse ou lieu de sa Puissance** pour calculer sa Capacité offensive.

De plus, si l'attaque est **une réussite héroïque**, elle inflige un nombre de **dégâts supplémentaires équivalent à la Filouterie** du voyageur.

Culbute d'esquive

Quelque fois, le seul moyen de survivre et de plonger hors de portée d'une attaque. Si le personnage est pris pour cible par une attaque et n'a pas encore agit ce tour de jeu, il peut décider d'essayer de bondir hors de portée de l'attaque. Dans ce cas, il perd toutes ses actions pour ce tour et effectue un test de Culbute d'esquive.

Condition : ne pas avoir encore effectué d'action ce tour, ne pas porter d'armure métallique, avoir une main de libre (ne pas avoir d'arme à deux mains), et avoir de la place autour de soi.

Test en opposition :

Adresse + Mouvement / Résultat du test de Capacité offensive adverse

Échec : le personnage se déplace maladroitement, subissant l'attaque et tombant au sol.

Réussite simple : le personnage bondit hors de portée de l'attaque. Il n'est pas touché par cette dernière mais se retrouve au sol.

Réussite héroïque : comme précédemment mais le personnage n'est pas au sol et peut se défendre normalement le reste du tour de jeu.

Culbute d'attaque

Un des meilleurs moyens pour attaquer son adversaire, c'est de le désorienter. Le monte-en-l'air sait effectuer un mouvement désorientant son adversaire et lui faisant perdre sa prochaine action.

Condition : ne pas porter d'armure métallique, avoir une main de libre (ne pas avoir d'arme à deux mains), et avoir de la place autour de soi et autour de la cible.

Test en opposition :

Adresse + Mouvement / Défense

Echec : le personnage se déplace maladroitement, se retrouvant au sol.

Réussite simple : le personnage réussit sa culbute, faisant perdre à sa cible sa prochaine action complexe à ce tour de jeu ou au suivant.

Réussite héroïque : comme précédemment mais le personnage bénéficie d'un bonus de +5 au touché et aux dégâts lors de sa prochaine attaque contre la cible.

Manœuvres du vétéran

Frapper du plat de la lame

Le personnage peut vouloir affaiblir son adversaire et non le tuer. Dans ce cas, il utilise le plat de sa lame pour infliger des dégâts non létaux.

Condition : l'attaquant doit avoir une arme disposant d'une partie non tranchante ou perforante comme le manche d'une hache ou le plat de la lame d'une épée.

Réussite simple : l'attaquant frappe efficacement son adversaire, inflige 1d6* dégâts non létaux.

Réussite héroïque : l'attaquant frappe un point sensible de son adversaire, infligeant normalement les dégâts. Ces derniers sont tout de même non létaux.

Posture gardienne

Le personnage favorise sa défense par rapport à son attaque pour cette passe d'arme. Négligeant son attaque, il subit un malus de -5 à sa Capacité offensive pour ce tour. Il bénéficie en contrepartie d'un bonus de +2 en Défense jusqu'à la fin du tour.

FRÉNÉSIE

Frénésie (Mêlée)

Cette technique ancestrale et violente de combat a été apportée par les Haïrandhers lors de leur raid. Elle s'inspire de la fureur qui s'empare des animaux sauvages dans les affrontements et de la Lubie des lycanthropes. Les Haïrandhers racontent que cette technique a été mise en point par leurs ancêtres guerriers de l'Hier.

Cette manière de combattre est peu répandue dans le Malroyaume mais le nombre de Bersekers est de plus en plus important chez les guerriers originaires des côtes. La Frénésie est cependant fréquemment pratiquée par les champions Haïrandhers qui arborent lors des affrontements des armures en peaux d'ours.

Pour pouvoir utiliser la Frénésie, le combattant doit connaître la **prédilection Frénésie (Mêlée)**. Rentrer en folie guerrière est un exercice de concentration. Pour passer en Frénésie, le guerrier doit réussir un test de **Mêlée + Trempe / Variable en fonction de la colère**. En cas d'échec, le combattant perd son tour de jeu et ne parvient pas à rentrer en transe. En cas de réussite, il faut **une action complexe** pour rentrer en Frénésie. En cas de **réussite héroïque**, il ne faut qu'une **action simple**.

Sous l'influence de la folie guerrière, le guerrier bénéficie d'un bonus **de +5 en Capacité Offensive** et **d'un bonus aux dégâts équivalents à la valeur de la compétence Mêlée**. Le combattant doit cependant **utiliser que le d20 et la manœuvre Assaut** pour attaquer un adversaire. De plus, ce dernier, dans le voile de la rage, a du mal à faire la distinction entre un allié et un ennemi. Il doit donc réussir un test de **Perception + Trempe / Variable** (beaucoup d'adversaire, compagnon de longue date, etc.) **pour distinguer ses adversaires et ses compagnons**.

Le guerrier **se battra temps que des personnes seront debouts dans son champ de vision**. Pour se calmer et quitter la Frénésie, il doit réussir un test de **Trempe×2 / Variable** (encore des adversaires debouts, cible de la fureur tuée, etc.). En cas d'échec, le combattant perd une action simple et **doit attaquer quelqu'un** avec son action complexe. En cas de réussite, **le personnage perd une action complexe et quitte la Frénésie**.



A L'ASSAUT !

Assaut

Réussite simple : dégâts normaux.

Réussite héroïque : deux fois dés de dégâts et double le bonus aux dégâts.

Attaque précise

Réussite simple : dégâts normaux.

Réussite héroïque : dégâts maximum, l'armure du défenseur n'est pas retranchée aux dégâts.

Feinte

Réussite simple : la prochaine attaque de l'attaquant contre le même adversaire a un bonus de +5 pour toucher.

Réussite héroïque : la prochaine attaque de l'attaquant contre le même adversaire a un bonus de +10 pour toucher et +10 aux dégâts.

Coup bas (Mêlée ou Filouterie)

Réussite simple : malus de -5 à la prochaine action complexe de la cible.

Réussite héroïque : malus de -15 à la prochaine action complexe de la cible.

Assommer (Adresse + Filouterie / Trempe x2)

Condition : utiliser un assommoir, la victime doit être inconsciente de l'attaque et ne pas se déplacer rapidement

Réussite simple : la cible subit un malus de -5 à sa prochaine action.

Réussite héroïque : la cible est inconsciente durant 1d20 minutes.

Charger

Malus de -5 en Défense pour ce tour de jeu.

Condition : l'attaquant doit être à distance suffisante pour charger.

Réussite simple : bonus de +2 aux dégâts.

Réussite héroïque : deux fois dés de dégâts et double le bonus aux dégâts, et l'attaquant bénéficie d'un bonus de +4 aux dégâts.

Charge de cavalerie

Malus de -5 en Défense pour ce tour de jeu.

Condition : l'attaquant doit être à distance suffisante pour charger et être à cheval.

Réussite simple : bonus de +5 aux dégâts.

Réussite héroïque : deux fois dés de dégâts et double le bonus aux dégâts, et l'attaquant bénéficie d'un bonus de +10 aux dégâts.

Contenir l'adversaire

Réussite simple : pas de dégât mais la cible ne peut pas attaquer le personnage durant ce tour de jeu.

Réussite héroïque : tous les adversaires dont la défense est dépassée de +10 ne peuvent pas attaquer le personnage durant ce tour de jeu.

Désarmer

Réussite simple : malus de -5 à la prochaine action de la cible.

Réussite héroïque : l'arme de l'adversaire est arrachée de ses mains.

Fuir un combat

Test en opposition :

Adresse + Mouvement / Adresse + Mouvement

Réussite : le personnage réussit à se désengager et le corps à corps cesse.

Echec : le combat se poursuit sans que le personnage ait réussi à s'enfuir et il subit un malus de -5 en Défense ce tour et le suivant.

Immobiliser/Maîtriser au sol

Réussite simple : malus de -5 à la prochaine action de la cible.

Réussite héroïque : la cible est maîtrisée.

A chaque nouveau tour de jeu, test en opposition

Puissance + Mêlée / Puissance + Mêlée pour déterminer si l'adversaire reste prisonnier de l'attaquant ou se libère.

Le personnage maîtrisé est considéré comme « Immobilisé ».

A COUVERT !

Multiple adversaire : la première attaque n'a aucun avantage, la deuxième s'effectue avec un bonus de +5, la troisième avec un bonus de +10, et toutes les suivantes avec un bonus de +15.

Désarmé : l'attaquant a un bonus de +5 pour attaquer une cible désarmée, c'est-à-dire :

✗ N'ayant aucune arme en main ou se battant avec ses poings ;

✗ Utilisant une arme de tir.

ECHECS DRAMATIQUES

Si l'attaquant obtient un échec dramatique à son jet d'attaque, il lance 1d20 et on reporte le résultat sur la table des désastres. Si le désastre ne peut pas être appliqué, on relance le d20.

Table des désastres :

- 1. Sculpteur.** L'arme de l'attaquant reste prise dans le sol ou un mur. Il faut un test de **Puissance $\times 2 / 15$** pour la sortir.
- 2. Patineur.** L'attaquant glisse dans un mouvement peu esthétique, tombant à terre.
- 3. Ebahi.** L'attaquant reste ébahi devant la grâce de son adversaire, perdant sa prochaine action, à ce tour ou au prochain.
- 4. Ivre ?** L'attaquant perd l'équilibre, tombe, et reste au milieu des pâquerettes pendant un tour de jeu.
- 5. Plongeur*.** L'attaquant se jette au pied de son adversaire.
- 6. Encombrant.** L'attaquant bouscule un de ses alliés. Ce dernier subit un malus de -5 à sa Capacité offensive jusqu'à la fin du tour de jeu.
- 7. Mains moites.** L'arme échappe aux mains de l'attaquant.
- 8. Dangereux débile.** L'attaque touche aléatoirement une personne se trouvant à portée de l'attaquant, infligeant des dégâts normaux.
- 9. Crétin inconscient.** L'attaquant se frappe lui-même à la jambe, s'infligeant les dégâts de son arme.
- 10. Stupéfiant.** L'attaquant porte une attaque particulièrement ridicule qui laisse un de ses alliés stupéfait devant tant de maladresse, lui faisant perdre sa prochaine action à ce tour de jeu ou au suivant.
- 11. Danger publique.** L'attaquant frappe l'un de ses alliés, lui infligeant des dégâts normaux.
- 12. Mannequin d'entraînement*.** L'attaquant tombe gracieusement sur l'arme d'un adversaire, s'infligeant les dégâts de l'arme de ce dernier.
- 13. Démoralisant.** L'attaque est si pathétique que tous les alliés en sont démoralisés et subissent un malus de -2 à la Capacité offensive jusqu'à la fin du tour.
- 14. Quel idiot !** L'attaquant se frappe le pied, s'infligeant les dégâts de l'arme et ne pouvant plus se déplacer qu'à la moitié de sa vitesse durant 1 heure.

15. Strip-tease. L'attaquant endommage son armure, des morceaux se détachant, réduisant de -2 la protection qu'elle offrait jusqu'à ce qu'elle soit réarrangée. S'il n'a pas d'armure, il perd ses vêtements.

16. Malédiction ambulante. L'attaquant endommage l'armure d'un allié, des morceaux se détachant, réduisant de -2 la protection qu'elle offrait jusqu'à ce qu'elle soit réarrangée.

17. Vol plané. L'attaquant s'emmêle les pieds dans un mouvement extrêmement complexe, tombant ainsi au sol et lâchant son arme.

18. Lanceur fou. L'attaquant lance son arme qui frappe un allié, lui infligeant les dégâts de l'arme.

19. Masochiste. L'attaquant se frappe violemment la tête avec sa propre arme, s'infligeant le maximum de dégâts possible.

20. A mourir de rire. L'attaquant effectue le plus mauvais mouvement que l'on ait jamais vu. A la fin de ce dernier, l'attaquant lance son arme dans le décor, le plus souvent dans un endroit difficilement accessible. Toutes les personnes présentes lancent un dé. Si un combattant du camp adverse fait un nombre pair, il est mort de rire, perdant sa prochaine action complexe. Si un allié fait un nombre pair, il pleure de désespoir, perdant sa prochaine action complexe.

Note : lorsqu'il est indiqué « dégâts de l'arme », le **modificateur de Puissance aux dégâts** n'est pas appliqué.

***Note :** Les désastres marqués par des astérisques sont remplacés avec des armes de tir par :

Arc

Brute. L'attaquant arrache la corde de son arc, il ne reste plus qu'à la changer !

Arbalète, Pistol', Riff'

Grève des engrenages. Le mécanisme de l'arme s'enraye, obligeant l'attaquant d'arrêter le combat pour réparer son arme ou changer d'équipement.



Navigation

La navigation, sur un territoire où la plupart des conflits se résolvent en mer, est essentielle dans le Malroyaume. L'Archipel est parcouru par des routes maritimes, un lieu de voyage, le terrain privilégié pour la guerre entre Arthur et Healgir, mais aussi un lieu dangereux avec la présence de pirates et des Haïstrandhers. Traverser le Déroit est ainsi une aventure à part entière pouvant être la source de nombreux dangers.

PORTAIT D'UNE NEF

Les navires sont les seuls moyens fiables pour traverser le Déroit. Mais les manœuvrer ainsi que les diriger entre les récifs de l'Archipel et les nombreux dangers qui le peuplent demande une certaine expérience et une embarcation en bonne état.

Le type de navire

Il existe trois types de navires : les « petits », les « moyens » et les « grands ». Le type de navire définit la taille générale du navire ainsi que ses caractéristiques de bases.

Petit

(Petits bateaux de pêche, etc.)

Equipage minimal : 1

Membre d'équipage maximal : 5

Cargaison : [valeur de Coque] tonneaux

Avantage exclusif : rames

Avantages interdits : avirons, bélier de proue, grand gouvernail

Défaut exclusif : aucun

Défaut interdit : aucun

Moyen

(Gros navire de pêche, navires marchand, petits vaisseaux de guerre, drakkar, etc.)

Equipage minimal : 20

Membre d'équipage maximal : 40

Cargaison : [valeur de Coque] × 10 tonneaux

Avantage exclusif : aucun

Avantages interdit : aucun

Défaut exclusif : aucun

Défaut interdit : aucun

Grand

(Gros navires marchand, vaisseaux de guerre, etc.)

Equipage minimal : 30

Membre d'équipage maximal : 50

Cargaison : [valeur de Coque] × 20 tonneaux

Avantage exclusif : aucun

Avantages interdit : aspect commun

Défaut exclusif : voyant

Défaut interdit : aucun

Les attributs

Chaque nef est définie par **trois attributs principaux** :

- ✗ la **Coque**, qui représente à la fois la quantité de cargaison que peut transporter le navire et la qualité de fabrication de sa coque ;
- ✗ le **Gouvernail**, qui représente la manœuvrabilité du navire ;
- ✗ la **Voile**, qui représente la vitesse du navire et la rapidité à laquelle il effectue des manœuvres.

Les valeurs de base de chacun des trois attributs dépendent du type de navire.

Note : la valeur qu'on ne peut pas dépasser dans un attribut est notée entre parenthèse à côté de la valeur de base.

Type	Coque	Gouvernail	Voile
Petit	3 (5)	5 (9)	3 (5)
Moyen	4 (7)	4 (7)	4 (9)
Grand	5 (9)	3 (7)	4 (7)

Un navire possède aussi **deux attributs secondaires** :

- ✗ la **Résistance**, qui représente les points de Santé de la nef.

La Résistance d'un navire est égal à sa **(Coque + Taille) × 2 + 5**.

Type	Petit	Moyen	Grand
Taille	3	5	9

- ✗ La **Protection**, qui représente la résistance du navire aux dégâts qu'on lui inflige.

La Protection d'un navire est égale à sa **Coque** à laquelle on **ajoute divers modificateurs** en fonction des améliorations qu'on apporte au navire. **On soustrait à tous les dégâts infligés au navire sa valeur de Protection.**

Traits

Chaque navire est caractérisé par une série de traits qui le rendent unique. Ces traits prennent la forme d'avantages et de défauts.

Avantages

- ✖ **Artifex (Variable)** : le navire est équipé d'un **Artifex** qui améliore les caractéristiques de ce dernier. Cet avantage peut être pris plusieurs fois.
- ✖ **Aspect commun (2 PC)** : le navire a un aspect particulièrement commun. Tous **tests pour essayer de s'en souvenir** ont un **seuil de difficulté supérieur de 5**.
- ✖ **Aspect trompeur (4 PC)** : le navire peut passer pour celui d'un certain groupe. L'équipage conserve un grand choix de drapeaux et de voiles qui permettent de modifier l'allure générale du navire, et pas seulement quelques détails. Cet avantage permet ainsi à **l'équipage de ce navire de transformer totalement l'aspect de celui-ci en un autre**.
- ✖ **Avirons (2 PC)** : le navire dispose d'un ou plusieurs niveaux de rames. Cette modification permet au navire de **naviguer, même s'il est encalminé ou va contre le vent**. La manœuvrabilité du navire est cependant réduite, **tous tests de Gouvernail ont un malus de -2**.
- ✖ **Balises (2 PC)** : le navire est équipé de tonneaux qu'il est possible de jeter par-dessus-bord pour marquer un endroit de la mer. Le capitaine de ce navire dispose alors d'une **augmentation pour ses jets de Navigation** qui dépend de l'aide apportée par les balises.
- ✖ **Baliste (3 PC)** : le navire dispose d'une **baliste**, qui peut être d'une grande utilité dans les combats navals.
- ✖ **Bélier de proue (4 PC)** : le navire est équipé d'un bélier capable d'absorber l'impact d'une collision. Il permet ainsi **d'effectuer une action d'éperonnage** contre un navire adverse.
- ✖ **Bénédiction des Sispirits (2/4/6 PC)** : ce navire a toujours eu une chance incroyable. Une fois par quête, vous pouvez **relancer un de ses jets**. Peut être pris plusieurs fois.
- ✖ **Câble dissimulé (2 PC)** : cette modification offre au navire **une corde dissimulée sous le niveau des eaux**. Les contrebandiers l'utilisent pour remorquer du matériel sous les flots, où il est peu probable que quiconque ne les trouve.
- ✖ **Coque solide (3 PC)** : la coque du navire est renforcée. La **Protection** du navire est **augmentée de 2**.

- ✖ **Éblouissant (2/4/6 PC)** : le navire est tout simplement **éblouissant de beauté et de luxe**. Cela en fait un vaisseau de choix pour toute personnalité importante. Tous les badauds verront ses membres d'équipage d'un œil particulier et les traiteront comme s'ils étaient des personnages importants.
- ✖ **Grand gouvernail (4 PC)** : le navire dispose d'un grand gouvernail permettant de garder facilement le cap. **Le pilote obtient un bonus de +2 à tous ses tests de Gouvernail lorsqu'il s'agit de garder un cap** comme lors d'une tempête ou quand le navire est emporté dans un courant marin.
- ✖ **Mâts rétractables (2 PC « petite » / 4 PC « moyen » / 6 PC « grand »)** : le navire dispose de **mâts rétractables** en cas de tempête, prévenant les voiles de tout dommage pouvant leur être infligé. Rétracter les voiles prend **5 tours de jeu**.
- ✖ **Protégé par Lars (3 PC)** : pour une raison inconnue, le Dieu des Mers Lars semble avoir pris le navire sous sa protection. Ce dernier peut, **une fois par jour**, bénéficier d'un **bonus de +5** à un de ses tests de Capacité.
- ✖ **Rames (2 PC « petite » / 4 PC « moyen » / 6 PC « grand »)** : l'embarcation **dispose de rames**, ce qui lui permet de se déplacer si ses voiles sont endommagées, ou même d'aller à contre-courant. Cependant, la valeur de **Voile du navire est abaissée à 3**.
- ✖ **Rapide (4 PC)** : le navire est plus rapide que les autres. Sa valeur de **Voile est augmentée de 2** lorsqu'elle est utilisée pour connaître la **vitesse** du navire.

Défauts

- ✖ **Aspect piteux (2/4/6 PC)** : le navire est **d'un aspect absolument misérable**. Les badauds se demandent bien quel genre d'équipage peut être à son bord. Peut-être sont-ils des criminels en fuite, voire même des pirates ?
- ✖ **Coque fragile (3 PC)** : la coque de navire a été mal conçue. La **Protection** du navire est **abaissée de 2**.
- ✖ **Domage irréparable (4 PC)** : le navire a été endommagé dans sa construction ou plus tard, mais d'une telle manière qu'il est impossible de réparer ces dommages. Le navire voit sa **Résistance diminué de 3**.
- ✖ **Gouvernail gondolé (3 PC)** : le gouvernail du navire est déformé, que ce soit à bâbord ou à tribord. **Livré à lui-même, il fera des cercles**. Demande une attention complète sur le



gouvernail, sans quoi le navire déviara de sa trajectoire.

✖ **Lent (3 PC)** : le navire avance moins vite que les autres. Sa valeur de **Voile est diminuée de 2** lorsqu'elle est utilisée pour connaître la **vitesse du navire**.

✖ **Mal aimé de Lars (4 PC)** : personne ne sait pourquoi, mais Lars a pris le navire en grippe et le lui fait savoir ! Les probabilités de **traverser une tempête ou une mauvaise mer, de trouver des récifs sur sa voie** ou encore de se trouver **malchanceux à la pêche** sont étrangement accrues. Toute tentative de remédier à ces problèmes par voie magique tombera désespérément à l'eau...

✖ **Malédiction des Sispirits (2/4/6 PC)** : il y a quelque chose dans le navire qui **fait que la malchance le frappe régulièrement**. Une (ou plusieurs) fois par quête, le MJ peut demander de relancer un jet lié au bateau.

✖ **Voiles en lambeaux (1/2/3 PC)** : une ou plusieurs voiles du navire sont en piteux état. En fonction de la tranche de niveau prise, la valeur de **Voile du vaisseau sera baissé d'un, deux ou trois points, pour un minimum de un**, et ceci jusqu'à réparation.

✖ **Vieux (3 PC)** : le navire a passé bien des générations et voilà que les griffes du temps commencent lentement à le lacérer. **Avec un d20, le navire obtient un échec dramatique sur un résultat de 1, 11 et de 13.**

✖ **Voyant (3 PC)** : le navire est gigantesque, ce qui a pour effet de ne pas le laisser passer inaperçu. **Le seuil de difficulté pour l'apercevoir à l'horizon est baissé de 5** et il peut être vu jusqu'à une **distance de 700 mètres**.

CONCEPTION NAVALE

Construire un navire demande des ressources, du temps et de l'expérience. La création d'un navire a les mêmes étapes que la création d'un Artifex à quelques différences près..

✖ **Coût de fabrication** : il s'agit de déterminer le coût de fabrication du navire. Ce dernier prend en compte l'achat et le transport des matières premières. Il dépend de du type de navire.

Type	Petit	Moyen	Grand
Coût de fabrication	125 PZ	1 250 PZ	6 000 PZ

Dans certain cas, l'artisan peut trouver des matériaux de bonne qualité ayant des propriétés supérieures à la moyenne. Dans ce cas, au choix de l'artisan, soit la **Complexité de construction diminue de 5**, soit le navire obtient un **avantage gratuit**.

✖ **Durée moyenne de fabrication** : le temps de fabrication d'un navire dépend de la taille de ce dernier. Fabriquer un bateau de type « petit » demande **1 mois**, un bateau de type « moyen » **6 mois**, et un de type « grand » **1 an**. Tout cela à condition d'avoir la manœuvre nécessaire.

✖ **Complexité** : la Complexité de construction indique le seuil indique le seuil de difficulté du test pour construire le navire. Ce dernier dépend en premier lieu de la taille du navire.

Type	Petit	Moyen	Grand
Complexité	20	25	30

Ensuite, pour chaque **défaut** que choisit l'artisan, la **Complexité diminue de 5 points**. On ne peut choisir que deux défauts par cette méthode.

Pour chaque tranche de **5 Points de Conception** supplémentaire que souhaite avoir l'artisan en cas de réussite, la **Complexité augmente de 5 points**. On ne peut prendre que **deux tranches de 5 PC** avec cette méthode.

Détermination des attributs

Avant de construire le navire, l'artisan doit en déterminer les attributs. Pour cela, il dispose de **[Clairvoyance + Savoir : Navire] × 3 Points de Conception**. Ces points permettent d'acheter des avantages et d'augmenter les attributs du bateau.

Augmenter la valeur d'un attribut de 1 demande de **dépenser [valeur actuelle de l'attribut] PC**.

Prendre **un défaut** permet d'obtenir des **PC supplémentaires**.

Un navire ne peut pas avoir plus de **trois défauts et trois avantages** à cette étape de création de la nef. Les défauts et avantages exclusifs ne sont pas pris en comptes dans cette limitation.

Test de Construction

Clairvoyance + Savoir : Navire / Complexité

Le test est une coopération avec tous les ouvriers du chantier naval (*voir LdB, p. 153*).

Échec dramatique : le navire a un tel défaut de conception qu'il coule dès le premier essai en mer ! Pouvant, par la même occasion, causer la mort des personnes à bord à ce moment...

Échec simple : le navire n'est pas fabriqué et un défaut de réalisation le rend inutilisable, il faut tout recommencer mais **les ressources ne sont pas perdues**.

Réussite simple : le navire est construit avec succès.

Réussite héroïque : le navire est construit avec succès. De plus, le navire est doté d'un **avantage gratuit supplémentaire**.

Améliorer un navire

Au cours des voyages, le capitaine d'un navire peut trouver des matériaux de bonnes qualités ou d'importantes ressources. Il peut ainsi **améliorer son navire ou réparer un défaut**. Dans les deux cas, il faut avoir les **ressources** et le **temps** nécessaire pour la modification.

Par la suite, l'artisan doit réussir un test **d'Adresse + Savoir : Navire / Complexité** pour intégrer la modification. La **complexité et le coût dépendent du nombre de PC** qu'il aurait fallu **normalement dépenser** pour obtenir cette modification **à la création**. Si la modification a pour but d'ôter un défaut, la **complexité et le coût dépendent du nombre de PC que rapporte normalement le défaut**.

L'artisan ne peut faire **qu'une seule modification à la fois**.

Points de Conceptions	Seuil	Coût
1 PC	10	10 PZ
2 PC à 3 PC	15	50 PZ
4 PC à 5 PC	20	100 PZ
6 PC	25	250 PZ
7 PC	30	500 PZ
8 PC	35	1 000 PZ

LA NAVIGATION

**Note : lors d'un test de Capacité en interaction avec le navire, le test s'effectue en utilisant la compétence de l'utilisateur avec un attribut du navire.*

Le mal de mer

Pour les personnes n'ayant pas l'habitude de naviguer, être sur un navire peut causer des vomissements et un malaise permanent. Tous les voyageurs **n'ayant pas la compétence Navigation** doivent faire un test de **Trempe + Nage / 10** au bout **d'une nuit en mer**. En cas d'échec, le voyageur subit **un malus permanent de -2 et ne peut plus récupérer des points de Santé naturellement**.

En mer calme

Piloter un navire en mer calme ne demande aucune difficulté particulière. Le timonier doit réussir un test de **Gouvernail* + Navigation / 10** pour garder le cap donné par son capitaine.

Ce dernier doit réussir un test de **Clairvoyance + Navigation / 20** pour indiquer le trajet du navire. Si le capitaine dispose **d'une carte**, le **seuil est abaissé de 5**. L'utilisation de **divers outils** et la présence de **repères** peuvent **conférer un bonus** au capitaine pour ce test. A l'inverse, un **manque de repères** comme en pleine mer, ou des **courants marins traîtres** peuvent rendre ce test **plus difficile**. En cas d'échec **d'un des deux tests, le navire perd son cap** et arrive à un point situé au hasard à une distance plus ou moins importante de sa destination.

En mer agité

Naviguer dans une mer démontée, dans de forts courants marins, ou au abord d'un tourbillon, demande un effort de tout l'équipage. Dans ce cas, on considère trois postes : le capitaine, le timonier, et le bosco.

Le **capitaine** doit réussir un test de **Présence + Navigation / Variable** pour diriger ses hommes sur le navire et annoncer les manœuvres à effectuer.

Le **timonier** doit réussir un test de **Gouvernail* + Navigation / Variable** pour maintenir le navire à flot.

Le **bosco** doit réussir un test de **Trempe + Navigation / Variable**. C'est un **test en coopération** avec le reste de l'équipage et qui a pour but d'aider les manœuvres du navire en s'occupant des voiles, des cordes, et cetera.

Le **seuil de difficulté** de chacun des tests **dépend des conditions exactes de navigations**.



Condition de navigation	Seuil de difficulté		
	Capitaine	Timonier	Bosco
Mer agité	15	15	10
Tempête	15	20	20
Courants marins traîtres	20	15	10
Tourbillon	15	20	15

Pour chaque échec à l'un des tests, le navire subit une **avarie**. Cette dernière est soit choisi par le MJ et peut prendre différente forme comme une partie du navire qui est endommagée, des objets qui tombent à la mer, un mat qui se brise, un risque de tomber à l'eau.

De plus, le navire subit **un nombre de points de dégâts qui dépend du seuil de difficulté du test raté**.

Seuil du test raté	Dégâts subis
10	1d10 + 5
15	1d20
20	1d10 + 10
25	1d20 + 5
30	1d20 + 10

Éviter les récifs

Naviguer entre les récifs demande une vigilance à tout instant. Dans ce cas, on considère deux postes : la vigie et le timonier.

La **vigie** doit réussir un test de **Clairvoyance + Perception / Variable** en fonction de la visibilité et la taille des récifs pour repérer et indiquer les récifs. Le **timonier** doit ensuite réussir un test de **Gouvernail* + Navigation / Variable** pour diriger le navire. En cas de **réussite du test de la vigie**, le test du timonier à un **seuil de difficulté de 10**, sinon, il a un **seuil de difficulté de 30**.

Si les **deux sont des échecs**, le navire touche un récif et subit un **nombre de points de dégâts qui dépend du résultat du test du timonier**. De plus, il faut à **nouveau effectuer un test** pour la vigie et le timonier.

Échec dramatique : le navire subit **1d20 + 15** dégâts.

Échec simple : le navire subit **1d10 + 15** dégâts.

Naufrage d'un navire

Tout comme avec les voyageurs, le navire subit un malus en fonction de son niveau de Santé.

Dès qu'il lui reste **entre 5 et 9** points de Santé, tous **tests faits en interaction avec le navire** subissent d'un **malus de -2**.

Dès qu'il lui reste **entre 1 et 4** points de Santé, ce malus **passé à -5**.

Lorsqu'il ne lui reste **plus de point** de Santé, le navire commence à **couler**. On lance alors **1d6** pour savoir de quelle manière il sombre.

- 1. Le bateau coule doucement**, il faut **5d6 minutes** pour qu'il soit englouti.
- 2. Donne de la bande à bâbord**, il faut **3d6 minutes** pour qu'il sombre, le **côté gauche** est submergé à **la moitié** de ce temps.
- 3. Il donne de la bande à tribord**, il faut **3d6 minutes** pour qu'il sombre, le **côté droit** est submergé à **la moitié** de ce temps.
- 4. Le navire se disloque**, les débris sombrent en **2d6 minutes**.
- 5. Le navire pique du nez**, il coule en **1d6 minutes**.
- 6. Le navire coule immédiatement**, aspirant tout dans un rayon de 5 mètres. Il faut réussir un test de **Puissance + Nage / 20** pour en échapper. En cas d'échec, le malheureux aspiré commence à se noyer.

BATAILLE NAVALE

Repérer un navire

La première phase du combat naval est de repérer le navire ennemi ou ne pas être repéré par ce dernier.

La **vigie** effectue un test de **Clairvoyance + Perception / Variable** en fonction des **conditions climatiques**. La **visibilité** représente la distance entre les deux navires à partir de laquelle on peut effectuer le test. A la moitié de cette distance, le navire est automatiquement détecté.

Conditions climatiques	Seuil	Visibilité
Mer calme, plein jour, beau temps	10	30 km
Mer agitée, aube, crépuscule, temps couvert	15	20 km
Mer agitée, pluie, brouillard	20	12 km
Tempête, brouillard épais, nuit	25	6 km

La poursuite

Souvent, les navires doivent poursuivre un bateau ou sont eux-mêmes poursuivis, et pas seulement pas des nefs, mais aussi par des créatures qui peuplent les eaux du Déroit.

La poursuite se résout comme un **duel**, et particulièrement comme une poursuite à pied.

Le MJ attribue gratuitement au **navire poursuivi** un nombre de **manches déjà remportées**, en fonction de son éloignement par rapport aux poursuivants de **1 manche par tranche de 5 km**. Les **bosc** de chacun des navires en course font un **test en coopération** avec l'équipage de **Voile* + Navigation**.

Si, à un moment donné, l'un des poursuivants **cumule un nombre de manches égal à celui du fuyard**, il le rattrape. Si le fuyard cumule **4 manches de plus que ses poursuivants**, il s'échappe définitivement.

Si la poursuite s'effectue en **mer agité**, le capitaine et le timonier effectuent leurs tests normalement. Par contre, le **bosco** doit choisir entre :

- ✗ Effectuer le test de **Trempe + Navigation / Variable** pour maintenir le navire à flot, mais, dans ce cas, le **test en opposition est un échec automatique**. Si les deux navires optent pour cette méthode, c'est le navire qui a **le plus de Voile** qui remporte l'opposition.
- ✗ Effectuer le test de **Voile* + Navigation**, le test pour **maintenir le navire à flot étant un échec automatique**, avec entraînant les conséquences habituelles d'une **avarie**.

Archers et machines de guerre

Lorsque les navires sont assez proches, il est possible d'assaillir la nef adverse avec des flèches, des tirs de balistes et même des canons.

Les **archers** ne sont pas très efficaces pour endommager le navire adverse, ils peuvent toutefois atteindre les membres de l'équipage ou détruire les voiles.

- ✗ **Atteindre des membres de l'équipage** : en plus des différents facteurs habituels lors d'une attaque à distance, il faut prendre en compte le **roulis** du navire lors de la détermination du seuil de difficulté du tir.
- ✗ **Détruire les voiles** : il existe deux moyens pour détruire les voiles d'un navire. D'un part, il est possible de **les déchirer** en tirant **une dizaine de flèche**. D'autre part, les archers peuvent les **incendier** avec des flèches enflammées. Pour

chaque voile détruite, la valeur de **Voile** du navire est **réduite de 1 jusqu'à réparation**.

- ✗ **Harponner un navire** : il est possible, avec des flèches munies de grappin, **d'harponner un navire**, facilitant ainsi son abordage.

Les **machines de guerres** les plus utilisés sur les bateaux sont les balistes, ces dernières ayant plusieurs fonctions.

- ✗ **Atteindre des membres de l'équipage** : généralement **peu puissante** mais **très précise**, ces armes ont toutefois un intérêt limité à cause du temps qu'il faut pour les recharger.
- ✗ **Endommager le navire adverse** : bien qu'une telle machine demande de la place, elle permet **d'infliger de lourd dommage**, compensant sa **faible précision**, idéal pour endommager un navire adverse.
- ✗ **Harponner un navire** : **plus efficace qu'avec de simples flèches**, la puissance et la précision de ces grappins les rendent difficiles à retirer.

Enfin, certains navires sont équipés d'**Artifex** ayant des usages divers. L'un des plus récents et des plus utiliser est le **canon** qui permet **d'endommager lourdement** le vaisseau de son adversaire.

Heurter et éperonner

Pour diverses raisons, deux navires peuvent se heurter. Au moment du choc, les deux timoniers doivent réussir un test de **Gouvernail* + Navigation / 15**. Un **test raté occasionne 6d6 dégâts** au navire alors qu'un **test réussi n'occasionne que 4d6 dégâts**.

L'ajout d'éperon sur la proue du navire peut permettre d'augmenter les dommages subis par le bateau adverse et réduire ceux subis par sa propre nef.

Aborder

Une fois que les navires sont côte-à-côte, il est possible de passer de l'un à l'autre par divers moyen : les voyageurs peuvent sauter, poser des passerelles, se servir une corde, etc. C'est au MJ de décider quelles compétences sont mobilisées et de déterminer les seuils de difficultés.

