


AMIZIA

TROISIÈME ÉDITION



Le livre de règles

L'évolution du
jeu de rôles
médiéval
fantastique



SOMMAIRE

CHAPITRE 1 - L'AVENTURIER

Les bases du jeu
Les caractéristiques
Les compétences
Les autres traits de l'aventurier

p.5
p.6
p.7
p.12

CHAPITRE 2 - LES COMBATS

Tour de combat et initiative
Attaque et défense
Dégâts et blessures
Mouvements de combat

p.13
p.14
p.15
p.16

CHAPITRE 3 - L'EQUIPEMENT

Richesses, monnaies et biens divers
Armes de la forge
Armures de la forge
La forge mystérieuse

p.19
p.21
p.25
p.27

CHAPITRE 4 - LA MAGIE

La magie commune
Les écoles de magie
La magie des sphères
La sphère de l'Eau
La Sphère du Feu
La Sphère de la Lumière
La Sphère de la Nature
La Sphère de la Terre

p.31
p.32
p.33
p.34
p.35
p.36
p.37
p.38

CHAPITRE 5 - TRANSCENDANCE

Invoker la transcendance
Les pouvoirs de la transcendance
La Sainte Trinité
Les autres sectes de transcendants

p.39

CHAPITRE 6 - VERSETS OCCULTES

La Divination de Sinwë
L'Oniromancie de Mandori
La Sorcellerie de Cernumo

p.45

ANNEXE - A L'AVENTURE COMPAGNON !

p.52



L' AVENTURIER

chapitre 1

votre personnage peut se faufiler dans le repère de brigands, déjouer leurs pièges, ruser avec le gardien du trésor, et négocier ce qu'il a pu emporter avec un marchand. Toutes ces actions reposent sur les caractéristiques et les compétences.

Les caractéristiques définissent les traits fondamentaux de votre personnage.

Les compétences représentent ses connaissances et ses talents dans divers domaines.

Les bases du jeu

Les personnages ont six caractéristiques. Dextérité, Agilité et Constitution sont associées au Corps. Perception, Intelligence et Charisme relèvent de l'Esprit. Quand vous voulez que votre personnage accomplisse une action, le maître de jeu, ou Meuji comme il est appelé dans Amizia, vous demande un test sous une de ces six caractéristiques.

ACCOMPLIR UNE ACTION

Pour réaliser un test, lancez 1D20 et ajoutez la valeur de la caractéristique testée au résultat. Il est aussi possible que votre personnage se soit spécialisé en développant une compétence particulière que vous pourrez aussi ajouter.

■ TEST CONTRE UNE DIFFICULTE

Pour réussir un test, le résultat doit au minimum atteindre une valeur qui représente la difficulté de l'action tentée par votre personnage.

Test facile	Difficulté de 15 à atteindre
Test difficile	Difficulté de 20 à atteindre
Test héroïque	Difficulté de 25 à atteindre

■ TEST EN OPPOSITION

Lorsque votre personnage agit contre un autre personnage, on oppose les résultats des deux test. Celui qui obtient le résultat le plus élevé l'emporte. En cas d'égalité, celui qui a additionné la plus grande valeur au D20 l'emporte.

■ NIVEAU DE REUSSITE DU TEST

Plus le test dépasse la difficulté ou le test en opposition, plus l'action est réussie avec éclat. Il existe 3 niveaux de réussite différents.

test supérieur ou égal	réussite
Test supérieur de 5	bonne réussite
Test supérieur de 10	réussite excellente

1 OU 20 SUR LE D20

La chance a sa place lorsque votre personnage entreprend quelque chose.

■ REUSSITE CRITIQUE

Obtenir un 20 sur le D20 constitue une réussite critique. Une action critique est automatiquement une réussite, indifféremment de la difficulté du test ou du résultat d'un éventuel test en opposition. à moins de se voir opposer une autre réussite critique, auquel cas on résout l'opposition comme s'il s'agissait d'un test en opposition normal.

■ MALADRESSE

Obtenir un 1 sur le D20 constitue une maladresse. l'action maladroite est automatiquement un échec, indifféremment de la difficulté ou du résultat d'un test en opposition.

MODIFICATEURS DE CONTEXTE

Certaines situations peuvent compliquer ou faciliter un test. Ajouter ou retirer un modificateur de contexte mineur de 2, important de 5 ou majeur de 10.

2	Fourrés gênants, pénombre, un quart de couverture, couloirs, position dominante
5	Forêt dense, clair de lune, à demi couvert, passerelle
10	jungle, obscurité totale, complètement à couvert, coursives étroites

Les caractéristiques

Les caractéristiques ont une valeur moyenne propre à chaque race, comme indiqué sur la table ci-dessous. Le double de la moyenne est la valeur maximum ; la valeur minimum est la moitié de la moyenne (arrondi au supérieur).

A la création, un personnage dispose de 35 points à dépenser pour déterminer leur valeur. De 0 à la valeur moyenne de la race, le coût de la caractéristique est égal à la valeur visée. Au-delà, le coût de la caractéristique est égal au double de la valeur visée auquel on soustrait la moyenne de la race.

Ultérieurement, les points d'expérience permettent d'augmenter une caractéristique en dépensant la **valeur à atteindre**, en considérant qu'une caractéristique ne peut augmenter que d'un en un.

	DEX	AGI	CON	PER	INT	CHA
ELFE	5	6	4	6	5	4
GOBELIN	5	8	2	8	2	5
HUMAIN	5	5	5	5	5	5
NAIN	5	4	6	4	5	6
ORK	4	5	6	5	5	5
O. ROUX	4	6	8	4	4	4
TROLL	6	2	12	4	2	4

DEXTERITE

La Dextérité représente le talent manuel et la coordination du personnage. Elle contribue à déterminer le *Corps* du personnage. Une Dextérité à 0 retire l'usage des bras.

On recourt au test de Dextérité pour apprécier l'habileté du personnage ou plus généralement se servir de ses mains. On peut envisager notamment : fabriquer un piège, crocheter une serrure, s'échapper de menottes, de pratiquer la chirurgie ou dérober un objet.

AGILITE

Une Agilité élevée donne des personnages rapides, vifs et souples. En somme, elle traduit la mobilité et les réflexes du personnage. Elle contribue à déterminer le *Corps* du personnage. Une Agilité à 0 retire l'usage des jambes.

En un déplacement un personnage parcourt un nombre de mètres égal à son Agilité. Au pas de course, il parcourt une distance en mètres égale à 5 fois son Agilité en un tour complet. Une course poursuite se résout en comparant la vitesse des protagonistes.

On recourt au test d'Agilité pour apprécier la mobilité et la rapidité du personnage, et notamment pour les acrobaties, l'escalade, les déplacements en silence ou l'équilibre.

CONSTITUTION

La Constitution représente la santé et la musculature du personnage. Elle contribue à déterminer le *Corps* du personnage, ainsi que ses points de vitalité et son seuil de blessure. Une Constitution à 0 tue le personnage.

Plusieurs personnes peuvent additionner leur Constitutions pour éprouver leur force pure.

Un personnage peut retenir son souffle un nombre de tours égal à sa Constitution divisée par 2.

On recourt notamment au test de Constitution pour apprécier la nage, l'endurance, la force ou encore la résistance physique.

PERCEPTION

Plus l'aventurier a de Perception, plus il est en symbiose avec son environnement direct. Chaque point de Perception tombé en dessous du minimum de la race du personnage fait perdre définitivement l'usage d'un sens.

Elle contribue à déterminer l'*Esprit* du personnage. La perception détermine aussi le nombre d'action défensive que peut accomplir le personnage en un tour de combat (chapitre 3, combats).

On recourt au test de Perception notamment pour remarquer quelque chose, chercher, ou user de son instinct.

INTELLIGENCE

L'intelligence détermine comment l'aventurier raisonne et apprend et ce qu'il sait de façon générale. Elle contribue à déterminer l'*Esprit* du personnage.

On recourt au test d'intelligence notamment pour comprendre une autre langue, pour déterminer les connaissances du personnage, pour soigner une blessure, pour imiter un animal ou une personne.

CHARISME

Le Charisme mesure la force de caractère et de persuasion de l'aventurier, sa capacité à diriger, ainsi que son magnétisme et son attractivité. Il contribue à déterminer l'*Esprit* du personnage.

On recourt au test de Charisme pour apprécier les capacités sociales du personnages comme la persuasion, la ruse ou le marchandage. Elle permet aussi d'éprouver la résistance mentale du personnage.

CORPS

DEX+AGI+CON-15.

Le *Corps* représente la condition physique du personnage. Il contribue à déterminer ses points de vitalité. On ajoute le *Corps* aux dégâts des attaques en mêlée et à distance.

On recourt au test de Corps pour les actions de combats.

ESPRIT

PER+INT+CHA-15.

L'*Esprit* représente la sagesse, la force mentale et l'instinct du personnage. Il contribue à déterminer ses points de vitalité. Il détermine le Potentiel Magique du personnage ainsi que les effets de l'usage des divers arts occultes. Un personnage parle sa langue natale (sans lire et écrire) parle ou lit/écrit une langue de plus par point d'*Esprit*.

On recourt au test d'*Esprit* pour les arts occultes.



Les compétences

Les test de caractéristiques peuvent bénéficier d'un bonus tiré d'une compétence. Elles sont le reflet des talents particuliers du personnage dans un domaine spécifique.

La liste de ces compétences permet en outre au Meuji d'être guidé dans différents types de test.

On peut bien sûr réaliser tous ces tests même si un personnage n'a pas développé la compétence adéquate, la compétence n'est en effet qu'un perfectionnement par rapport aux caractéristiques qui sont plus génériques.

Quand un test concerne une compétence que vous avez développée, vous pouvez ajouter la valeur de cette compétence à celle de la caractéristique qui est testée.

NIVEAU DE MAITRISE DE LA COMPETENCE

Il existe 3 niveaux successifs par compétence. Il faut dépenser 10 points d'expérience par niveau à atteindre.

Novice	bonus de +2 aux tests
Initié	bonus de +5 aux tests
Maître	bonus de +10 aux tests

A LA CREATION DE VOTRE PERSONNAGE

Vous disposez au départ de 50 points d'expérience à répartir dans les compétences, soit 5 paliers à attribuer. A la création vous n'avez pas le droit d'atteindre le niveau de Maître dans une compétence.

ACROBATIES

Permet de recourir au talent acrobatique du personnage, garder l'équilibre, sauter, ou encore accomplir des mouvements de gymnaste. Pour accomplir une action dans une situation où l'équilibre prime, limitez vos compétences à l'Acrobatie.

Chute : Un test de 20 réduit la chutes de 5m.

Contorsion : Le personnage peut par exemple se glisser dans un espace contraint (20), hors d'une paire de menottes (30), ou s'échapper d'une immobilisation.

Saut : La distance sautée est égale en mètres au résultat du test divisé par 5 en longueur et par 10 en hauteur.

ARMES (GROUPE D'ARME)

Cette compétence retrace la maîtrise de votre personnage avec un type particulier d'armes. Elle permet par exemple de combattre, de reconnaître une arme de ce type, et de l'entretenir. Pour les règles du combat, se reporter au chapitre 2, combats.

GROUPE D'ARMES

On développe une compétence pour chaque groupe.

- ▶ **Armes à deux mains** : armes tranchantes ou contondantes lourdes de grande taille.
- ▶ **Armes à une main** : armes tranchantes ou contondantes de taille et de poids moyen.
- ▶ **Armes d'Hast** : armes tranchantes longues comme la lance.

- ▶ **Armes de Trait** : armes tirant un projectile à grande distance comme l'arc ou l'arbalète.
- ▶ **Armes souples** : armes articulées ou totalement mobiles comme le fouet ou la chaîne.
- ▶ **Boucliers** : de toutes tailles, il favorisent la défense.

ARTISANAT

Cette compétence relate le talent du personnage dans un métier particulier : armateur, batteur d'armures, brasseur, charpentier, forgeron, graveur, joaillier, marionnettiste menuisier, maréchal-ferrant, serrurier. Ce métier particulier est indiqué entre parenthèse. On développe une nouvelle compétence d'Artisanat pour chaque métier.

Fabriquer un objet : le test est modifié par la complexité de l'objet. Le prix de revient est égal à la moitié de son prix de vente. Chaque amélioration obtenue pour un objet commun octroie un bonus pour l'utiliser : +2, +5, puis +10).

15	Objet construit
20	Objet construit, une amélioration
25	Objet construit, deux améliorations

Réparer un objet : Un test de 20 modifié par la complexité de l'objet qui coûte le quart de son prix de vente. la réparation restaure l'intégralité de la structure de l'objet.

ARTISANAT (BATTEUR D'ARMURE)

L'ouvrage dure un nombre de jours égal au double de la protection de l'armure (chapitre 3, équipement). Le test est modifié de -1 pour une armure légère, de -2 pour une armure de mailles et de -5 pour une armure de plaques. Chaque amélioration permet au choix :

- ▶ De diminuer une caractéristiques pré requises de 1,
- ▶ D'améliorer sa protection de 1,
- ▶ D'améliorer sa structure de 10,
- ▶ De réduire la pénalité d'armure de 1.

Une réussite critique offre une particularité de la Forge Mystérieuse (chapitre 3, équipement).

ARTISANAT (FORGERON)

Forger une arme : L'ouvrage dure un nombre de jours égal à ses dégâts maximum. Le test est modifié par son maniement. Chaque amélioration permet au choix :

- ▶ De diminuer une caractéristique pré requises de 1,
- ▶ D'améliorer ses dégâts de 1,
- ▶ D'améliorer sa structure de 10,
- ▶ D'améliorer son maniement de 1 sans dépasser 0,
- ▶ D'améliorer la portée de 5m (lancer) ou 10m (trait).

Les armes de lancer sont fabriquées par 5. les armes de distance sont accompagnées de 20 munitions. Une réussite critique offre une particularité de la Forge Mystérieuse (chapitre 3, équipement).

Forger un bouclier : L'ouvrage dure un nombre de jours égal à son maniement défensif. Le test est modifié par son maniement offensif. Chaque amélioration permet au choix :



- De diminuer une caractéristique pré requises de 1,
- D'améliorer ses dégâts de 1,
- D'améliorer sa structure de 10,
- D'améliorer simultanément les manières offensives (sans dépasser 0) et défensives de 1.

Une réussite critique offre une particularité de la Forge Mystérieuse (chapitre 3, équipement).

ARTS

La compétence Arts traduit le talent intime du personnage dans l'ensemble des domaines artistiques majeurs d'Amizia. On peut en outre l'utiliser pour peindre, danser, percer les secrets d'une oeuvre, connaître les contes et les légendes locales, estimer la valeur d'une oeuvre.

BAGARRE

Cette compétence retrace la maîtrise de votre personnage dans le domaine des armes de poing et des arts martiaux. Elle permet par exemple de combattre, de reconnaître une arme à une main, et de s'entretenir. La Bagarre détermine encore la capacité de votre personnage à esquiver les attaques et les menaces. Pour les règles du combat, se reporter au chapitre 2, combats.

DISCRETION

Vous privilégiez ne pas être remarqué dans toutes les situations. La discrétion est votre grand atout. Vous pouvez dissimuler un objet, être un as de la cambriole ou du vol à la tire. A moins que vous ne préfériez vous mouvoir en silence. Certains préfèrent aussi se déguiser pour passer inaperçus.

Action discrète : Une action discrète se réalise en limitant la compétence testée à la valeur de la Discrétion.

Déplacement silencieux : En opposition à la Perception.

Se cacher : En opposition à la Perception, se cacher requiert de trouver un endroit. On ne se cache pas au beau milieu d'une route.

Vol à la tire : Dextérité. En opposition à la Perception. La taille de l'objet peut influencer avec un modificateur de contexte.

DIVINATION

Un jour Sinwë du Destin descendit en Amizia, et aima une femme dont on ne connaît l'origine. Ses descendants ont été à leur tour touchés par le Destin, et disposent du pouvoir de lire des bribes du Livre du Destin sur lequel est inscrit l'insondable plan des dieux. Ces personnes sont les prescients, et exercent la fonction d'Oracle dans les cités à travers le tarot, la chiromancie, le sacrifice animal ou tout

autre rituel favorisant leur concentration (chapitre 6, versets occultes).

EQUITATION

Vous pouvez chevaucher toute monture avec cette compétence et encore tester votre personnage sur tout ce qui se rapporte aux bêtes et au dressage. Vous allez conduire des attelages, chevaucher votre monture, en prendre soin comme il convient, ou encore la dresser. Monter ou descendre la créature chevauchée est une action. D'autres actions, plus extrêmes ou astucieuses au combat, requièrent un test.

- | | |
|----|--|
| 15 | Au pas (1 déplacement par tour), guider avec les genoux |
| 20 | Trot (2 déplacements par tour), sauter, chute maîtrisée, couverture. |
| 25 | Galop (course à pleine vitesse), chevaucher dans une bataille, montée et descente rapide |

Action montée : Pour réaliser toute action sur une monture en mouvement, on limite le bonus de la compétence testée à la valeur de la compétence Equitation du personnage.

Chevaucher dans une bataille : Vous pouvez chevaucher dans une bataille en faisant un test par tour, gratuit s'il est réussi. En cas d'échec, l'action vous prend tout le tour.

Chute maîtrisée : En cavalier expérimenté, et évitez de subir des dégâts de chute égaux à l'Agilité de la monture.

Couverture : Le flanc de la monture protège de +10.

Dressage : Opposé au Charisme de la monture une fois par jour pendant autant de jours que le Charisme de l'animal. Un test réussi impressionne temporairement l'animal.

Guider avec les genoux : pour libérer la main requise pour contrôler la monture.

Montée et descente rapide : un test réussi prend une action standard au lieu d'un tour complet.

Sauter : Le cavalier utilise son Equitation limitée à la compétence Acrobatie de la créature pour déterminer la hauteur et la longueur du saut (voir la compétence Acrobatie). Un test de 20 est requis pour rester en selle lors du saut.

ESCALADE

Vous êtes un coutumier des espaces réduits, le vertige ne vous atteint pas et vous maîtrisez l'Escalade. Pour attaquer ou réaliser toute autre action en suspension, on limite la compétence testée à la valeur de l'Escalade du personnage.

- | | |
|-----|---------------------------------|
| 15 | Corde, prises très régulières |
| 20 | mur de brique, façade de maison |
| 25 | Falaise érodée |
| +5 | Rattraper quelqu'un |
| +10 | Se Rattraper pendant une chute |

ENVOL

Certaines créatures non interprétables dans Amizia et que l'on retrouve dans le bestiaire sont capables de voler (présenté en détail dans les Carnets de Djaëllan). De même,

les personnages peuvent être dotés d'un pouvoir extraordinaire qui le leur permet de voler.

JET

Cette compétence retrace l'aptitude de votre personnage à lancer des objets, y compris des armes de lancer. Elle permet aussi de combattre, de reconnaître une arme à une main, et de l'entretenir. Pour les règles du combat, se reporter au chapitre 2, combats..

MAGIE

Les pierres marquées d'une rune sont très nombreuses en Amizia. Leur limitation à un unique sortilège par la rune magique simplifie leur utilisation. Bien que la Sainte Trinité les voit d'un mauvais œil et que ses soldats Emanants chargés de l'inquisition tente de toutes les récupérer, la magie est encore bien ancrée dans la vie d'Amizia.

Utiliser une pierre pure : vous déclencher les sortilèges des Pierres magiques, pure comme marquées, appartenant aux six sphères de la déesse Leena (chapitre 4, magie).

Utiliser une pierre runique : Esprit. Test de 20, le sort se déclenche instantanément. Le personnage épuise son Potentiel à raison de (coût du sortilège - compétence Magie + *Esprit*). Une réussite critique double les effets du sortilège ou permet d'utiliser le sortilège sans dépenser de PM (20 sur le D20). Une maladresse (1 sur le D20) : échec automatique doublé d'effets malheureux définis par la Table des Maladresses de Magie. L'effet dépend de combien le sortilège a été manqué :

- | | |
|--------|---|
| - de 5 | Limite le D20 de 10 pendant <i>Esprit</i> tours |
| de 5 | Fait tomber le PM à 0 |
| de 10 | Le sort se retourne contre le lanceur. |

NATATION

Cette compétence détermine les aptitudes générales de votre personnage en milieu aquatique. Cela inclut, entre autres, de pouvoir sauver quelqu'un, se déplacer dans l'eau, ou de nager le plus vite possible. Pour attaquer ou réaliser toute autre action dans l'eau, on limite la compétence testée à la valeur de la Natation du personnage.

LA NOYADE

Un test manqué lié à la compétence Natation doit être rejeté immédiatement. Une réussite permet de reprendre la nage tandis qu'un nouvel échec fait perdre 5 points de vitalité et limite le D20 à 15.

Au 2ème tour de noyade, un échec coûte 5 points de vitalité et limite le D20 à 10. Echouer au 3ème tour de noyade coûte encore 5 points de vitalité et limite le D20 à 5. Au 4ème tour le personnage perd 5 points de vitalité et perd connaissance. Il meurt s'il n'est pas repêché au 5ème tour de noyade. Il est aussi possible de mourir plus tôt en tombant à zéro Points de Vitalité.

NATURE (MILIEU)

La compétence Nature, retrace le lien entre votre personnage et un des milieux naturels parmi : désert, forêt, jungle, montagne et mer.

L'aisance de votre personnage dans les milieux naturels est défini par cette compétence. Elle permet de repérer des pièges, de pêcher de chasser. Elle détermine la capacité à trouver quelque chose dans la nature et à s'orienter. Elle peut encore regrouper sa connaissance théorique des milieux naturels ou son aptitude à survivre. Ce milieu particulier est indiqué entre parenthèse. Plus le milieu est éloigné des origines du personnage, plus la difficulté est amenée à augmenter.

On développe une compétence par milieu

Orientation : Un test de 20 permet de déterminer le nord avec certitude, là où les points cardinaux comptent.

Pistage : Permet de suivre la trace d'une ou plusieurs cibles. Le terrain détermine la difficulté du pistage en fonction des traces qu'il laisse. Un modificateur de contexte peut tenir compte du nombre de personne, du temps qui sépare le pisteur de sa cible, etc... Un jet en opposition est envisageable contre la Discrétion ou la Nature d'un autre spécialiste en pistage.

Survie : Une fois par jour un jet de Nature permet d'éviter les dangers, et survivre aux dangers du monde sauvage tout en subvenant à ses besoins. La difficulté varie en fonction du milieu : 10 en forêt, 20 en montagne ou dans la jungle, 30 dans le désert ou en mer. Un échec expose aux carences alimentaires, à la déshydratation. Pour chaque niveau de réussite obtenu, une personne supplémentaire survie aux côtés du personnage.

NAVIGATION

En Amizia les seules embarcations connues sont les appareils maritimes ou fluviaux. Mais d'autres véhicules, comme les navires volants des orks, relèvent de la Navigation. Pour attaquer ou réaliser tout autre action sur une embarcation agitée ou peu stable, on peut limiter la compétence testée à la valeur de la Navigation du personnage.

Pour diriger un bateau sur les flots, ou toute autre embarcation similaire comme les bateaux volants des orks, la difficulté du test dépend de la dangerosité de l'endroit où navigue l'appareil. Les naufrages suivent les mêmes règles que la noyade, à la différence que c'est la structure de l'embarcation qui est atteinte.

ONIROMANCIE

Qui peut en parler de façon compréhensible ? Mandori de la Mort offrit le rêve aux hommes pour qu'ils se reposent paisiblement avant de reposer en paix tout court. Certains individus semblent avoir réussi, par la consommation de stupéfiants quelquefois, à atteindre l'aspect Onirique de Mandori, qui s'en est ému. Et c'est en Dieu du Rêve et de l'Imagination qu'il leur a fait don du pouvoir d'affecter la réalité psychique (chapitre 6, versets occultes).

PERSUASION

La persuasion traduit l'aptitude d'un personnage à influencer les autres avec tacts, subtilité et courtoisie aussi bien que par la menace. Elle permet d'intimider une cible,

de donner des ordres à quelqu'un ou encore de convaincre une foule par un discours enflammé.

RECHERCHE

Cette compétence englobe l'ensemble des capacités du personnage à déceler, repérer, ou identifier des personnes, des objets ou des informations. Elle est utilisée, d'une manière générale, dès que le personnage est averti de quelque chose, ou qu'il doute d'une situation, qu'il se méfie. Elle permet aussi de fouiller.

RESISTANCE

La Résistance des personnages incarne leur faculté à supporter d'éprouvantes épreuves tant physiques que mentales.

Faim : Un personnage peut vivre sans se nourrir un nombre de jours égal à son Constitution. Au-delà, un test de 10 doit être réussi. Sa difficulté augmente de 5 chaque jour. Un échec entraîne une blessure au tronc. Un second échec provoque une blessure à la tête. Un troisième échec provoque l'inconscience. Un quatrième et dernier échec provoque la mort.

Marche forcée : Chaque de heure de marche au-delà de 8 heures requiert un test de 20. Un jet manqué provoque une blessure au tronc (limitation du D20 à 15 pour tous les tests) jusqu'à ce que le personnage se repose une nuit complète.

Soif : Un personnage peut vivre sans se nourrir un nombre de jours égal à sa Constitution divisé par deux. Au-delà, un test difficile (20) doit être réussi. Sa difficulté augmente de 5 chaque jour. Un échec entraîne une blessure au tronc. Un second échec provoque une blessure à la tête. Un troisième échec provoque l'inconscience. Un quatrième provoque la mort.

Souffle : Un personnage retient son souffle un nombre de tours égal à sa Constitution. Au-delà un test normal (15) doit être réussi. La difficulté augmente de 1 chaque tour.

RUSE

La ruse traduit l'aptitude d'un personnage à convaincre les autres par une astuce ou par le charme. Le marchandage relève encore de la ruse, tout comme l'aptitude à se déguiser.

ROYAUME (PAYS)

La compétence Royaume représente le lien entre le personnage et la société dans laquelle il vit : les milieux urbains, coutumes sociales, géographie et histoire des territoires..

On développe une compétence par royaume comme : empire, forêt d'argent, Pays Vert, Septentrion, désert du Takla Makan, Grand Est, Péninsule du Soleil, Archipel de l'Eveil ou encore Cités-Etat du Sud. Consultez les Carnets de Djaëllan pour découvrir les terres d'Amizia.

Elle permet de repérer les quartiers, de s'orienter, d'utiliser une carte. Elle détermine la capacité à trouver un objet ou une information dans ces milieux. On l'utilise aussi pour

« sentir » l'ambiance d'un royaume, ou d'une cité, de comprendre ses subtilités, d'en noter les changements. Plus le royaume est éloigné des origines du personnage, plus la difficulté peut augmenter.

SOINS

Utilisez cette compétence pour soigner un être vivant, le guérir d'une maladie, le sauver de la mort ou simplement pour évaluer la gravité d'une blessure. Chacune de ces interventions ne peut avoir lieu qu'une fois par jour sur un patient.

Soigner nécessite des feuilles de Cernumo ou une préparation et prend 1 heure. Une blessure légère requiert un test de 10 et une critique requiert un test 20. Le patient



LES FEUILLES DE CERNUMO

La feuille de Cernumo, bien qu'elle porte le nom de la divinité de la nature et de la vie, est une mauvaise herbe très ordinaire qui est l'indispensable plante qu'utilisent les guérisseurs de tout bois. On la trouve dans la nature par un test de Nature (INT) de difficulté très facile (5) dans les milieux tempérés et marins, facile (10) dans les milieux tropicaux et montagnards, et normal (15) dans les milieux arides et polaires.

récupère CON points de vitalité par réussite obtenue. Les limitations tirées de la blessure légère demeurent pendant une heure, celles tirées de la blessure critique durent un jour.

Assistance médicale : Double les effets de la guérison naturelle lorsque vous veillez et soignez la personne en cours de guérison pendant 1 heure : elle récupère en une nuit CON x2 Points de Vitalité.

Chirurgie : nécessite des feuilles de Cernumo ou une préparation et un nécessaire de médecine, prend 1 journée. Dans l'heure qui suit la blessure critique, une opération évite de perdre 1 point de caractéristique avec un test de 30. Un échec tue le patient, surexposé au manque d'hygiène.

Massage cardiaque : Prend 1 minute. Dans le tour suivant la mort d'un être vivant un test réussi de 30 ramène le patient à la vie après 1 minute de massage.

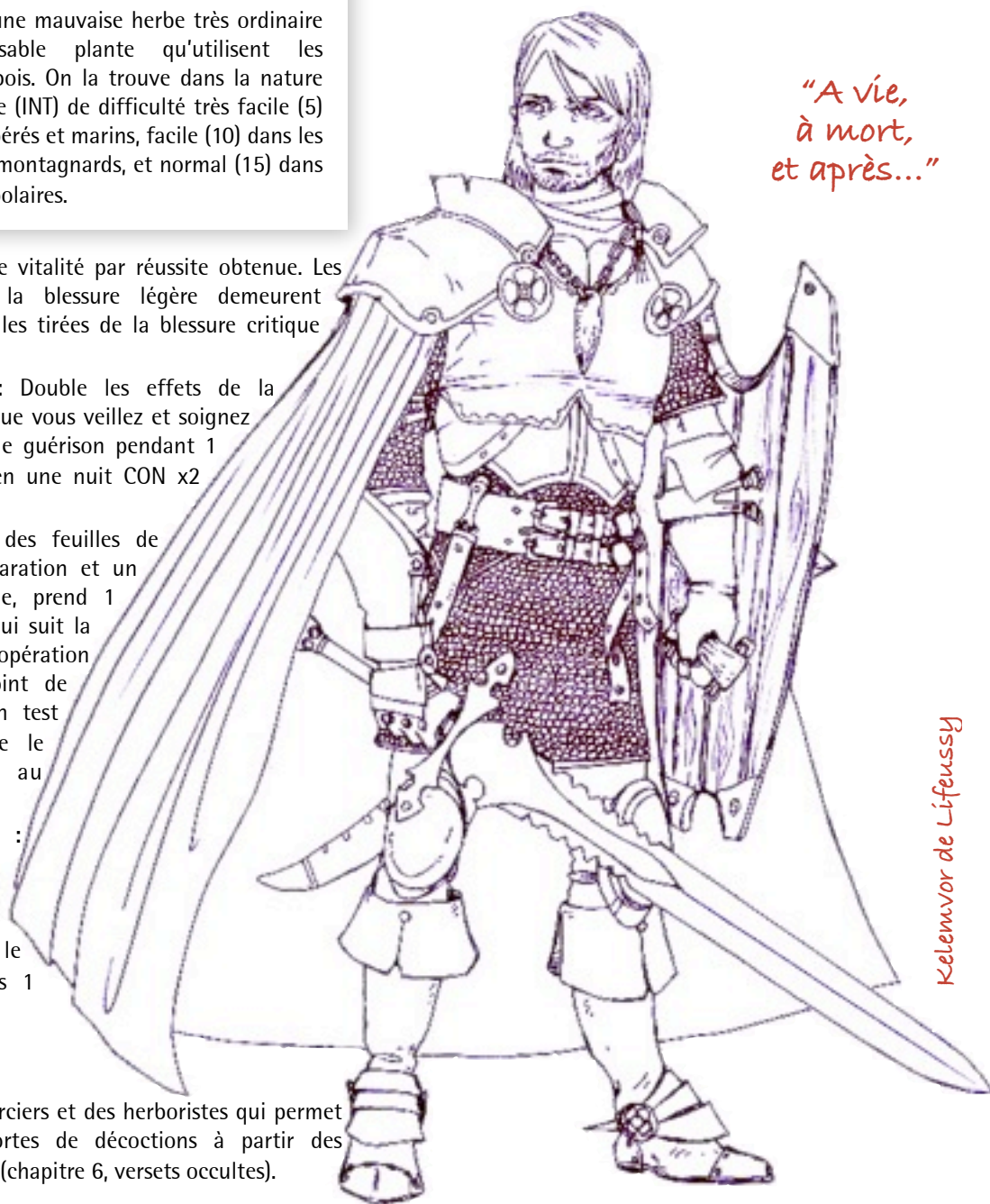
SORCELLERIE

La spécialisation des Sorciers et des herboristes qui permet de préparer toutes sortes de décoctions à partir des ingrédients disponibles. (chapitre 6, versets occultes).

TRANSCENDANCE

Pour atteindre ce qui se situe au-delà de l'expérience et de la pensée des hommes. Par opposition à la magie des pierres, qui est extérieur à l'homme, découlant des Essences Élémentaires, la Transcendance est une qualité développée par les prêtres du Clergé afin de révéler les capacités mentales qui dépassent la conscience (chapitre 6, versets occultes).

"A vie,
à mort,
et après..."



Les autres traits de l'aventuriers

AVANTAGES PARTICULIERS

A la création, le personnage a droit à un avantage particulier lié au Corps ou à l'Esprit, selon celui qui a la plus grande valeur. Si il a autant dans les deux, il peut choisir indifféremment. On peut aussi les acquérir ultérieurement en dépensant 20 points d'expériences (XP).

■ AVANTAGES PARTICULIERS DU CORPS

Ambidextre : Un personnage ambidextre peut agir indifféremment avec la main gauche ou la main droite. Sans cet avantage, il sera dextre d'une main tandis que l'autre se verra infliger une pénalité de -10. Il peut en outre dégainer deux armes en une actions.

Dégainer rapide : Une fois par tour, le personnage dégage gratuitement une arme ou projectile Sans cet avantage, dégainer est une action à part entière.

Dur à cuire : Il en faut beaucoup pour blesser le personnage. Le seuil de blessures augmente de 2.

Vitalité accrue : Le personnage gagne un nombre de points de vitalité égal à sa Constitution. Cet avantage progresse quand la Constitution progresse.

Equilibre : Le personnage est souple et rapide. Il n'est affecté ni par les modificateurs de contexte, ni par la pénalité de -5 de défense contre les armes de trait.

Réflexes fulgurants : Le personnage a une vivacité physique et mentale qui surpasse le commun des mortels. Il bénéficie d'un +5 en Initiative.

■ AVANTAGES PARTICULIERS DE L'ESPRIT

Concentration magique : Le personnage a des prédispositions particulières à la magie. Son Potentiel Magique augmente de 2. Cet avantage ne peut être pris qu'une seule fois.

Geste meurtrier : Le personnage est un habitué du meurtre. Suite à un coup mortel, Il bénéficie d'une attaque gratuite dans les mêmes conditions (chapitre 2, combats).

Tireur d'élite : L'oeil perçant du personnage en fait un redoutable combattant à distance. Les pénalités de tir à distance sont réduites à -2 pour la portée moyenne et -5 pour la longue portée. Il ne blesse pas un allié proche s'il manque son tir (chapitre 2, combats).

Précision redoutable : Le personnage peut déterminer avec précision comment se mouvoir pour que les coups fassent mal. Il réduit de 5 les limitations du D20 liées aux attaques visées (chapitre 2, combats).

Second souffle supplémentaire : Le personnage a une volonté extraordinaire qui lui permet de toujours se relever. Il peut utiliser le second souffle 2 fois par jour.

Sursaut héroïque : Le personnage a de la glace dans les veines. Une fois par jour, il pourra exécuter un jet auquel il ne se verra infliger aucune pénalité ou limitation, que celui-ci découle d'une blessure, des conditions, du nombre d'actions dans le tour... Plus rien n'importe.

SANTE DU PERSONNAGE

■ POINTS DE VITALITE

(Constitution + Corps + Esprit) x3

Les Points de Vitalité (PV) représentent les ressources vitales du personnage. Un personnage qui tombe à 0 PV est mort. Il dispose au total d'un nombre de Points de Vitalité égal à la somme de Constitution, du Corps et de l'Esprit multipliée par 3.

■ SEUIL DE BLESSURE

Constitution +2

Le seuil de blessure représente ce que le personnage peut subir sans en ressentir d'effet direct. Les effets des blessures dépendent de leur localisation : tête, tronc, bras, ou jambes (chapitre 2, combats).

■ GUERISON NATURELLE

Chaque nuit de repos est réparatrice pour les blessés permet au personnage de récupérer un nombre de points de vitalité égal à son Constitution. Par contre les blessures doivent impérativement être soignées pour guérir. A défaut les limitations de D20 qui en découlent persistent.

■ SECOND SOUFFLE

Une fois par jour, un personnage héroïque peut prendre un tour pour trouver son second souffle et récupérer des efforts qu'il vient de faire. Le second souffle permet au personnage héroïque de récupérer un nombre de points de vitalité égal à sa Constitution.

GAUCHER OU DROITIER ?

Le Joueur doit déterminer si son personnage est gaucher ou droitier. Se battre avec sa mauvaise main inflige une pénalité permanente de -10. L'Avantage Particulier Ambidextre supprime ce malus.

POTENTIEL MAGIQUE

Le Potentiel Magique (PM) permet d'utiliser les pierres magiques, qu'elles soient pures ou marquées d'une rune afin de lancer des sortilèges. Il est égal à l'Esprit du personnage.

Chaque heure de repos restaure le Potentiel Magique de 1. Les magiciens connaissent d'autres façons de restaurer leur Potentiel Magique, comme faire appel au Souffle Intérieur (chapitre 4, magie).



LES COMBATS

chapitre 2

Dans leur lutte pour vivre en Amízia les héros doivent combattre, et combattre, et encore combattre leurs ennemis, des brigands, des bandes d'assassins, des génies du mal, ou des créatures terrifiantes. Les armes de mêlée s'entrechoquent, les projectiles sifflent et le sang coule à flot. Les joueurs doivent toujours triompher car ils représentent le seul véritable atout de leurs personnages en quête de valeurs qu'ils ont faites leurs.

Ce chapitre couvre les règles de combats sans limites, en partant des bases pour aborder des situations ou des techniques plus particulières et originales que les héros peuvent utiliser.

Tours de combat et initiative

Au début d'un combat, chaque personnage effectue un test d'Initiative pour déterminer dans quel ordre va se dérouler le tour de combat.

Un tour de combat représente 5 secondes dans le jeu. Il permet à chaque personnage de faire un mouvement gratuit de 5 mètres, de réaliser une action standard, un nombre limité de défenses et un nombre illimité de réactions.

Chaque tour commence avec le personnage qui a obtenu la plus haute valeur au test d'Initiative, et continue de la plus grande à la plus petite initiative. Lorsque vient le déroulement du tour de combat arrive à un personnage, ce dernier peut accomplir une action standard.

Tout au long du tour les personnages peuvent accomplir des actions défensives et des actions gratuites.

D'autres actions, appelées action de tour, prennent un tour complet et remplacent toutes les autres actions.

INITIATIVE

Corps + Esprit.

A la façon des tests de compétence, un modificateur de contexte peuvent influencer sur ceux-ci. L'initiative est divisée par 2 pour les créatures à la Constitution de 20 et plus et par 4 pour les créature de 40 et plus.

ACTION STANDARD

Une action standard est le plus souvent l'action la plus importante que vous effectuer dans le tour, et ça consiste souvent en une attaque en mêlée ou à distance. Vous pouvez accomplir une action standard par tour de combat, et notamment :

- ▶ Attaquer au corps à corps ou à distance par une attaque simple ou un mouvement de combat,
- ▶ Faire un mouvement : se déplacer de 5m, se relever du sol, manipuler un objet, dégainer une arme,
- ▶ Utiliser une compétence ou un attribut particulier.

ACTION DEFENSIVE

La défense permet de savoir si vous êtes dur à toucher et la plupart des attaques s'opposent à la défense du personnage. Vous réalisez des défenses en faisant des jets en opposition de votre compétence de combat.

Le nombre de jets de défense par tour est limité à votre Perception. Si vous êtes attaquez un nombre de fois supérieur à votre Perception, vous ne pouvez plus réaliser de jet du D20 et vous n'opposer qu'une défense passive égale à la compétence de combat que vous utilisez.

ACTION GRATUITE

Certaines actions prennent si peu de temps qu'elles peuvent être accomplies en addition à d'autres actions ou même lorsque ce n'est pas au tour du personnage d'agir.

Il peut s'agir d'une action qui ne requiert pas de temps ou d'effort comme appeler un autre personnage, ou d'une réaction comme faire un test de Perception pour remarquer un personnage qui essaie de vous attaquer par surprise.

ACTION DE TOUR

Une action qui requiert tout vos efforts pendant le tour et requiert du temps comme monter sur un cheval, courir à pleine vitesse, fouiller un lieu ou utiliser le second souffle.

Attaque et défense

Le combat repose sur le jet en opposition d'une action offensive et d'une action défensive à l'aide des compétences d'armes, de Jet ou de la Bagarre.

TEST EN OPPOSITION

Compétence + Corps + maniement de l'arme.

Si l'attaque est supérieure à la défense, l'attaque est réussie et les réussites obtenues déterminent les dégâts, et si la défense est supérieure à l'attaque, la défense est réussie.

Si l'attaque égale la défense, les deux combattants se percutent : l'arme des combattant perd un nombre de points de structure égal au Corps de son adversaire. Si un combattant n'est pas armé, il tombe au sol.

Au combat, une attaque critique (20 sur le D20) multiplie les dégâts par 2, et une défense critique offre une riposte immédiate.

LOCALISATION DES ATTAQUES

La partie du corps de l'adversaire touchée par une attaque est déterminée par l'unité du nombre obtenu sur le D20.

1	Tête (11 et pas 1 qui est une maladresse)
2 et 3	Tronc (2, 3, 12 et 13)
4 à 7	Bras (4, 5, 6, 7, 14, 15, 16 et 17)
8 et 9	Jambe (soit 8, 9, 18 et 19)
0 (10)	Arme de l'adversaire. S'il n'est pas armé, l'adversaire tombe au sol (une action pour se relever).
0 (20)	Réussite critique ! Relancez le D20 pour localiser l'attaque en incluant cette fois le 1 pour la tête. Si l'on obtient un nouveau 20, la localisation est choisie par le Joueur.

ATTAQUES A DISTANCE

Avec une arme de jet ou une arme de trait, vous pouvez attaquer une cible qui se trouve à distance.

En défense, il est impossible de parer une attaque à distance à moins d'utiliser un bouclier. On ne peut que les Eviter. En outre, esquiver une attaque à distance est plus difficile qu'esquiver une attaque en mêlée. Le défenseur subit une pénalité de -2 contre les armes de jet ou de de -5 contre les armes de trait, sauf s'il utilise un bouclier.

PENALITES DE PORTEES

Une attaque à distance peut toucher à courte portée, à portée moyenne ou à longue portée. Ces portées dépendent de l'arme utilisée. Si vous faites une attaque à courte portée, votre test ne subit pas de pénalité ; cette pénalité est de -5 à portée moyenne et de -10 à longue portée.

TAILLE DE LA CIBLE

Pour toucher une cible inerte ou en mouvement, l'attaque à distance doit, en plus d'emporter le test en opposition, atteindre une valeur déterminée par la taille de celle-ci.

Si un allié se trouve à côté de la cible, une attaque manquée avec un résultat impair sur le D20 le blesse.

25	petit objet (une bourse...)
20	arme ou partie du corps
15	une personne ou une monture
0	une bâtisse



ARME DE FORTUNE

Les armes improvisées en combat qui ne sont pas faites pour l'action de combat envisagée inflige une pénalité de -5. On combat en mêlée avec Bagarre et on lance l'arme de fortune avec Jet.

L'arme de fortune est fragile. Elle perd à chaque contact un nombre de points de structure égal au Corps de celui qui la manipule.



Kindjal du Bergham

Dégâts et blessures

DEGATS ET REUSSITES

Dégâts de l'arme par réussite + Corps + bonus divers.

Plus l'attaque a surpassé la défense, plus les dégâts sont importants. Un joueur peut toujours choisir de minorer les dégâts. En règle générale les armes légères infligent 3 points par réussite, les armes moyennes 4 et les armes lourdes 5. Les mains nues infligent 2 points de dégâts par réussite.

Certaines armes, de par leur qualité ou grâce à un sortilège, causent des dégâts supplémentaires si on la compare à la même arme sortie d'une forge commune.

DEGATS NATURELS

Chaque tour d'exposition à un danger naturel fait perdre 2 PV. Les chutes font perdre 2 PV par mètre.

PROTECTION D'UNE ARMURE

Le port d'une armure protectrice protège les différentes localisations. On soustrait la protection de l'armure aux dégâts infligés afin de déterminer les dommages reçus par le personnage.

Si la protection n'a pas absorbé tous les dégâts, les dommages reçus touchent à la fois les Points de Vitalité du personnage et la structure de la protection qu'il porte (voir chapitre 3, équipement).

BLESSURES LEGERES ET CRITIQUES

Les dégâts retirent des points de vitalité aux personnages touchés par les attaques. Un personnage qui tombe à zéro points de vitalité meurt.

Lorsqu'un personnage perd un nombre de points de vitalité égal à son seuil de blessure, il subit une **blessure légère**. S'il perd le double de son seuil de blessure, il subit une **blessure critique**. Les effets des blessures se

cumulent, et durent jusqu'à être soigné. Il est possible d'être blessé plusieurs fois au même endroit.

EPARGNER L'ADVERSAIRE

L'attaquant peut décider de ne pas tuer un personnage qui devrait tomber à zéro points de vie et de lui trancher ou écraser une jambe ou un bras.

Dans ce cas la victime ne perd un nombre de PV égal à la moitié des dégâts de l'attaque.



LIMITER LE D20

Limiter le D20 de 5, 10 ou 15 revient à considérer que, quelque soit le nombre obtenu sur le D20, le résultat du dé ne peut pas être supérieur à 15, 10 ou 5, voire 0.

Les limitations du D20, qu'elles soient tirées des blessures ou des mouvements de combat sont cumulatives.

Les limitations tirées des blessures sont permanentes et durent jusqu'aux soins des blessures.

Les limitations tirées des mouvements de combat ne s'appliquent que pendant l'action standard du personnage et ne courent plus pendant le reste du tour.

Les maladresses et les critiques se produisent selon les règles habituelles.

On limite le D20 suite à des blessures ou pour réaliser des mouvements de combat.

Si le cumul des limitations amène le D20 à être limité de 20, le personnage perd l'initiative et ne peut plus utiliser d'action standard.



BLESSURE LEGERE

Limitation de 10 au D20. Perd l'initiative jusqu'à la fin du tour suivant et ne peut plus réaliser d'action standard.

Limitation de 5 au D20. Perd l'initiative jusqu'à la fin du tour suivant et ne peut plus réaliser d'action standard.

Limitation de 5 au D20 pour les tests impliquant les bras.

Limitation de 5 au D20 pour les tests impliquant les jambes.

BLESSURE CRITIQUE

Mort instantanée.

perte de 1 point de Constitution, agonie de *Corps* tours avant la mort du personnage.

perte de 1 point de Dextérité, limitation de 10 sur le D20. Le bras ne peut pas être utilisé.

perte de 1 point d'Agilité, limitation de 10 sur le D20. La jambe ne peut pas être utilisée.

Mouvements de combat

Tout comme les styles de combat, ces règles sont optionnelles et les Joueurs peuvent aisément s'en passer et faire vivre de grandes aventures à leurs personnages. Elles visent à retraduire dans les règles la présence de l'environnement et ses effets sur les combats afin d'enrichir le contexte des combats et de multiplier les possibilités d'action pour les personnages.

ACTIONS PRECIPITEES

Lorsque vient le tour de jeu du personnage, il est possible de précipiter plusieurs actions en une. Chaque action supplémentaire limite le maximum réalisable par le D20 de 5. On ne peut pas précipiter plus de 5 actions.

Les maladresses et les critiques se produisent selon les règles habituelles.

LE COMBAT A DEUX ARMES

Combattre avec deux armes identiques ou non, fait bénéficier le personnage d'une attaque supplémentaire qui ne limite pas le D20 à la façon des actions précipitées. Se battre avec sa mauvaise main inflige une pénalité permanente de -10, à moins d'être ambidextre (chapitre 1, l'aventurier).

ASSOMMER

Vous pouvez assommer votre adversaire en limitant le D20 de 15. L'adversaire est inconscient pour un nombre de tours égal à l'écart entre les dégâts de l'attaque et son seuil de blessure légère. Qu'il perde connaissance ou pas, l'attaque assommer ne fait perdre que la moitié des PV de l'attaque. Certaines armes limitent le D20 de 10 au lieu de 15.

ATTAQUE SOURNOISE

En limitant vos compétences de combat à votre Discretion, vous pouvez surprendre un adversaire qui n'a pas conscience de votre présence le temps d'une attaque, en opposition à un test de Perception en réaction. Un adversaire pris au dépourvu ne peut pas utiliser ses compétences et ne se défend, à l'instinct, qu'en utilisant son *Corps*. Si votre attaque surprise échoue, un combat commence selon les règles standards.

CHARGE

En courant sur 5 mètres avant de porter votre coup, vous pouvez augmenter la puissance de votre assaut au détriment de la précision de votre jet d'attaque. Vous supprimez alors le *Corps* associé au jet de compétence et vous doublez le *Corps* au moment de déterminer les dégâts.

DEGAINER

Dégainer une arme ou un projectile est une action en soi que l'on accomplit lorsque vient son tour d'agir dans le tour. Certaines armes ont la particularité de rendre le dégainer gratuit, tout comme l'Avantage Dégainer rapide.

Planter des projectiles ou une arme devant soi, ou encore se les faire tendre par quelqu'un permet aussi de ne pas avoir à dégainer.

DESARMER

Vous pouvez désarmer votre adversaire en limitant le D20 de 15. Un désarmement réussi envoie l'arme de l'adversaire à un nombre de mètres égal aux nombres de niveaux de réussite. Les maladresses et les critiques se produisent selon les règles habituelles, à noter toutefois qu'une réussite critique permet de récupérer le l'arme en main. Certaines armes limitent le D20 de 10 au lieu de 15.

DEVIER UN PROJECTILE

Vous pouvez dévier un projectile tiré vers vous vers une cible adjacente en suivant les mêmes règles en appliquant la pénalité de -5 de défense contre les projectiles.

FEINTE

A l'inverse de la charge, vous pouvez accroître la subtilité et la richesse de votre attaque au détriment de sa puissance. Vous doublez alors le *Corps* associé au jet de compétence et vous supprimez le *Corps* au moment de déterminer les dégâts.

IMMOBILISER

Vous pouvez immobiliser l'adversaire avec un test de Bagarres dont le D20 est limité de 15. Les dégâts, localisations, réussites critiques et maladresses s'appliquent selon les règles habituelles.

Certaines armes qui permettent d'immobiliser avec une compétence d'arme limitent le D20 de 10 au lieu de 15.

Un personnage immobilisé est limité de 10 sur le D20 pour toute action jusqu'à la fin du round et ne peut plus se déplacer.

L'immobilisation dure tant que le personnage ne s'est pas dégagé et que vous maintenez l'immobilisation. A chaque tour, il peut tenter de se dégager par un test en opposition de Constitution limité de 10 pour celui qui est saisi.

Un nouveau test de Bagarre est requis à chaque fois que vous décidez d'infliger des dégâts à votre adversaire. Les dégâts sont forcément localisés à l'endroit où vous exercez l'immobilisation.

L'auteur de l'immobilisation, quelque peu occupé, est limité de 10 sur le D20 pour toute action qui ne vise pas la cible immobilisée.

PROJECTION DE L'ADVERSAIRE

Vous pouvez choisir de projeter l'adversaire plutôt que de l'immobiliser en lui infligeant des dégâts par un test en opposition. Votre adversaire est projeté à un nombre de mètres égal aux réussites obtenues.



NUÉE D'ADVERSAIRES

Un combattant normal peut être attaqué au plus par 5 adversaires en un tour. Les créatures avec une Constitution de 20 peuvent être attaquées par 10 adversaires, et celles avec une Constitution de 40 peuvent être attaquées par 20 adversaires.

“Le foie de mon ennemi est le fourreau de mon épée”

POSTURE DEFENSIVE

Vous pouvez renoncer à attaquer en adoptant une position défensive qui augmente de +5 toutes les actions défensives à venir jusqu'à votre prochaine action standard, lors du tour suivant.

SE PREPARER

Vous pouvez consacrer un tour entier à la préparation d'une action à accomplir lors du tour suivant en assurant le D20 d'un minimum de 10.

Cette technique permet de réduire les limitations aux blessures ou liées à certains mouvements de combats (coup désarmant, coup assommant, attaque visée...).

SITUATION PERILLEUSE

En limitant vos compétences de combat à la valeur d'une autre compétence, vous pouvez combattre dans des lieux où cette dernière est indispensable pour pouvoir prétendre combattre.

COMBAT DANS L'EAU

En limitant vos compétences de combat à votre Natation, vous pouvez combattre dans des lieux où vous n'avez pas pied. D'éventuels dégâts de noyade peuvent s'ajouter à votre attaque.

COMBAT EN HAUTEUR

En limitant vos compétences de combat à votre Acrobatie, vous pouvez combattre dans des lieux où l'équilibre prime. D'éventuels dégâts de chute peuvent s'ajouter à votre attaque (2 points par mètre).

COMBAT MONTE

Lorsque vous attaquez en chevauchant une créature, le Corps de la monture remplace celui de votre personnage au moment de déterminer les dégâts.

La Lance de cavalerie présente l'avantage de pouvoir ajouter les deux.

COMBAT EN SUSPENSION

En limitant vos compétences de combat à votre Escalade, vous pouvez combattre tout en escaladant une surface ou en étant suspendu dans le vide. D'éventuels dégâts de chute peuvent s'ajouter à votre attaque (2 points par mètre).

TECHNIQUES DE MAÎTRE

Ces techniques secrètes concernent les Maîtres dans une compétence de combat (bonus de +10). Ils sont les seuls à pouvoir les tenter car elles sont bien trop dangereuses pour les autres. Un personnage ne peut maîtriser qu'une seule Technique de Maître par compétence de combat.

En une action gratuite exécutée lors du tour d'initiative du personnage, La Technique de Maître est exécutée par un test de 30. Un échec fait perdre l'initiative jusqu'à la fin du tour, limitant le personnage à des actions défensives et des réactions. Elle dure *Espirit* tours, et une réussite Critique double cette durée.

ARTS MARTIAUX

Cette technique est réservée à la compétence Bagarre. Le personnage gagne une attaque gratuite supplémentaire par tour.

■ ATTAQUE DESTRUCTRICE

Les dégâts augmentent de *Corps*.

■ ATTAQUE TOURNOYANTE

Cette technique exclut les compétences Jet et Armes de trait. En une seule attaque, le temps d'une action standard, le personnage attaque tous les adversaires qui sont adjacents sans qu'il soit nécessaire de réaliser des actions précipitées qui limiteraient le d20.

■ BOTTE SECRETE

Le *Corps* est doublé s'agissant du test de compétence de combat.

■ DOUBLE PROJECTILE

Cette compétence est réservée aux compétences Jet et Armes de trait. Le personnage attaque simultanément une ou deux cibles avec deux projectiles en n'effectuant qu'un seul test.

VIOLENCE DES BATAILLES

Pour retraduire le grandiose du moment, la folie sauvage de l'homme, les hurlements, les épées qui voltigent... A chaque tour de bataille, tous les combattants doivent réussir un test d'Initiative Facile (10). En cas d'échec, le

combattant reçoit 5 points de dégâts non localisés contre lesquelles les armures sont efficaces. La situation peut influencer sur le résultat du test en appliquant un modificateur de contexte, comme pour les tests de compétence.

VISER

Vous pouvez viser une partie du corps de votre en adversaire en limitant le D20 :

- ▶ Viser un membre (bras, jambe, patte...) en limitant de 5 le D20,
- ▶ Viser le tronc en limitant de 10 le D20,
- ▶ Viser la tête en limitant de 15 le D20.

■ VISER L'ARME DE L'ADVERSAIRE

En limitant le D20 de 15, vous pouvez porter une attaque destinée à détruire l'arme portée ou utilisée par votre adversaire. Les dégâts de l'attaque visent alors directement la structure de l'arme.





L'ÉQUIPEMENT

chapitre 3

Bien que le commerce et les services ne soient pas développés de façon égale sur toutes les terres d'Amízia, il est une maxime qui se révèle exacte partout ici-bas : tout a un prix.

Pour survivre, il est indispensable de savoir se procurer ce qui est nécessaire. Pour bien vivre, il faut pouvoir se procurer ce qui est bon. Et lorsque l'on a tout cela, on peut toujours découvrir de nouvelles choses.

Richesses, monnaie et biens divers

Tous les prix indiqués correspondant aux valeurs brutes des choses. Ils varient grandement en fonction de leur rareté, du lieu où elles sont achetées et des talents du marchand.

ANIMAUX

Posséder un animal est un luxe. Bien souvent, plusieurs personnes dépendent de lui et de son travail. D'autres animaux enorgueillissent les nobles seigneurs. Nombre d'aventuriers parcourent le monde sur une fidèle monture. Vous trouverez plus de détail sur les animaux en consultant le Bestiaire dans les Carnets de Djaëllan.

Chien dressé : 2 PO, herbivore (vachon, porc, taureau...) : 20 PO, monture (cheval, chameau, Piétineur des steppes...) : 40 PO, hippogriffe : 60 PO, destrier : 80 PO, cheval de guerre : 120 PO, mélémouth : 250 PO, najoon : 500 PO, libécorne : 750 PO, Griffon : 1 000 PO.

ATTELAGES

Charrette : 5 à 10 PO en fonction du nombre de roues. Une charrette à deux roues transporte 5 personnes. Une charrette à quatre roues transporte 10 personnes. Conduire cet attelage pénalise de -5 les tests d'Équitation.

Diligence : 10 PO. La diligence emporte avec elle jusqu'à 10 personnes. Rapide, elle est surtout employée par les nobles et les émissaires. Conduire cet attelage pénalise de -2 les tests d'Équitation.

BATIMENT

Les personnages désirent l'aventure et parfois la richesse. La plus grande richesse au temps d'Amízia est la propriété immobilière.

Masure en bois : 50 PO, maison en pierre : 100 PO, manoir en campagne : 500 PO, propriété dans une grande cité : 1 500 PO, palais : 2 ans de taxe seigneuriales, palissade fortifiée : 1 PO par mètre.

EMBARCATIONS

Barque : 5 PO. La barque permet de voguer calmement en ramant sur les eaux calmes des rivières et des fleuves mais ne tient pas sur les mers et océans. On embarque tout au plus à 2 personnes. La barque est tout aussi bien une barque de pêcheur qu'un pirogue, un canoë, ou tout autre moyen de navigation aquatique pour une ou deux personnes.

Bateau marchand : 500 PO. Navire très connu créé dans les duchés de l'Ouest entre le VII^{ème} et le VIII^{ème} siècle. C'est un trois-mâts présentant un rapport longueur/largeur de 4 à 1 et un gréement très élevé. Ce bâtiment est aménagé pour le transport. A son bord, la Navigation bénéficie d'un bonus de +5 de par sa finesse, sa hauteur et la rapidité que lui attribuent ses voiles.

Canot : 30 PO pour 15 personnes Sur le principe de la barque, il emmène jusqu'à 30 personnes sur les mers et océans. Sa taille et son système rudimentaire de direction infligent un malus de -2 aux jets de Navigation. Les bateliers établissent le prix du canot marin selon sa taille à raison de 2 PO par personne.

Navire de guerre : 500 PO. Bateau connu et éprouvé par les batailles, le navire de guerre permet aux soldats d'affronter la mer et ses dangers. Elle requiert en moyenne 20 bacs à rames ou marins. Fréquemment dotée de voiles, Un lot de 20 esclaves bon marché et costauds qui n'ont pas peur de ramer est estimé à une valeur de 500 PO. Sa taille

et son système rudimentaire de direction infligent un malus de -5 aux jets de Navigation.

Petit bateau : 150 PO. Navire léger à voiles, souvent gréé à voiles trapézoïdales avec le mât arrière pour le mât principal. Les marchands et les grands particuliers en possèdent. Il fonctionne avec trois marins, et peut transporter jusqu'à 20 personnes. A son bord, la Navigation bénéficie d'un bonus de +2 car il est aisé de le diriger et sa flottaison faible assure une certaine vitesse à l'embarcation.

Voilier : 750 PO. Embarcation très légère réservée à 4 marins, et ultra rapide. A son bord, la Navigation bénéficie d'un bonus de +10 assurant la rapidité et la souplesse des manœuvres maritimes.

RICHESSSES

La richesse se constitue autour de trois biens. D'abord, la monnaie bien évidemment, mais aussi en grande partie les pierres précieuses et les bijoux.

La monnaie d'Amizia : Il y a quatre types de pièces. les pièces de cuivre (PC), les pièces de bronze (PB), les pièces d'argent (PA) et les pièces d'or (PO). 10 pièces de cuivre valent 1 pièce de bronze, 10 pièces de bronze valent 1 pièce d'argent et 10 pièces d'argent valent 1 pièce d'or. Les importants transferts monétaires sont opérés avec des lingot d'or qui ont une valeur de 1000 PO chacun.

Les pierres précieuses : Les gemmes ont une valeur en pièces d'or qui dépend de leur taille et de leur beauté.

Petite gemme : 1 PO à 50 PO selon sa qualité, gemme moyenne : 50 à 100 PO, gemme imposante : 100 à 300 PO.

Les bijoux : ils représentent la richesse et le pouvoir. Le travail des orfèvres est très apprécié chez les marchands bourgeois et chez les nobles.

amulette d'un roi : 400 PO, bague sertie d'une pierre précieuse : 45 PO, bijou des nains : 100 PO, bijou des elfes : 200 PO, broche en or : 20 PO, collier précieux : 10 PO.

OUTILS

Arc allume feu : 5 PC. Un feu est allumé avec cet outil en réussissant un test de Dextérité de 10. Il faut l'utiliser une dizaine de minutes sur des matériaux combustibles pour que cela fonctionne.

Bourse : 1 PB. Pour transporter votre monnaie ou une pierre magique, 1 point de structure.

Cadenas et clés : de 1 à 50 PA. Le cadenas ne cède que face à sa clé ou à un jet de Discrétion (Dex) égal à sa valeur réelle en PA.

Corde : 5 PA. Epaisse corde noueuse de 15 mètres comme on en utilise sur les navires, 5 points de structure.

Grappin : 5 PO. Corde de 15 mètres, de 5 points de structures, pourvue d'un accessoire (flèche, pointe, ancre en acier...) qui accroche facilement. Elle offre un bonus de +2 aux tests d'Agilité.

Ficelle : 5 PC. Longueur de 15 mètres, 1 point de structure.

Fourreau : 25 PA. Un fourreau est indispensable à la pérennité d'une arme. A défaut, le Meuji peut considérer que la rigueur climatique affaiblit la structure de l'arme à raison d'1 point par semaine. Le prix des armes présentées ci-après n'inclut pas le fourreau.

Huile (flacon d') : 10 PA. Il se présente sous forme d'une petite bouteille en verre. L'huile est brunâtre ou noire, selon la provenance. Elle peut brûler 10h durant.

Lanterne : 15 PO. La lanterne, assez encombrante, éclaire pendant 15 heures à 15 mètres.

Livre : 1 à 15 PO. Issu de la boutique du libraire ou du bibliothécaire, le livre contient un savoir qui peut enrichir les connaissances de votre personnage quand il effectue un test de caractéristique ou de compétence sous le Savoir. Le livre offre alors un bonus égal à sa valeur réelle en PO.

Livre vierge : 5 PA. Pour y coucher par écrit ce que vous désirez.

Outre vide : 5 PB. Hermétique, elle a une contenance de jusqu'à 5 litres, 3 points de structure.

Pelle et pioche : 5 PA. Ils permettent de travailler le sol bien plus vite qu'à la main. Les outils sont en fer et en bois, 5 points de structure.

Pierre à feu et grattoir : 15 PB. Test Normal(15) de Techniques pour allumer le feu avec ces ustensiles.

Pitons d'Escalade : 2 PA. Ils offrent un bonus de +2 aux tests d'escalade.

Rosignol : 2 PO. Le passe-partout offre un bonus de +2 aux tests de Dextérité pour ouvrir les serrures. On ne le trouve que sur le marché noir.

Sac à dos : 10 PA. En cuir, en osier, en toile ou autre. On y trouve jusqu'à 10 objets de taille raisonnable.

Sac de couchage : 5 PA. Le sac de couchage en laine d'ovin est l'ultime protection individuelle contre la rigueur de la nuit. Il profère +5 aux tests de Constitution contre les intempéries.

Sacoche : 5 PA. Portée en bandoulière, cette sacoche en cuir, en osier tressé, ou en tout autre matériau artisanal permet de transporter environs 5 objets de taille raisonnable.

Sellerie : 5 PO. Monter à crû inflige une pénalité de -5, quelle que soit la monture employée, à moins d'être maître dans la compétence Equitation (+15). Une sellerie comprend des étriers, des brides, un mors, des couvertures, une selle, et une sacoche.

Tente : 1 PO par personne. Parant le vent de sa toile épaisse, chaude et bien résistante, la tente garantit un moment de répit par bonus de +5 notamment en Constitution contre les intempéries. N'étant pas imperméable, le bonus de la tente ne fonctionne pas sous l'orage.

Torche en acier forgé : 10 PA. Elle éclaire pendant 10 heures à 10 mètres en accueillant un réceptacle d'huile que l'on peut recharger.

Torche en bois alcoolisé : 5 PC. Elle éclaire pendant 5 heures à 5 mètres. Une fois éteinte elle est calcinée et ne peut être réutilisée.

SERVICES

Boissons : Prix au litre. Bière : 1 PC, cidre : 2 PC, eau de vie : 1 PB, vin : 6 PC, hydromel : 5 PC...

Couchage : Prix à la nuit dans une taverne. Dortoir : 1 PB, chambre avec lits séparés : 2 PB par lit, chambre individuelle : 3 PB, écurie : 5 PC... (le prestige de l'hébergement peut être accru en changeant l'unité monétaire).

Nourriture : prix par personne. Une semaine de pain pour une personne : 3 PC, pour 10 personnes (grand pain) : 20 PC. Une journée de rations de piste pour une personne : 1 PA. Un repas léger : 6 PC, normal : 12 PC, copieux : 24 PC

Scribe : Les services d'un scribe peuvent être requis pour écrire une lettre. Cela coûte 4PB. On trouve le scribe dans la maison publique des cités. Il y a aussi des scribes itinérants à la campagne que l'on peut voir dans les demeures des bourgmestres.

VETEMENTS

Les biens présentés ici sont d'une qualité moyenne. Pour représenter la qualité supérieure ou inférieure des tissus ou matériaux dont ils sont faits, vous pouvez décider d'une

unité monétaire supérieure ou inférieure à celle indiquée dans la liste.

Bottes : 1 PA. Un personnage sans bottes subit un malus de -1 à tous ses tests à moins d'avoir une Agilité de 6 au moins. Les bottes isolent et protègent les pieds du sol et assurent une stabilité sur tous les terrains.

Cape : 2 PA. Esthétique et pratique, la cape abrite du vent et facilite notamment la dissimulation d'objets. Un bonus de +2 à certains tests peut être envisagé par le Joueur en accord avec le Meuji (Discrétion, Résistance...).

Chemise : 1 PA. Il en existe de tout type, de toute qualité et pour toutes les tailles. A part vêtir le personnage, elles n'ont pas d'utilité particulière.

Manteau : 2 PO. Le manteau prodigue un salvateur bonus de +2 pour résister aux intempéries.

Pantalon : 20 PA. Un de nos amis trouvait ridicule qu'on parle du prix d'un pantalon dans un grand jeu de rôle d'aventures médiévales fantastiques. Toutes nos excuses.

Pèlerine de qualité : 5 PA. Faite pour les grands voyages et conçue pour résister aux intempéries elle offre un bonus de +5 en Résistance.

Les armes de la forge

Les forges d'Amizia arment les hommes de sa terre par le biais de la compétence Artisanat(forgeron) (chapitre 1, l'aventurier). On ne pourrait dénombrer les armes différentes mais celles-ci peuvent relever de catégories génériques si l'on cherche à les classer.

Les armes à une main ou à deux mains se distinguent par les blessures qu'elles causent et la façon de les manier.

Les armes tranchantes sont manifestement les plus répandues en Amizia, en particulier dans l'empire. Elles véhiculent avec elles un long passé historique et la tradition veut qu'elles transcendent l'honneur du combattant lors d'un duel. Les forgerons d'Amizia ont cependant enrichi leur art par l'échange avec d'autres cultures. C'est ainsi que les armes contondantes ont pu s'imposer à leur tour dans les forges.

Les armées n'ont eu cesse de développer les armes d'hast des lanciers qui font partie inhérente de leur tactique. De façon beaucoup moins fréquente, les armes flexibles sont utilisées par un nombre restreint de guerriers. Les ancestrales armes de jet demeurent l'apanage des plus adroits au lancer ou au tir parmi tous les peuples. La bagarre reste un point commun à la plupart des cultures qui a su s'enrichir auprès de certains grands maîtres et de leurs forgerons d'un arsenal particulier.

CARACTERISTIQUES DES ARMES

La présente liste n'est absolument pas exhaustive, notamment pour ce qui est des armes les plus rares. De puissantes œuvres de forgerons sont pourtant maniées, et

d'autres reliques de guerres ont été oubliées il y a bien longtemps. Elles sont présentées à la fin de ce chapitre dans "la forge mystérieuse". Elles ne se trouvent pas dans le commerce, bien évidemment, et peuvent faire l'objet d'une quête entière.

CARACTERISTIQUE

Si votre personnage n'a pas le minimum de caractéristique exigé par une arme, il subit une pénalité égal à la différence entre sa caractéristique et la valeur exigée.

DEGATS (D.)

Chaque type d'arme inflige des points de dégât par En principe on y ajoute le *Corps* du personnage. réussite obtenue (test réussi, réussi de 5 et réussi de 10). En principe on y ajoute le *Corps* du personnage.

Certaines armes bénéficient de dégâts supplémentaires additionnés ensuite, indépendamment des réussites.

MANIEMENT (M.)

Certaines armes sont plus simples à appréhender que d'autres. Le maniement de l'arme modifie les jets d'attaque et de défense. Il n'affecte pas les jets de dégâts et les jets de localisation.

Le bouclier offre un bonus de maniement défensif et inflige une pénalité de maniement offensif.

STRUCTURE (S.)

La résistance d'une arme dépend de ses points de structure. Les points de structure sont déterminés en

fonction des dégâts de l'arme, ou le maniement dans le cas des boucliers.

	D.	M.	S.
Armes à deux mains et d'hast	5	-5	D. x10
Armes à une main, de trait et souples	4	-2	D. x5
Armes de jet et armes de poing	3	-1	D. x2
Boucliers	2	variable	M. x10

PARTICULARITES DES ARMES

Certaines armes présentent des particularités que d'autres armes du même groupe d'arme n'ont pas.

Assomme	Réduit la limitation du D20 de 5
Dégaine	Peut être dégainée une fois par tour comme une action gratuite
Désarme	Réduit la limitation du D20 de 5
Double attaque	Une attaque gratuite par tour sans limitation
Immobilise	Réduit la limitation du D20 de 5
Portée	Les armes de jet et de trait ont une portée de tir. Certaines armes de mêlée ont une portée de frappe. Exprimée en mètres.



D. M. S. PARTICULARITES DESCRIPTION DE L'ARME

ARMES A DEUX MAINS

Epée double lame	4	-5	40	DEX 9, double attaque	50 PO, Deux lames d'épée large opposées, 200 cm
Epée longue	5	-5	50	DEX 7	25 PO, Epée à double tranchant, 180 cm
Hache de bataille	5 +1	-5	50	DEX/CON 7	20 PO, Hache à double tranchant, 150 cm
Marteau de guerre	4 +1	-5	40	DEX/CON 7, assomme	30 PO, Marteau massif, 150 cm
Masse d'arme	4	-5	40	CON 7, assomme	15 PO, Boule au bout d'un manche d'acier, 80 cm
Sabre long	4	-2	40	DEX 7	40 PO. Longue lame de Ghat, 150 cm

ARMES A UNE MAIN

Bâton renforcé	3	-2	15	DEX 7, double attaque	5 PO, Arme en chêne renforcé d'acier, 150 cm
Epée courte	3	-	15	DEX 5	10 PO. Cimeterre, glaive, 60 cm
Epée large	4	-2	20	DEX 5	15 PO. Epée bâtarde, 100 cm
Hache d'arme	4 +1	-2	20	DEX/CON 5	20 PO, Hache tranchante, 80 cm
Marteau	3 +1	-2	15	DEX/CON 5, assomme	15 PO. Marteau massif à manche court, 80 cm
Masse	3	-2	20	CON 5, assomme	5 PO, Bâton avec une boule de métal, 60 cm
Rapière	3	-2	20	DEX 5, désarme	20 PO. fine lame d'escrimeur, 100 cm

ARMES D'HAST

Hallebarde	5	-5	50	DEX/CON 6, 2m	15 PO, Lance avec un tranchant large, 250 cm
Lance	4	-2	40	DEX/CON 5, 2m	10 PO, Lance légère, 200 cm
Lance de cavalerie	5 *	-5	50	DEX/CON 6, 2m, *(+monture)	10 PO, Lance qui protège le cavalier, 350 cm
Trident	4	-5	50	DEX/CON 6, 2m, désarme	10 PO, outil de pêche renforcé, 200 cm

ARMES DE JET

Bolas	1	-1	2	DEX/PER 5, 10m, immobilise	5 PA, 3 hélices de cuir virevoltantes
Boomerang	1	-1	2	DEX/PER 7, 10m, boomerang	20 PO, revient au point de lancer au tour suivant
Coutelas	3	-1	6	DEX/PER 5, 5m, dégaine	1 PA, lame équilibrée au manche court, 30 cm
Filet	1	-1	2	CON/PER 4, 5m, immobilise	1 PO, filet robuste de gladiateur, 100 cm
Fronde	2	-1	4	DEX/PER 6, 10m, assomme	5 PB, Lanière de cuir avec bonnet pour une pierre
Hachette	3+1	-1	6	CON/DEX/PER 5, 5m	5 PO, hache courte et équilibrée, 30 cm
Harpon	3	-1	6	DEX/PER 6, 15m, arme d'hast	2 PO, Utilisé en mêlée (armes d'hast), 100 cm
Javelot	3	-1	6	DEX/PER 7, 20m, arme d'hast	5 PO, Utilisé en mêlée (armes d'hast), 120 cm
Lance-pierre	2	-1	4	DEX/PER 3, 5m	5 PC, Bande élastique avec bonnet pour une pierre
Maillets	2+1	-2	4	CON/DEX/PER 5, 5m, assomme	5 PO, marteau court et équilibré, 30 cm
Sarbacane	-	-1	1	CON/PER 3, 5m	5 PC, le projectile peut être enduit de poison

ARMES DE TRAIT

Arbalète	5	-5	25	DEX/PER 8, 50m	100 PO, 1 tour pour recharger, 60 cm
Arbalète à rafales	5	-5	25	DEX/PER 8, 50m, double attaque	200 PO, 1 tour pour recharger, 60 cm
Arbalète de poing	5	-5	25	DEX/PER 8, 20m, discrétion +5	400 PO, 1 tour pour recharger, 20 cm
Arc de combat	4	-2	20	DEX/PER 7, 30m	20 PO, en corne ou bois poli, 100 cm
Arc long	4 (3*)	-2	20	DEX/PER 7, 100m, *arme 2 mains	40 PO, long arc d'infanterie, 200 cm

ARMES SOUPLES

Chaîne de combat	3	-5	15	DEX/CON 5, immobilise, dble att	10 PA. Epée bâtarde, 100 cm
Fléau	4	-5	20	DEX/CON 5, immobilise, assomme	15 PA, Bâton et masse avec une chaîne, 60 cm
Fouet	3	-2	15	DEX 5, immobilise, 2m	5 PA, simple fouet en cuir, 200 cm

BAGARRE

Armes de poing	3	-1	6	DEX/AGI/CON 4, double attaque	2 PO, gants armés (cestes, griffes, katars, etc...)
Dague	3	-1	6	DEX 3, dégaine	1 PO, lame courte, 30 cm
Faucille	2	-	4	DEX 3	1 PO, grande serpe, 20 cm
Garrot	-	-	1	DEX 4, immobilise	1 PB, ficelle de cuir, 30 cm
Gourdin	2	-1	4	DEX/CON 3, assomme	1 PA, masse en bois couverte de cuir, 20 cm
Main gauche	2	-1	4	DEX 5, désarme	1 PO, dague à garde courbée sur la lame, 30 cm

BOUCLIER

Bouclier gobelin	2	+1	10	CON 3, M. offensif -1	5 PO, fragile et léger
Bouclier de duel	2	+1	10	CON 3 M. offensif -1, désarme	10 PO, écu à crochets porté sur l'avant-bras
Bouclier de poing	2	+2	20	CON 5, M. offensif -2	10 PO, targe portée sur l'avant-bras
Bouclier entier	2	+5	50	CON 7, M. offensif -5	15 PO, grand bouclier rond
Bouclier de combat	3	+4	40	CON 7, M. offensif -4	20 PO, grand bouclier rond doté d'un pic d'estoc
Grand bouclier	2	+10	100	CON 9, M. offensif -10	20 PO, bouclier qui couvre tout le corps, 150 cm

Les armures de la forge

PRESENTATION DES ARMURES

Le batteur d'armures traite les matériaux dont il dispose pour garantir la meilleure protection possible par le biais de la compétence Artisanat(batteur d'armures).

CONSTITUTION REQUISE ET PENALITE D'AGILITE

Si votre personnage n'a pas la Constitution exigée par une armure, il subit une pénalité égale à la différence entre sa caractéristique et la valeur exigée.

En outre la vitesse de course (normalement AGI x5 mètres par tour) est limitée pour les armures de mailles et les armures complètes.

Armure	pénalité d'AGI	vitesse de course
légère	-1	AGI x5
de mailles	-2	AGI x4
de plaques	-5	AGI x3

PROTECTION

Protection de l'armure que vous soustrayez des dégâts infligés par l'attaque reçue. La protection ne fonctionne pas pour les dégâts de chute. Toutes les armures sont intégrales et protègent les 6 localisations. Pour chaque localisation non protégée, baissez la CON requise de 1.

STRUCTURE

A chaque fois que vous perdez des PV, l'armure perd autant de points de structures égal aux points de dégâts que vous recevez. Les points de structure sont égaux à la protection x10.

ARMURES LEGERES

Plastrons de cuir rigides que le forgeron garnit de métal, avec des clous qui les maintiennent ou avec de larges anneaux assez efficace contre les coups de taille.

Armure de cuir souple : CON 4, protection 2, structure 20, 12 PO. Le cuir animal est aussi épais qu'une grosse ceinture de cuir et peut être renforcé en certains endroits.

Armure d'anneaux : CON 5, Protection 3, structure 30, 18 PO. L'armure d'anneaux inventée par les nains s'enfile comme une chemise qui protège le torse jusqu'au à mi cuisses. Elle se place au-dessus d'une tunique légère de cuir rembourré afin d'éviter les frottements et amortir l'impact des coups.

Armure de bois : CON 6, protection 4, structure 40, 24 PO. Les tribus des Steppes Barbares taillent leur armure dans le bois, aux mesures du porteur pour ensuite les couvrir de cuir, afin de la protéger contre les intempéries.

ARMURES DE MAILLES

La cuirasse d'écaille apparut en des temps immémoriaux. Au début du Second Age, on commença à fixer des plaques d'acier sur la cotte de maille.

Armure d'écailles : CON 7, protection 5, structure 50, 30 PO. Cette armure antique reproduit la disposition des écailles des reptiles.

Armure de maille : CON 8, protection 6, structure 30, 36 PO. L'armure de mailles part du même principe que l'armure d'anneaux si ce n'est que ces derniers sont plus fins encore et bien plus resserrés entre eux. On la porte sur une tunique matelassée.



ARMURES DE PLAQUES

Pendant les guerres orks, la maille fut définitivement abandonnée par les chevaliers et de nouvelles armures jointives apparurent. On les appelle «plaques» et «plaques complètes» selon la qualité de des jointures. La forme du casque et du plastron sont étudiés pour dévier les coups et les projectiles.

Armure de plaques et d'anneaux : CON 9, protection 7, structure 35, 42 PO. Cotte de mailles à laquelle on a ajouté une cuirasse, des spalières, des cubitières, des tassettes et des jambières pour couvrir les parties vitales. Les boucles et lanières répartissent le poids au mieux et laissent une certaine liberté aux jointures.

Armure de plaques complète : CON 10, protection 8, structure 40, 48 PO. On dit que la première armure de plaques complète fut créée par un maître forgeron nain dénommé Kor Valek. Elle se compose de plusieurs plaques de métal conformées à la morphologie de l'utilisateur et fixées les unes aux autres à l'aide de rivets. Boucles et lanières répartissent le poids et on la porte généralement au-dessus d'une épaisse tunique rembourrée.



La forge mystérieuse

PARTICULARITES MYSTERIEUSES

Une arme forgée avec une réussite critique bénéficie d'une particularité, en plus des effets liés aux réussites obtenues.

- ▶ **Acérée** : La valeur des dégâts infligés par réussite augmente de 1 sans modifier les dégâts maximum.
- ▶ **Assomme** : l'arme permet d'assommer en limitant le D20 de 5 (au lieu de 10).
- ▶ **Brise-parade** : une attaque parée inflige Corps points de dégâts au défenseur.
- ▶ **Dégainer gratuit** : l'arme est dégainée gratuitement sans avoir à y consacrer une action.
- ▶ **Désarme** : l'arme permet de désarmer en limitant le D20 de 5 (au lieu de 10).
- ▶ **Perce-armure** : la protection de l'adversaire est réduite de 2 contre les dégâts de cette arme.
- ▶ **Robuste** : Les dégâts qui atteignent la structure de l'arme sont automatiquement réduits de 5.

ARMES A DEUX MAINS

Epée double lame "Tulwar" : DEX 8, M. -7, dégâts 4/16, structure 48, 80 PO, double attaque. L'épée double lame fut inventée dans la crique de l'île de Tulwar, dans l'archipel des Cyclones, par un forgeron aujourd'hui décédé. Ses lames sont incurvées en miroir et son manche possède des gardes qui rendent l'arme moins dangereuse.

Epée longue lofovar : DEX 7, M. -5, dégâts 5/16, structure 62, 240 PO, acérée. Cette énorme épée à deux mains, héritage des Lofovars, les plus sauvages barbares des steppes, porte bien son nom. Les trous et les pics qui ornent sa lame lui donne une apparence terrifiante qui a pu servir lors de la légendaire Bataille des Origines.

Epée longue "Morsure du Feu" : DEX 7, M. -5, dégâts 4/16+3, structure 48, 200 PO, brise-parade. Une épée à deux mains dont la lame est ornée de flammes fabriquée en secret par les forgerons du volcan de Contria. Au-delà de leur valeur décorative, ces motifs de feu rendent quasiment impossible la parade des coups infligés avec cette épée.

Epée longue "Ouestlame" : DEX 4, M. -5, dégâts 4/16, structure 48, 250 PO, perce-armure. Cette épée longue est utilisée par les chevaliers des duchés de l'Ouest. Elle coupe aussi bien qu'elle transperce. Sa garde protège très bien la main du porteur. Elle peut facilement pénétrer les défenses d'un adversaire.

Epée longue "pale d'acier" : CON 6, M. -5, dégâts 5/13, structure 54, indisponible à la vente, assomme. acérée. Une énorme plaque de fer agrémentée d'un manche par les orks. Cette arme s'avère extrêmement destructrice de par son poids. Elle est également très efficace en défense.

Hache de bataille "Tabar" : DEX 6, CON 7, M. -5, dégâts 5/16+2, structure 69, 90 PO, acérée. Cette hache de combat possède une grande lame en forme de croissant. Il n'existe pas deux têtes de tabar, ou «soleil tueur» identiques. Elle n'est utilisée que dans le désert Takla Makan par les nomades Taags.

Marteau de guerre "grand châtiment" : DEX 7, CON 7, M. -5, dégâts 4/16+1, structure 66, indisponible à la vente, assomme, robuste. Ce marteau de bois géant fut utilisé par les orks pour enfoncer les portes des châteaux assaillis. Un guerrier assez fort pourrait éventuellement s'en servir comme d'une arme. individuelle Son nom provient de la méthode employées par les orks pour tuer les prisonniers : attachés au sol, les bras en croix, le marteau de guerre géant était lâché sur eux du haut du donjon. Il est beaucoup plus robuste que les armes ordinaires.

Sabre long "Feuille de Lumière" : DEX 7, M. +0, dégâts 4/13+4, structure 39, 400 PO, robustesse. Ce rare sabre elfe est particulièrement robuste et tranchante. Le motif qui orne sa lame est caractéristique de l'acier de la civilisation disparue des elfes de l'Archipel de l'Eveil : de l'eau qui s'écoule. Seuls quelques elfes forgerons de la Forêt d'Argent en connaissent encore le secret et la technique utilisée pour la forger reste donc un mystère. On raconte que sa lame brillante redonnerait courage et confiance à celui qui la porte.

Sabre long "Shamshir" : DEX 7, M. +0, dégâts 4/13+3, structure 39, 100 PO, acérée. Le nom de ce sabre incurvée berghamite signifie « queue de lion ». Sa longue lame au poids insignifiant et son pommeau légèrement incurvé la rendent très efficace.

Sabre long "Ram Dao" : DEX 7, M. -2, dégâts 4/13, structure 39, 100 PO, arme de maître. Un sabre sacrificiel du Mont Kappa. Un motif caractéristique en forme d'œil orne sa pointe pour représenter le niveau d'éveil atteint par son utilisateur.

ARMES A UNE MAIN

Bâton renforcé de Fygul Cestemus : CON 5, M. +0, dégâts 9(3)+3, structure 38, indisponible à la vente, désarme. Ce bâton vient du célèbre monastère situé sur le piton rocheux de Fygul Cestemus, au nord de la forêt d'Argent. Célèbre pour ses combattants de haut niveau, le monastère garde jalousement le secret de son art martial appelé "la Source du Mal".

Epée large "bouchère" : DEX 5, M. -2, dégâts 3/12+1, structure 24, 30 PO, réservée aux Valreks. Une épée simple conçue par les valreks à l'occasion de leur sédition pour être fabriquée en masse et utilisée sur les champs de bataille. Les soldats lui donnèrent ce nom au vue de ses performances au combat. Sa lourde lame a une courte portée, mais s'avère particulièrement dévastatrice.

Epée large d'Ar-Ghen : DEX 5, M. +0, dégâts 3/12, structure 24, indisponible à la vente. Cette épée, produite en très petit nombre par les forgerons impériaux, est un cadeau réservé aux grands seigneurs de l'Empire d'Amizia. L'Empereur Ar-Ghen la confie en personne à son vassal.

Epée large "Etoile de l'Ouest" : DEX 5, M. -2, dégâts 3/12, structure 24, indisponible à la vente, acérée. Cette épée appartenait au glorieux Capitaine Adrien,

sacrifié au nom de l'intégrité de l'Empire d'Amizia en 985. Elle brille d'une aura surnaturelle au fond de l'océan, au milieu de l'épave de son navire amiral. Les équipages de nombreux navires de la flotte impériale s'en étaient servi pour graver une étoile dans le mât comme porte-bonheur. Sa pointe effilée la rend efficace en attaque, mais peu adaptée à la défense.

Épée large "Main de Népari" : DEX 5, M. -2, dégâts 3/12, structure 14, indisponible à la vente, perce-armure. Une épée bénie censée repousser le mal et protéger son porteur. Elle est utilisée par les inquisiteurs de la Sainte Trinité (chapitre 5, transcendance). Sa très fine lame est plus conçue pour transpercer que pour bloquer les attaques.

Glaive d'Angus : DEX 1, M. +0, dégâts 3/7, structure 34, 12 PO. Cette épée courte est très utilisée dans le Pays de Bray aussi bien pour combattre que pour la vie quotidienne. Sa conception robuste permet une utilisation intensive. Elle tient son nom du forgeron qui l'inventa à Kronsbourg.

Glaive "Wo Dao" : DEX 2, M. +0, dégâts 4/7, structure 14, 72 PO, acérée. Une épée du pays de Wo, dans les Comtés du Grand Est, dont le savoir faire est hérité de la dynastie Dao. La plupart de ces armes n'ont qu'une fonction décorative, et rares sont celles qui sont utilisables au combat. Même dans l'Empire d'Amizia, le tranchant et la puissance des épées du Grand Est sont réputées.

Hache d'arme de la garde impériale : DEX 5, CON 5, M. +0, dégâts 3/12+4, structure 36, indisponible à la vente. La Garde Impériale est une hache défensive légendaire qui s'est transmise de main en main entre les plus grands Vigilants de l'Empire (voir les *cartes de Dja'elan*). Aujourd'hui encore, les gardes qui protègent la famille et le palais impérial en sont équipés.

Hache d'arme "Nun Ban Fu" : DEX 4, CON 3, M. -2, dégâts 3/12+1, structure 26, 48 PO, brise-parade. Bien que son nom signifie « fier guerrier de l'Ouest », la constitution et la décoration de cette hache indiquent clairement qu'elle vient des Comtés du Grand Est. Son nom lui vient peut-être de son inspiration du style impérial. De par son poids, elle est très puissante en attaque et transmet également toute la force des attaques à l'adversaire qui réussit à se défendre.

Hache d'arme "Pourfendeuse des Nains" : DEX 6, CON 8, M. -2, dégâts 4, structure 24, arme honorifique estimée à 20 PO, arme de lancer (portées en mètres : 2/5/10). Comme son nom l'indique, cette arme est le privilège des nains. Eux seuls connaissent le secret de sa forge, et ils ne céderont jamais, à aucun prix, cette arme à d'autres espèces. Même parmi leur peuple, ils la réservent aux plus braves, et seul un nain qui a fait autorité peut se la voir proposer. La particularité de cette hache au double tranchant impressionnant est qu'elle peut être utilisée aussi bien en mêlée qu'au lancer. Elle est entièrement en acier, et sa poignée est recouverte de lanières de cuir. Elle est ainsi très lourde et difficile à manier.

Masse "Glam" : CON 6, M. +0, dégâts 3/9, structure 28, indisponible à la vente, assomme, brise-parade. On raconte que cette masse d'arme noire très ancienne, conçue par un

nain forgeron du Haut Col aurait terrassé un dragon. Les symboles gravés sur le minerai qui la compose semblent mettre en garde celui qui voudrait l'utiliser en scintillant sous la moindre lueur. Cette arme mystérieuse permet de blesser un adversaire même s'il parvient à bloquer le coup tant elle amplifie les vibrations provoquées par le choc des armes. Elle est perdue, scellée dans un bloc de glace, dans les Monts Sacrés, non loin des Marches du Zénith, au fond d'un gouffre abyssale.

Rapière rosorande : DEX 4, M. +0, dégâts 3/9+1, structure 18, indisponible à la vente, désarme. La rosorande est la rapière familiale des nobles du Rosorand, les De Lestac. Exceptionnellement aiguisée, elle est bien équilibrée et très facile à utiliser.

Sabre "Katzbalger" : DEX 3, M. +0, dégâts 3/10+2, structure 20, 16 PO, dégainer gratuit. Un sabre à pommeau en S destinée à être accroché à la ceinture hérité des forgerons du château de Fanste, dans l'Intendance d'Herlond. Le nom Katzbalger signifie « chat bondissant ». C'est un sabre rapide et maniable appropriée pour les duellistes.

ARMES D'HAST

Lance gobeline : DEX 4, M. +0, dégâts 3, structure 18, indisponible à la vente, portée 0/4/8m. Lance en bois souple de 120 cm utilisée par les personnes de petite taille que sont les gobelins ou les nains.

Hallebarde du palais d'hiver : DEX 6, M. -5, dégâts 4/13+3, structure 39, indisponible à la vente, portée 2m, brise-parade. Pensée par un forgeron impérial renommée, cette arme remonte aux premiers séjours de l'Empereur dans son palais d'hiver et ses décorations sont caractéristiques de la garde impériale. Tous ces ornements l'alourdissent sérieusement, ce qui la rend capable d'infliger des dommages à un adversaire en position défensive.

Hallebarde "Impériale" : DEX 6, M. -2, dégâts 4/13, structure 39, 60 PO, portée 2m, dégainer rapide. Elle est différente de la hallebarde habituelle. C'est le croisement entre une lance et une hache. Elle peut couper, percer et accrocher. Sa nature polyvalente et sa puissance d'attaque l'on rapidement rendue très populaire dans l'infanterie impériale et c'est une des plus importantes productions des forges impériales de Sutron. Cette hallebarde particulière couvre un périmètre défensif important bien que son poids allégé la rende quelque peu fragile.

Hallebarde "Naginata" : DEX 3, M. -5, dégâts 4/13, structure 39, 32 PO, portée 2m, immobilise. Cette célèbre arme des Comtés de l'Est est composée d'un long pommeau et d'une courte lame incurvée. Très légère en dépit de sa longueur, elle s'avère très efficace même si son porteur ne dispose pas d'une force physique exceptionnelle.

Trinité : DEX 8, M. -5, dégâts 4, structure 24, 120 PO, immobilise, double attaque, portée 2m. Lance de 250 cm, séparée en trois parties distinctes reliées par des arceaux. Les deux extrémités sont serties de fines lames de 20 cm dotées d'élégantes moulures, tandis que la partie centrale est recouverte de bandelettes de cuir richement travaillées. Cette arme est difficile d'accès, mais permet d'immobiliser, d'empaler, et de couper. De plus, le combat à la trinité

semble l'un des plus périlleux et des plus impressionnants qui soit. la trinité repliée tient dans la housse d'un luth.

ARMES DE JET

Coutelas "Kunai" : DEX 3, PER 4 M. +0, dégâts 2/8, structure 8, portée 20/25/30m, 5 PO, dégainer gratuit. Ces armes sont utilisées par les assassins des Comtés du Grand Est. On raconte qu'il s'agissait à l'origine d'outils de jardinage. Il est aussi souvent lancé qu'utilisé comme arme de poing.

ARMES DE TRAIT

Arc des elfes : DEX 7, CON 3, PER 8, M. +0, dégâts 4+2, structure 28, portée 50/100/150m, arme honorifique estimée à 80 PO. Grand arc composite dont le secret de conception est gardé par les elfes, au sein de la forêt d'argent. Ils sont totalement introuvables ailleurs. Les autres que les elfes ont de grandes difficultés à s'en servir, car ils sont fins et souples et nécessitent une précaution quasi surnaturelle. La corde est remplacée par un cheveu souple et ferme d'elfe. Cela permet d'envoyer de fines flèches très loin.

Arc des orks : DEX 5, CON 7, PER 6, M. -5,

dégâts 3, structure 18, portée 20/40/60m, 6 PO, Arme à deux Mains. Une arme commune chez les guerriers orks dotée d'une lame de la longueur d'une dague fixée sur le manche.

ARMES SOUPLES

Lunes jumelles : DEX 8, M. -5, dégâts 5, structure 48, 400 PO, immobilise, double attaque, portée de 2m. Les lunes jumelles sont deux lames courbes en forme de serpe, chacune dressée au bout d'une chaîne de 1 m. Un bâton en bois creux relie les deux parties de l'arme, et les chaînes peuvent se ranger dans celui-ci. Elle offre la possibilité d'immobiliser un adversaire.

Etoile de Taramès : DEX 8, M. -5, dégâts 5, structure 48, 40 PO, immobilise, assomme. Bâton muni d'une lourde chaîne au bout de laquelle est fixée une boule cernée de pics en acier qui représente l'astre solaire. C'est la sœur jumelle de l'étoile du soir. Elle permet d'immobiliser son



adversaire.

Etoile de Kigaël : DEX 8, M. -5, dégâts 4+2, structure 45, 40 PO, immobilise. C'est une arme composée de trois parties. Une longue lame courbe en forme de croissant de lune, reliée à une chaîne. Le tout monté sur un bâton de bois et d'acier. Elle est terriblement difficile à manipuler, mais tout aussi redoutable lorsqu'elle blesse. De plus, sa chaîne permet les mouvements d'immobilisation de l'adversaire. Elle fut inventée par les grands maîtres des forges, et elle reste leur secret exclusif. Bienheureux celui qui peut en étudier un exemplaire, car elles sont bien rares dans l'empire.

BAGARRE

Armes de poing "griffes de tigres" : DEX 3, AGI 3, CON 3, M. +0, dégâts 2/8, structure 8, 20 PO, double attaque. Ces poings sont prisés par les assassins des Cités-Oasis. Elles ont constituées de séries de griffes acérées fixées sur des gants. Les blessures infligées ressemblent aux lacérations d'un animal. Elles sont très efficaces en attaque.

Armes de poing "Prompte et Honte" : DEX 4, AGI 4, CON 4, M. +0, dégâts 2/8, structure 23, 30 PO, double attaque, robuste. Ces poings furent découverts par des braconniers sur l'Archipel de l'Eveil. On ne sait qui les a conçus à l'origine et on leur attribue des véritables œuvres d'art. Leurs lourdes lames robustes sont très efficaces en défense.

Armes de poing "Saïs" : DEX 4, AGI 4, CON 4, M. +0, dégâts 2/8, structure 18, 40 PO, double attaque, perce-armure. Ces armes proviennent du Nord des Comtés de l'Ouest. Elles ressemblent à des tonfas dotés d'une petite lame près de la poignée destinée à attaquer entre les jointures d'une armure protectrice.

Armes de poing "tonfas" : DEX 4, AGI 4, CON 4, M. +0, dégâts 2/8+1, structure 18, 40 PO, double attaque, assomme. Ce type d'armes est exclusivement utilisé dans les arts martiaux des îles de la Péninsule du Soleil. Ils sont aussi efficaces en attaque qu'en défense.

Dague "fil d'acier" : DEX 2, M. -1, dégâts 3/8+3, structure 8, 100 PO, dégainer gratuit, acérée. Cette fragile dague elfe est capable de trancher en deux un cheveu posé sur sa lame. Cependant, elle ne doit jamais être négligée et requiert un entretien quotidien. Elle délivre un coup d'une rapidité si phénoménale que l'air semble fendu en deux sous son effet.

Dague "Khanjar" : DEX 2, M. -1, dégâts 2/8+3, structure 8, 40 PO, dégainer gratuit, acérée. Inventé par les nomades Taag au deuxième siècle, cette arme s'est répandue du Bergham aux steppes barbares. Sa lame incurvée très aiguisée lui a donné son nom qui signifie « couteau à viande » en berghamite.

Dague "machette" : DEX 2, M. -1, dégâts 2/8, structure 23, indisponible à la vente, dégainer gratuit, brise-parade. Un type de grand couteau utilisé par les populations côtières de l'Archipel de l'Eveil. Les modèles les plus courants sont des répliques fabriqués dans l'Empire sur la base des croquis rapportés par Djaëllan et n'ont que peu d'attrait. Un original possède une lourde lame et peut infliger des dommages même quand l'adversaire pare.

Dague "Mughal" : DEX 1, M. +0, dégâts 3/8, structure 13, 20 PO, dégainer gratuit, acérée. Elle fut créée sous le règne du seigneur Mughal du Bergham au début du sixième siècle et devint rapidement l'arme la plus populaire de tout le sud du désert. Elle est aujourd'hui passablement oubliée. De par sa petite taille, elle n'inflige pas beaucoup de dommages mais il est facile de toucher un adversaire avec.

Dague "N'galo" : DEX 1, M. +0, dégâts 2/8, structure 13, indisponible à la vente, dégainer gratuit, perce-armure. Cette épée courte est conçue pour frapper les points faibles des armures. De nombreux soldats de la Péninsule du Soleil en sont équipés afin de pouvoir faire face à un adversaire en armure. Elle est réservée à l'armée du tyran de la Péninsule du Soleil, N'galo Toreda.

Faucille "Mandori" : DEX 1, M. +0, dégâts 2/4+1, structure 15, indisponible à la vente. La faux au nom du Dieu de la Mort. On dit de cette arme qu'elle est capable de collecter les âmes... Elle fut fabriquée par l'Ange de la Mort, un ancien guerrier barbare qui vivait dans les Steppes Barbares, au cœur des marais du Démon. Il n'avait aucune raison de craindre les blessures car il était un des Peaux Gravées. Cette arme, aujourd'hui reproduite par les forgerons des Steppes Barbares, ne dispose donc d'aucune capacité de défense.

BOUCLIERS

Bouclier entier "Soleil de Taramès" : CON 6, M. +8 (offensif -2), structure 20, robuste. On dit qu'une poignée de ces boucliers entiers rarissimes aurait été oublié sur Amizia par Taramès lui-même. Il remplirait le cœur du porteur de courage... Il est aujourd'hui l'apanage des membres de l'ordre des Templiers.

Bouclier entier de combat : CON 6, M. +5 (offensif -5), dégâts 2/6+2, structure 20, 15 PO. Ce bouclier entier est équipé d'un pic de combat pour les attaques rapprochées.

ARMURES LEGERES

Armure d'anneaux des elfes : CON 4, Protection 4, pénalité d'armure +0, structure 15, indisponible à la vente. En récompense de hauts faits, les elfes commandent à leurs forgerons une superbe armure légère, protectrice et totalement discrète.

ARMURES LOURDES

Armure de plaques elfe : CON 6, protection 8, structure 45, indisponible à la vente. L'armure portée en son temps par l'armée des elfes. Ses secrets n'ont jamais été percés par les artisans d'Amizia.

Armure de plaques de la Cour Elfique : CON 6, protection 10, pénalité d'armure -4, structure 50, indisponible à la vente. L'armure portée par les soldats d'élite de la forêt d'Argent. Son porteur, si tant est qu'il soit assez robuste, ne sent presque plus sa présence.

Armure de plaques des Templier : CON 10, protection 10, structure 50, indisponible à la vente. Le Questeur qui accède au rang de Templier se voit offrir une armure que les Artisans Templiers lui feront sur mesure, de façon à



LA MAGIE

chapitre 4

L'utilisation de la magie repose sur des pierres magiques appartenant à l'une des six, chacun associée à une couleur : Air (blanc), Eau (bleu), Feu (rouge), Lumière (jaune), Nature (vert) et Terre (brun). Alors que les pierres marquées d'une runes sont courantes dans la vie d'Amízia, les magiciens se réservent l'usage des pierres pures. N'étant pas marquée d'une rune qui facilite un sortilège tout en la bridant, elles permettent d'accéder à l'ensemble des sortilèges de leur sphère d'appartenance.

Les six écoles de magie

Les six écoles de magie sont organisées selon une structure et une hiérarchie commune. Il existe 5 rangs dans la hiérarchie d'une école, des centaines de novices à l'unique Maître de Sphère.

LA HIERARCHIE DES ECOLES

Pour pouvoir prétendre à une promotion dans la hiérarchie des écoles, un magicien doit disposer d'un *Esprit* minimum.

Novice	0
Initié	2
Mage	5
Archimage	10
Maître de sphère	15

Le novice est formé par un mage en parcourant le monde à ses côtés. Ce dernier lui ouvre les yeux sur le potentiel et la sagesse infinie contenue dans la pierre pure. Quand le mage estime le novice prêt, il le conduit à l'école pour engager son enseignement magique.

L'initié connaît les enseignements fondamentaux et doit être mis à l'épreuve par le mage qui l'a formé. Habituellement, cette épreuve est longue et peut prendre jusqu'à un an. En cas d'échec, une nouvelle chance lui est donnée, à moins qu'il n'ait fait preuve d'un comportement contraire à l'esprit de sa sphère, auquel cas il est tué immédiatement.

Le mage a réussi son épreuve et doit s'en aller de par le monde pour enrichir sa pratique tout en pondérant son usage de la magie. En route, il formera plusieurs novices. Avec l'expérience, il peut se voir attribuer deux types de missions : superviser la formation des disciples au sein de

l'école, ou devenir ambassadeur de son école auprès des autres sphères de magie.

L'archimage veille, aux côtés du Maître de Sphère, au bon accomplissement des missions de l'école. Seuls les plus sages et les plus éveillés sont élus à ce rang. L'un des archimages lui succédera un jour.

Il a conjointement développé un potentiel magique capable de détruire Amízia et une sagesse infinie. Il veille à ce qu'aucun esprit malveillant ne se dissimule dans les rangs de l'école.

LE REGLEMENT DES ECOLES

Ces règles furent créées en même temps que les écoles et nul ne les enfreint sans le payer de sa vie.

Les écoles de magie vous interdisent formellement d'étudier une autre sphère que la leur sous peine de mort. Votre vie ne doit suivre qu'une seule des couleurs du spectre de la magie. Blanc pour l'Air, bleu pour l'Eau, rouge pour le Feu, jaune pour la Lumière, vert pour la Nature et brun pour la Terre. Avec le temps, les reflets de cette couleurs transparaissent dans le regard des magiciens.

Vous ne devez en aucun cas révéler l'emplacement de l'école de magie car celle-ci est sacrée. Un mage ne peut conduire qu'un seul novice à la fois à l'école pour lui enseigner ses arcanes.

Quatrièmement, votre carrière de magicien n'est liée qu'à votre talent dans la magie et à votre respect de la hiérarchie de l'école. Si vous ne parvenez pas à accomplir ce que l'on attend de vous, votre formation s'arrête. Le mage qui vous encadre est le seul à pouvoir décider et à pour vous la responsabilité la parole auprès des supérieurs. Dans tous les cas, personne n'envisagera de vous faire

progresser dans la hiérarchie si vos aptitudes ne répondent pas aux exigences minimum des écoles.

Enfin le grimoire de la sphère n'a cessé de se développer sous l'impulsion créative des magiciens. Il existe une infinité de sortilèges qui peuvent être découvertes. Le Meuji peut inciter les Joueurs à en découvrir de nouvelles !

LA MAGIE COMMUNE

Test d'Esprit + Magie contre la difficulté du sort.

Recourir à la magie commune ne puise pas dans le Potentiel Magique. La difficulté intrinsèque de la magie commune réside dans le fait qu'elle se pratique sans la pierre pure pour canaliser la puissance des sortilèges. Tout échec se transforme en maladresse.

■ SOUFFLE INTERIEUR

Le magicien peut consacrer un tour complet, sans action ni réaction, à restaurer une partie de son Potentiel Magique, égale à son Esprit, en puisant dans l'essence magique environnante. Le magicien peut recourir chaque jour à son souffle intérieur un nombre de fois égal à son rang magique.

■ PREPARER UNE PIERRE RUNIQUE

En réussissant à accomplir le sortilège inscrit par la rune apposée à une pierre marquée, le magicien permet à toute personne d'utiliser cette pierre sans épuiser son potentiel magique un nombre de fois égal à l'Esprit du magicien. Une réussite critique permet d'obtenir un critique sur un résultat de 19 et 20 sur le D20 en utilisant cette pierre magique.

■ DETECTION DES PIERRES MAGIQUES

Le magicien entre en connexion avec les pierres magiques et les ressent, qu'elles soient marquées ou pures, à Esprit x10m par un test de Magie de 20. Un 25 identifie sa sphère d'appartenance, un 30 détermine le sortilège d'une pierre marquée. Une réussite critique double la portée et donne l'ensemble de ces informations.

■ ESTIMATION

Le magicien découvre le rang du magicien se trouvant à Esprit x10m de lui par un test de Magie en opposition. Une réussite critique double cette portée et réussit automatiquement.

■ SCELLER UNE PIERRE MAGIQUE

Au contact, le magicien scelle une pierre magique, pure ou marquée, dans le corps d'une personne ou dans un objet avec un test de Magie de 40. Une réussite critique permet à l'utilisateur d'obtenir un critique sur un résultat de 19 et 20 sur le D20 en utilisant cette pierre magique.

■ GRAVER UNE PIERRE PURE

Au contact, le magicien transforme appose une rune sur une pierre pure et la transforme en pierre marquée avec un test de Magie de 50, comme le firent les premiers Maîtres de sphère à l'issue de la bataille de Verdunia. Le magicien choisit le sortilège à marquer par la rune parmi ceux qu'il connaît dans la limite de son rang. Une réussite critique permet d'obtenir un critique sur un résultat de 19 et 20 sur le D20 en utilisant cette pierre.

La magie des Sphères

Grâce à une pierre pure, vous pouvez tenter de lancer n'importe quel sortilège dont les effets relèvent de sa sphère d'appartenance.

Chaque sphère de magie comprend une infinité de sortilèges dont la seule limite est l'imagination du magicien (et l'approbation de ses idées par le Meuji).

LES VOIES DES SPHERES

Lors que le joueur envisage un sortilège, il annonce le type d'effet, ou "voie", qu'il utilise.

La pratique des magiciens a démontré qu'il n'y avait pas plus de 5 voies : la création, le changement, la projection la manipulation et une voie spéciale que l'on ne retrouve pas dans les autres sphères.

■ LA VOIE DE LA CREATION

La magie est matérialisée au sens propre du terme en un objet, une manifestation climatique ou autre : contrôle des éléments de la sphère, altérations importantes, apparition de matière....

■ LA VOIE DU CHANGEMENT

La magie transforme la matière relevant de sa sphère pour renforcer ou altérer ses propriétés, voire lui en attribuer de nouvelles.

■ LA VOIE DE LA PROJECTION

La magie émet des éléments de la sphère pour des sortilèges à caractère offensif le plus souvent.

■ LA VOIE DE LA MANIPULATION

La magie permet de déplacer ou manipuler la matière relevant de la sphère. Indirectement elle permet aussi de soutenir les actions à accomplir.

■ LA VOIE SPECIALE DE CHAQUE SPHERE

Une magie particulière qui possède des attributs que d'autres n'ont pas. Les secrets des maîtres de sphère relèvent notamment de cette voie.

LANCER UN SORTILEGE

Test d'Esprit + Magie de 10.

Un sortilège requiert un test d'Esprit associé à la compétence Magie et épuise le Potentiel Magique de 1. Le magicien annonce le type de sortilège qu'il lance).

Une réussite critique, obtenue par un 20 sur le D20, double les effets du sortilège. Le magicien peut renoncer à cet effet et décider de ne pas dépenser de PM à la place.

L'effet d'une maladresse, obtenue par un 1 sur le D20, dépend de combien le sortilège a été manqué :

0 et +	Simple échec du sortilège
- de 5	Limite le D20 de 10 pendant <i>Esprit</i> tours
de 5	Fait tomber le PM à 0
de 10	Le sort se retourne contre le lanceur.

Les effets sont retranscrits dans le jeu par la différence entre le résultat du test et la difficulté du sortilège. Il n'y a pas de niveaux de réussites en magie. Le sortilège n'a en principe d'effet que sur le magicien et a une durée instantanée.

■ EXTENSION DE LA ZONE D'EFFET

A la base, le sortilège porte jusqu'à *Esprit* x10 mètres du magicien sur une cible de taille humaine. La zone d'effet ciblée par le sortilège peut être agrandie en infligeant une pénalité au test de Magie.

Une cible de taille humaine	-
Sphère de <i>Esprit</i> mètres de diamètre (<i>Esprit</i> cibles de taille humaine adjacentes)	-2
Sphère de <i>Esprit</i> x10 mètres de diamètre (<i>Esprit</i> x10 cibles de taille humaine adjacentes)	-5

■ PROLONGEMENT DE LA DUREE

A la base un sortilège est instantané et n'a pas de durée mais le magicien peut consacrer un surcroît de Potentiel Magique pour l'augmenter.

Instantané, le temps d'1 action	1 PM
<i>Esprit</i> tours de combats	2 PM
<i>Esprit</i> minutes	5 PM
<i>Esprit</i> heures	10 PM

LES EFFETS DU SORTILEGE

Etant donné le caractère improvisé de la magie en Amizia, les sortilèges n'ont pas vraiment d'effets bien déterminés, quelque soit leur voie. La règle générale des effets veut qu'ils augmentent en fonction des réussites obtenues lors du test de Magie. Voici quelques exemples d'effets qui permettront aux Joueurs et au Meuji d'inventer leurs sortilèges.

■ ATTAQUER ET INFLIGER DES DEGATS

La magie émet des éléments de la sphère pour des sortilèges à caractère offensif le plus souvent. Les dégâts d'une attaque sont de 5 par réussite + *Esprit*.

réussite	<i>Esprit</i> + 5 points de dégâts
de 5	<i>Esprit</i> + 10 points de dégâts
de 10	<i>Esprit</i> + 15 points de dégâts

■ DEPLACER LES ELEMENTS DE LA SPHERE

La magie permet de déplacer ou manipuler la matière relevant de la sphère jusqu'à *Esprit* x10 mètres du magicien.

Lorsque l'élément déplacé entre en contact avec autre chose, les deux éléments entre choqués perdent des points de vitalité ou de structure à la façon d'une attaque magique (voir attaquer et infliger des dégâts).

réussite	Déplace une masse de 200 kg
de 5	Déplace une masse de 500 kg
de 10	Déplace une masse de 1000 kg

■ GENERER DE LA MATIERE

Le contrôle des éléments de la sphère permet de faire notamment apparaître la matière de la sphère. Les effets du sortilège peuvent s'exprimer de différente façon : un volume en mètre cube, une surface ou encore une masse...

réussite	2m ³ , 20m ² , 200 kg...
de 5	5m ³ , 50m ² , 500 kg...
de 10	10m ³ , 100m ² , 1000 kg...

■ GENERER UNE ARME OU UNE ARMURE

Dans le cas particulier de la création d'une arme ou d'une armure, le test renvoie directement à l'Artisanat (chapitre 1). Le Meuji, ou le joueur en accord avec le Meuji, peut ensuite souhaiter un effet particulier en fonction de la matière qui la constitue : une arme de lave peut infliger des dégâts de feu supplémentaire (2 points par tour), la glace peut être très maniable (pas de maniement), la terre très solide (particularité robuste).

■ SOUTENIR OU PENALISER

Un sortilège peut offrir un bonus ou infliger une pénalité dans bien des circonstances. Il peut s'agir d'une aptitude particulière qui est modifiée, ou d'une matière, ou encore d'un élément extérieur qui impose un modificateur de contexte. On peut imaginer bien des situations.

réussite	Bonus ou pénalité de 2
de 5	Bonus ou pénalité de 5
de 10	Bonus ou pénalité de 10

■ LA VOIE SPECIALE DE CHAQUE SPHERE

Une magie particulière qui possède des attributs que d'autres n'ont pas. Les secrets des maîtres de sphère relèvent notamment de cette voie.

"Chacun d'entre nous connaît son rôle."



La sphère de l'Air

Les magiciens de l'Air sont convaincus d'être les maîtres d'Amizia. Cette suprématie revendiquée leur interdit d'intervenir dans les conflits qu'elle observe car le parti qu'ils prendraient serait toujours victorieux. Il émane d'eux une suffisance qui est insupportable.

Ils sont vêtus de simples toges blanches au sein de l'école. Ils portent un collier de bois clair dans lequel est serti leur pierre pure de couleur blanche. Révéler ce pendentif est un signe de grande confiance. En accédant au rang d'initié, le magicien scelle sa pierre dans un pendentif en bois.

Le premier Maître de sphère, Nabusso, découpa le sommet d'une des Montagnes Sacrées pour le retourner et y bâtir le Palais Céleste avant de lui faire prendre son envol. Elle est accessible une fois par an, par les Marches du Zénith et le Passage du Crépuscule.

Le Palais Céleste est constitué de murs de marbre blanc sans toit pour les séparer du ciel. Au cœur d'un dédale de pièces et de places en colonnades, une tour, qui ne comporte ni dalles ni escaliers, se gravit sur les drapés des archimages pour rencontrer le Maître de Sphère.

Initié Lowerhame, nain du Haut Col. Refusé à l'école du Feu, il a une revanche à prendre. Son maître fut attiré par sa combativité et son ego sans limite.

Mage Physal Ildur, elfe de la forêt d'Argent. Son potentiel est si incroyable qu'il a déclenché un sortilège d'archimage alors qu'il était seulement disciple. Sa conviction de devenir un puissant parmi les siens lui vaut la haine de nombreux magiciens.

Mage Cardieth, humain d'Hénérion. Navigateur des mers en quête de disciples à éprouver pour l'école, son port d'attache est Sandriano.

Archimages du Conseil des Cinq, humains. Les archimages de l'Air ont la particularité de toujours être ensemble. Ils vivent presque en permanence dans la haute tour sans toit du Palais Céleste.

Maître de Sphère Eniabor, humain de la forteresse de l'empire. Il ne se montre jamais et préfère communiquer par les Sylphes et les nuages qui adoptent alors ses traits et soufflent sa colère. Il peut rendre le ciel acide pour empoisonner les terres.

Nous sommes les observateurs du monde. Les vents nous apportent toute ses musiques, les chants d'allégresse comme les cris d'agonie.



CREER

Apporter de l'air pour respirer, générer de l'air, générer une sphère de silence

CHANGER

Purifier l'air, ajuster la température, adhérence par le statique, changement climatique (nuage de poussière incapacitant, tonnerre assourdissant, cyclone immobilisant), vitesse par champ magnétique

PROJETER

Charge de statique (écoeurement, énervement), Attaque électrique (électrocution, éclair, foudre, sphère foudroyante...)

MANIPULER

Déplacer les odeurs, amplifier la voix, porter un message murmuré, mouvoir par les vents (tourbillon, envol, navire, tornade...)

SPECIAL

Apesanteur, ciel acide (maître de sphère)

La sphère de l'Eau

Les magiciens de l'Eau sont comme la neige : dérangeants et agréables à la fois. Le plus souvent ils ont la froideur de la glace lorsqu'on les rencontre et la douceur de l'embrun quand on les connaît. Ils sont toujours déterminés à endiguer le mal et ne tergiversent pas dans les moyens à mobiliser du moment qu'aucun innocent ne peut souffrir de leur intervention dans les affaires des hommes. Solitaires dans l'âme, ils ne s'associent avec d'autres personnes que le temps d'accomplir un devoir précis. Ils portent de longues robes blanches à motifs bleus au sein de leur école. Les magiciens de l'Eau ne portent pas d'armures ou d'armes qui n'ont pas été créées par leur magie.

Même les navigateurs les plus aguerris ne se risquent pas autour du pic de Dapata. Ses falaises renvoient le hurlement déchiré des mers du Sud. De nombreuses épaves se sont déjà embrochées sur la mâchoire de roches saillantes qui garde le pic et seule la magie permet de s'approcher de l'école qui se trouve au cœur même du rocher. On entre à l'intérieur par un conduit situé à quinze mètres sous le niveau de la mer pour accéder à une caverne spacieuse. L'entrée est éclairée par la lumière du soleil qui passe au travers de grilles situées au sommet du pic.

Palais naturel et splendide, l'école regorge de torrents artificiels, d'étangs, de mosaïques bleutées sur les murs et de chutes d'eau. Des jardinets parcourus de sentiers en coquillages abritent des plantes aquatiques aux mille couleurs. L'air gorgé d'humidité y est miroitant et cristallin. Plus profondément, un passage mène à une caverne gigantesque où l'eau coule du haut des parois jusqu'à un somptueux bassin avant de rejaillir en cascades limpides. Des ponts de glace, entretenus par les disciples tandis qu'ils fondent sous la chaleur, enjambent les trésors des océans : perles, coraux, nacre, os sculptés provenant de mystérieuses

créatures marines. Par delà ces chemins gardés on peut atteindre la grotte sous-marine où le Maître de sphère profite de la vue panoramique offerte par la vitre glacée donnant sur la muraille de coraux qui soutient le Pic.

Mage Whalog, humain des Terres Fertiles. Issu de la compagnie des Ancres, il souhaite aider les autres en usant de ses talents magiques. Il est impatient et toujours en quête d'un savoir nouveau qui étendrait son pouvoir.

Archimage El'eri, humain d'Hénérion. Habile et ingénieux, il recherche sans cesse de nouvelles voies aux sorts traditionnels. Il est toutefois farfelu et un peu difficile à suivre, ce qui n'en fait pas le maître le plus pédagogique.

Maître de sphère Ria Saahiltak, humaine des duchés de l'Ouest. Séduisante et sérieuse, elle officie le plus souvent comme messagère de l'école et vogue bien souvent au fond des fleuves à l'aide de montures aquatiques. Elle est aussi somptueuse que sévère. Ses longs cheveux noirs attachés par un filet d'eau en ont fait fondre plus d'un. Son secret porte sur l'ère glaciaire et le raz-de-marée



"L'Eau est la force qui apporte la vie et qui se nourrit d'elle. Elle étanche la soif des hommes comme celle des forêts. Sans eau, point de vie. Sans vie, point d'eau."

CREER

Générer de l'eau, un objet de glace (arme, armure), mur de glace, sphère ou geôle de glace

CHANGER

Purifier l'eau, extraire l'air pour respirer, ajuster la température de l'eau, provoquer un changement climatique (forte averse, brouillard épais, blizzard)

PROJETER

Attaque de grêle (pic, pluie), attaque givrante (verglas, gel au contact)

MANIPULER

Manipuler l'eau à volonté (arme souple, corde), favoriser la natation, porter un message par les eaux, mouvoir par les courants (tourbillon, ressac infranchissable, mer d'huile, vague déferlante)

SPECIAL

Résister au froid, Monture aquatique, Refroidissement planétaire (maître de sphère)

La sphère du Feu

Les rangs élevés méprisent ou ignorent les novices qui sont bien plus nombreux que dans les autres écoles. Il leur faut faire leurs preuves sans aucun soutien.

Les Mages du Feu sont vêtus d'habits solennels qui renforcent l'impression de puissance qui émane d'eux. Leurs teintes favorites restent incontestablement le noir, le rouge et l'or. La solitude et la souffrance des magiciens du Feu ne sont égalées que par leur puissance et leur soif de paix. Une fois arrivé au statut d'Initié, le magicien fusionne sa pierre pure et son corps : le front si c'est un homme, le ventre si c'est une femme.

L'école du Feu se trouve au cœur du volcan de Contria, dans la région des Collines de Feu de l'empire. Sœur jumelle de l'Eau, l'école du Feu est présente la même architecture, à la différence que l'eau cède le pas au magma. Les murs des couloirs sont recouverts de centaines de braseros vides entretenus par les novices. Chaque pièce dispose au moins d'un foyer ou d'un ruisseau de lave qui serpente entre les pierres. L'école entière est léchée par les flammes crépitantes, et l'encens masque avec peine l'odeur de chair grillée qui se dégage des salles d'entraînement des magiciens. A partir du rang d'initié il est possible d'accéder à de petites salles de méditation et de jeu où la température est très élevée. On accède à la salle d'entraînement des magiciens en traversant un dédale de couloirs sinueux et interminables. Les dimensions colossales de l'aire de combat permettent aux milliers de magiciens de se réunir au bord de la fosse où palpite le cœur du volcan. Une plate-forme abritant le Maître de Sphère y lévite.

Initié **Visnan Ildur**, elfe de la forêt d'Argent. Il étudie sans cesse pour aller toujours plus loin dans la sphère du Feu. Il ne s'intéresse qu'à cela et n'envisage que très peu le rôle de sage que doivent jouer les mages. Un novice à son service pourrait changer la donne.

Mage **"Flamme du Désert"**, humain Taag. Il s'est éloigné de l'ordre pour se mettre au service de Kunpaëtku. Son rêve est de devenir intendant des Cités-Oasis. Son talent au combat est exceptionnel.

Maître de Sphère **Merkal**, humain de l'intendance d'Herlond. Sombre et réfléchi, il sort très peu des Collines de Feu. Il privilégie l'introspection et assure son rôle avec

les autres grands mages : repousser les prêtres et organiser les défenses de l'école. Son secret est de pouvoir transformer en cendres soit pour voyager dans les courants chauds, soit pour simplement carboniser les ennemis. Il peut encore provoquer une éruption volcanique à tout moment.

"La maîtrise du Feu distingue l'homme de l'animal."

Il le réchauffe l'hiver, éclaire ses nuits, éloigne les loups, et referme ses blessures.

Caresse pour l'ami, morsure pour l'ennemi."



CREER

Générer du feu, un objet en roche volcanique (arme), générer des cendres (nuage incapacitant, fumées toxiques, pluie de cendre qui masque la lumière et baisse la température)

CHANGER

Sang en lave (blesse au contact), solidifier les fumées, armure de fournaise, aura de chaleur, canicule

PROJETER

Comète éclairante dans le ciel, attaque de lave (dard de lave, éventail sur plusieurs cibles, sphère volcanique)

MANIPULER

Contrôler les flammes, déplacer les cendres et les fumées

SPECIAL

Résister à la chaleur, cautériser les blessures (supprime la douleur sans guérir), éruption volcanique (maître de sphère)

La sphère de la Lumière

La magie de la Lumière fut bannie au même titre que leurs plus nombreux utilisateurs, les elfes. Même les pierres marquées de la Lumière sont rares aujourd'hui, car la plupart d'entre elles sont enfermées à Novance, dans les coffres du Grand Ordonnateur du clergé.

Seule une poignée de magiciens continuent à transmettre leur enseignement.

Ils n'élèvent jamais plus la voix, ils parlent et se déplacent doucement, à la manière des ombres.

Leur vérité cache toujours quelque chose. Les magiciens de la Lumière portent des vêtements légers et unis, souvent blancs ou noirs.

Par le passé ils portaient aussi une cape tourbillonnante de couleur voyante. De nos jours, plus longtemps le magicien sera capable de cacher son identité et ses talents, plus longtemps il pourra vivre en société.

L'ECOLE DE LA LUMIERE

Les illusions sont omniprésentes au milieu de la mer du Milieu et l'on ne peut trouver l'école sans y être invité. L'école voyage et passe là une fois par année.

Presque en ruine, elle ne compte plus qu'une poignée de magiciens et n'est plus entretenue depuis bien longtemps. Elle semble abriter un nombre impressionnants de pièces dont les issues se déplacent et glissent au gré du temps.

Mage Rutadriel, humain du royaume d'Arkhör. Il y a presque un siècle, les magiciens de la Lumière cohabitaient avec une secte d'érudits qui priaient Kigaël dans le royaume d'Arkhör. Ces derniers furent massacrés par le clergé pendant l'absence des magiciens. Rutadriel, le plus fort d'entre eux, décida de dormir d'un sommeil surnaturel conféré par la bière de lune rousse des gnomes brasseurs.

Archimage Sylvénérion, elfe de la forêt d'argent. C'est un des lieutenants de Zahn (Voir les Carnets de Djaëlan).

Archimage Gaënis, demi elfe de Valencie. Il enquête sur la disparition du Maître de Sphère Ménésis et soupçonne fortement Sylvénérion. Malheureusement celui-ci le surclasse largement dans le domaine de la magie. Voici une de ses grandes pensée : « Notre perception du monde en détermine notre compréhension. Rendons grâce à la

Lumière, qui nous ouvre les yeux, nous offrant la vie telle qu'elle est, faisant fi des mirages du désert ou des caprices de la nuit. »

Maître de Sphère Ménésis, elfe du Grand Est: Capturé par Zahn et retenu dans le domaine du Dragon qui se trouve au-delà des Montagnes Sacrées, le Maître de Sphère est gardé vivant. Il est capable de provoquer une éclipse éternelle qui sèmerait la folie sur le monde.

"Eclairer ce qui est bon et plonge le reste dans l'obscurité."



CREER

Générer de la lumière (lueur dans la main, sphère éclairante), générer une ombre qui tend une embuscade

CHANGER

Translucide, Brillance, clignotement, miroitement, absorption de la lumière (se dissimuler dans l'ombre), vision périphérique, vision passe-muraille, invisibilité

PROJETER

Lumière qui guide une cible, faisceau aidant la visée, étirer son ombre (espionner, combattre)

MANIPULER

Dissiper les illusions, changer d'apparence, mirage, ralentir la lumière pour surprendre, fondre dans son ombre pour se déplacer

SPECIAL

Clonage, portail de voyage à la vitesse de la lumière, éclipse (maître de sphère)

La sphère de la Nature

Omnipotents et respectueux à la fois, les magiciens de la Nature maîtrisent jusqu'au souffle de vie mais respectent profondément les lois de la nature. Le Mage Guédérés aime à répéter ce dicton de sa composition : « N'importe qui peut tuer l'alouette mais il est plus difficile d'imiter son chant ». Ils considèrent enrichissante la pratique des druides qui apprennent à vivre des bienfaits de la nature même s'ils ne prient pas Cernumo comme eux.

Ils concentrent leurs efforts pour assister les Hommes qui cultivent la paix. Ils surveillent aussi le chaos qui se manifeste dans le monde et interviennent parfois dans l'ombre du pouvoir corrompu pour mettre un terme à son influence néfaste. Les magiciens de la Nature sont humbles et préfèrent une simple robe brune et des sandales à une riche parure. Ils laissent leurs cheveux pousser, et les hommes portent la moustache et la barbe.

Le plateau des Terres Fertiles qui l'accueille offre un spectacle de toute beauté car les animaux y abondent et les peuplades aborigènes y vivent en harmonie avec leur environnement. Il n'existe pas réellement de bâtiment, mais plutôt un havre de paix qui accueille les magicien.

Quand le soleil se couche, ses reflets sur la surface de la rivière et les cristaux qui jaillissent de la chute d'eau font sourire chaque jour le Maître de sphère, un vieil homme rabougri niché au bord d'une falaise. Un des archimages, souvent une magnifique femme, marche alors en silence vers un petit autel de bois et de pierre pour sonner une cloche en orichalque, indiquant à tous que l'heure du repos approche. Cette cloche a été fondue à partir d'une lame forgée d'orichalque par les nains venus en pionnier il y a bien longtemps avant de s'installer dans le Siamey voisin. Ceux-ci ont depuis juré de ne révéler à personne qu'ils avaient découvert d'innombrables gisements d'orichalque sous le plateau des Terres Fertiles.

Initié Gardihn, nain du Siamey. Il aspire à la magie depuis son enfance. C'est un étudiant assidu et déjà très sage pour son jeune âge.

Mage Sylvénara, elfe originaire de la forêt d'Argent exilée dans le désert Takla Makan. Versée dans les arts magiques afin de servir la paix et la justice, elle devint en peu de temps la coqueluche de l'école. Elle était un modèle pour

ses pairs jusqu'à ce que son frère disparu, l'Archimage Sylvénérion, lui propose de le rejoindre auprès de Zahn.

Mages Sérya et Sylphe, aborigène et elfe du Grand Est. Ils se chargent essentiellement de l'organisation de l'école de la Nature et de la formation des magiciens.

Mage Guédérés, humain de la Péninsule du Soleil. Il aspire à fusionner avec la Nature sans jamais l'offenser. Son teint sombre et son aspect dur effraient les jeunes membres de la sphère alors qu'il fait pourtant peu usage de son pouvoir.

Archimages Dogter, Himlens et Torp, humaines du Grand Est. Ces trois sœurs jumelles sont les trois successeurs potentiels de Heimdal. Leur puissance n'a d'égale que la confiance que le Maître de sphère place en elles. Elles restent toutefois accessibles et prêtent volontiers assistance aux autres magiciens. Elles se réunissent une fois par semaine avec le Maître.

Maître de Sphère Heimdal, barbare du Nord de l'Intendance d'Herlon. Ce vieil homme humble converse volontiers avec ses magiciens. Il est passionné par son petit potager et aime à relater la souffrance que son clan connut quand les vents pestilentiels lancés par la magie de l'Air sur la Lande Morte affectèrent leurs terres proches de la Muraille. Il nourrit un discret ressentiment envers les magiciens de l'Air à ce propos. Il a pour secret la création de la vie et la résurrection.

"J'entends vanter la morsure du feu, l'inflexibilité de la terre, la caresse de l'air, ou encore les bienfaits de l'Eau.

Toutefois ce ne sont que les ingrédients de la Nature.

Quel cuisinier y accorderait plus d'importance qu'au résultat final ?"

CREER

Mutation (pince, langue extensible, toile d'araignée, poison), accélération ou ralentissement de la vie, restaurer un membre

CHANGER

Sang acide (blesse au contact) Imitation d'un cri, imitation d'une capacité physique ou sensorielle animale, amélioration des guérisons naturelles, guérison des blessures, résistance à la douleur,

PROJETER

Attaque virale (Infection des blessures, malaise), nuée de parasite, souffle bienfaiteur (restauration de PV)

MANIPULER

Empathie animale, mémoire végétale, orientation naturelle, déplacement de la flore (ouverture des pistes, mur de ronces)

SPECIAL

Résurrection, créature, armée des morts (maître de sphère)

La sphère de La Terre

Les magiciens de la Terre sont discrets et laconiques. Leur apparence est aussi robuste que leur pouvoir est puissant. Leur première préoccupation est d'aider les hommes à s'adapter à leur environnement sans bouleverser l'apparence des lieux.

A travers l'histoire, ils s'opposèrent ainsi à la bonification du marais de Sirlelui dans les Steppes Barbares, à la création d'oasis artificiels sur la route de la Soie, ou encore à l'aplanissement d'une partie du Pays Vert pour favoriser le développement de routes commerciales qui éviteraient la vallée des Trolls. Ils ont le devoir de récupérer les pierres précieuses disséminées dans le monde pour les rapporter à la terre, leur mère à toutes.

L'école de la Terre regorge de richesses inimaginables pour le commun des mortels, mais une persistante rumeur les garde à l'abri des pillards : on dit que l'entrée de l'école est parée d'une allée de voleurs pétrifiés à tout jamais.

Habituellement couverts de poussière, ils portent des tuniques de cuir gris et des vêtements courants.

L'école de la Terre est à l'Est du désert du Takla Makan. Ses magiciens vivent au plus profond de la faille de Bigone au-delà des ruines d'une antique cité sans cesse envahie par la pénombre à l'exception du court instant où Taramès brille à son zénith. Il n'est pourtant admis de n'allumer qu'une seule bougie par semaine et par magicien. Seuls des petits bâtons de soufre brûlent sans cesse, alourdissant l'air déjà chargé en humidité. Leur lueur ne permet pas d'apprécier les plafonds en mosaïque trônant à plus de vingt mètres du sol ou la superbe décoration héritée du passé behrgamite de l'endroit : portes ornées du croissant du désert, peintures baroques, sculptures d'or et de pierres précieuses...

Par-delà l'infinité de couloirs et de chambres secrètes qu'elle contient, l'école recèle d'innombrables pierres précieuses dans ses tréfonds où il n'est d'ailleurs pas rare de croiser un golem d'acier.

Mage Selabon, humain Taag des Cités-Oasis. Ce maître en arts martiaux était au départ impétueux et irréfléchi, mais son grand potentiel fut déterminant au moment du choix. Il compte désormais parmi les plus sages et enseigne la voie

de la rigueur et de la détermination aux pratiquants de son école d'arts des Cités-Oasis.

Archimage Manglodu, humaine Taag nomade du Takla Makan. Par son talent et sa détermination, elle a réussi à percer le barrage misogyne dressé par les Archimages. Elle siège désormais au conseil tenu par le Maître de sphère qui l'avait choisie lui-même.

Maître de Sphère Hijerte, humain behrgamite. Vieux et sage, il est moins sanguin que ses archimages. Il s'est discrètement détaché des traditions Taags qui marquent la pratique magique de son école pour se fier à son intuition infaillible. A la différence des siens il donne facilement sa confiance sans préjugés.

“La terre possède de si nombreux aspects et l'homme doit se plier à ses caprices.

Notre devoir est de les y aider et de leur apprendre à la respecter.”



CREER

Créer un objet de minerai (arme, armure), générer un mur de minerai, une sphère ou une géôle de pierre

CHANGER

Terre d'argile, sables mouvants, passage sans traces, révélation des pistes, camouflage, passe-muraille, pierre explosive, altération ou renforcement des métaux

PROJETER

Attaque de pierres (poings de pierre, pieux, pluie de pierre, pétrification)

MANIPULER

Mémoire de la pierre, adhérence magnétique, vitesse par champ magnétique, télékinésie magnétique, onde de choc, propulsion sismique, fissure terrestre

SPECIAL

chair d'acier, détection des minerais, Tremblement de terre (maître de sphère)



TRANSCENDANCE

chapitre 5

La Sainte Trinité rayonnait déjà sur le monde quand l'empire d'Amízia n'existait pas. Son influence structurante sur les civilisations n'a eu de cesse de s'exercer à travers de ses trois clergés qui honorent les Trois-Qui-Sont-Un dont ils tirent leurs pouvoirs : Mahala de l'Amour, Népari de la Volonté et Smertrion de la Connaissance.

Le pouvoir des Fascinants influe sur les personnes, celui des Cognitifs influe sur eux-même, et celui des Emanants influe sur les choses qui les entoure.

Invoker la Transcendance

Dès lors qu'un personnage développe la Transcendance, son Potentiel Magique disparaît de façon irréversible. Ce pouvoir est en effet tiré des dieux qui bannirent la déesse source de la magie.

La compétence Transcendance est associée à l'*Esprit* quand on l'utilise. un test de Transcendance de 20 permet d'utiliser un des pouvoirs se trouvant dans le Livre de Pouvoirs du Transcendant. Le D20 est assuré de 10 pour les tests de Transcendance dans les Eglises et les autres lieux sacrés.

La Transcendance peut être utilisée en opposition à la Divination et à la l'Oniromancie.

POUVOIRS EXCLUSIFS

En fonction de la voie prise par le transcendant, il bénéficie d'un pouvoir qui lui est exclusif. Ce pouvoir peut être utilisé autant de fois qu'il le souhaite.

■ TELEPATHIE (FASCINANTS)

En une action, un test de Transcendance de 20 établit un lien télépathique avec une cible distante en opposition au Charisme. Il ressent les émotions et entend les pensées de la cible, et peut partager les siennes. La distance avec la cible est déterminée par les réussites obtenues : en vue avec 1 réussite, dans les mêmes terres avec 2 réussites, dans le royaume avec 3 réussites, et partout en Amízia avec 4 réussites.

■ TELEKINESIE (EMANANTS)

En une action, un test de Transcendance de 20 permet de déplacer un petit objet se trouvant à *Esprit* mètres. Le poids de l'objet qui peut être soulevé est égal au nombre de réussites obtenues x10.

Attaquer avec l'objet cause *Esprit* points de dégâts auxquels on ajoute des dégâts comme pour les armes de fortune (chapitre 2, combats).

■ SIXIEME SENS (COGNITIFS)

En une action, un test Transcendance de 20, l'initiative du personnage augmente de *Esprit* et la Transcendance remplace la Perception pendant *Esprit* tours.

LE LIVRE DES POUVOIRS

Le Livre de Pouvoirs recueille les textes sacrés et les pouvoirs du transcendant. Chaque transcendant possède son propre Livre de Pouvoir. Bien qu'il ait une valeur inestimable pour eux, le Livre n'est pas indispensable à l'exécution des pouvoirs de la Transcendance. Il est ainsi possible d'obtenir un nouveau livre si le précédent a été perdu ou détérioré auprès de la Sainte Trinité.

■ NOMBRE DE POUVOIRS DANS LE LIVRE

Le transcendant choisit un nombre de pouvoir égal à son *Esprit*. Il est possible de choisir un même pouvoir plusieurs fois afin d'être en mesure de l'utiliser plus d'une fois dans la journée.

■ RECOMPOSER LE LIVRE : LE SOUFFLE DIVIN

Chaque pouvoir se trouvant dans le Livre de Pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois par jour, du lever de Taramès à son prochain lever, le jour suivant.

Cependant, en affinant sa maîtrise, le transcendant peut faire appel, en un tour, au souffle divin qui recompose un des pouvoirs utilisés. Le nombre d'utilisation quotidienne du souffle divin dépend de l'*Esprit* du personnage.

ESPRIT DU TRANSCENDANT	SOUFFLE DIVIN QUOTIDIEN
3	1
6	2
9	3
12	4
15	5

■ REUSSITES CRITIQUES ET MALADRESSES

Réussite critique : obtenir une réussite critique lors du jet de Transcendance déclenchant un pouvoir recompose entièrement le Livre de Pouvoirs du Transcendant. Tous les pouvoirs qui ont été utilisé précédemment sont à nouveau dans le Livre de Pouvoir.

Maladresse : obtenir une maladresse lors du jet de Transcendance déclenchant un pouvoir décompose entièrement le Livre de Pouvoirs du Transcendant. Tous les pouvoirs du Livre de Transcendance sont considérés comme ayant été utilisés.

Les pouvoirs de la transcendance

ANALYSER

En un tour, le transcendant découvre un ou plusieurs secrets des adversaires se trouvant à *Esprit* mètres par le biais de Smertrion. Le test de Transcendance se fait en opposition à la Résistance de l'adversaire. Les réussites déterminent les secrets découverts

réussite	Santé, combat (PV, blessures, compétence)
de 5	Santé, combat, équipement (armes...)
de 10	Santé, combat, équipement, et stratégie (transcendant immunisé contre les réussites critiques de la cible pendant <i>Esprit</i> tours)

CONNAÎTRE

En une action, le transcendant est guidé par l'omniscience de Smertrion. La Transcendance remplace les tests associés à l'Intelligence pendant *Esprit* minutes.

CONVAINCRE

En une action, le transcendant se fait plus proche de Mahala, plus séduisant et plus convaincant. La Transcendance remplace les tests de Charisme pendant *Esprit* minutes.

COPIER

En une action au contact, le transcendant copie les compétences d'une cible pendant *Esprit* tours, en opposition au Charisme. Il copie autant de compétences qu'il obtient de réussites.

DEPLACER

En un tour, le transcendant manipule la force télékinétique de Népari sur une cible en vue qu'il déplace de *Esprit* mètres. Si la cible est projetée sur quelque chose ou quelqu'un, les deux subissent des dégâts. La taille de la cible qui peut être manipulée et les dégâts infligés par un choc dépendent des réussites obtenues. Si la cible est une arme, on ajoute les dégâts pour un niveau de réussite de celle-ci.

Il est possible de pratiquer plusieurs mouvements de combat avec ce pouvoir. Il est encore possible de maintenir l'utilisation de ce pouvoir le tour suivant en une action par un test de Transcendance.

réussite	personne, monture	Esprit + 2 dégâts
de 5	diligence, baliste	Esprit + 5 dégâts
de 10	bâtisse, navire	Esprit + 10 dégâts

DISPARAÎTRE

En une action standard, le transcendant accroît la force de distraction de Mahala autour de lui. La Transcendance remplace les tests de Discrétion pendant *Esprit* minutes.

DRAINER

En un tour, le transcendant peut drainer la santé d'une cible à *Esprit* mètres, en opposition au Charisme. Le drain est déterminé par les réussites obtenues.

réussite	5 Points de Vitalité
de 5	10 Points de Vitalité
de 10	15 Points de Vitalité

ENCENSER

En une action standard, le transcendant accroît le désir de combattre des alliés se trouvant à *Esprit* mètres de lui pendant autant de tours. Une cible y entrant après le début du pouvoir n'en bénéficie pas. Les réussites déterminent le bonus attribués à leurs tests de combat.

réussite	bonus de +1 aux tests de combat
de 5	bonus de +2 aux tests de combat
de 10	bonus de +5 aux tests de combat

ENRAGER

En une action, le transcendant connaît la soif de vaincre de Népari. Il remplace son *Corps* par son *Esprit* pendant un nombre de tours déterminé par les réussites obtenues.

Pendant que ce pouvoir est utilisé et que le transcendant est enragé, il lui est impossible de réaliser une action qui

demande de la concentration ou du temps, à l'exception de l'utilisation de la transcendance.

réussite	enragé pendant 2 tours
de 5	enragé pendant 5 tours
de 10	enragé pendant 10 tours

EXORCISER

En un tour, le transcendant peut couper le lien d'une cible se trouvant à *Esprit* mètres avec son Potentiel Magique par un test en opposition à la Magie (ESPRIT). Les réussites déterminent la durée des effets de cet exorcisme.

réussite	exorcisme du PM pendant 2 tours
de 5	exorcisme du PM pendant 5 tours
de 10	exorcisme du PM pendant 10 tours

MARQUER

En une action, le transcendant établit la marque de Népari sur une cible se trouvant à *Esprit* mètres par un test en opposition au Charisme. Le transcendant sait à tout moment où se trouve la cible pendant une durée déterminée par les réussites obtenues.



« vers le consentement universel,
que les armes cèdent à la toge. »

réussite	cible marquée pendant 2 jours
de 5	cible marquée pendant 5 jours
de 10	cible marquée pendant 10 jours

PERCEVOIR

En une action standard, le transcendant partage les sens de Smertrion, et devient plus attentif et à l'affût. La Transcendance remplace les tests de Perception pendant *Esprit* minutes.

REPOUSSER

En une action, *Esprit* cibles sont repoussées hors d'une zone entourant le transcendant digne de Népari. La taille de la zone d'effet ainsi que les dégâts infligés par le choc sont déterminés par les réussites obtenues.

réussite	rayon de 2m d'effet	2 points de dégâts
de 5	rayon de 5m d'effet	5 points de dégâts
de 10	rayon de 10m d'effet	10 points de dégâts

SOIGNER

En un tour, tel Népari, le transcendant sacrifie sa vigueur pour guérir une ou plusieurs cibles au contact. Elle se partagent un nombre de PV qui dépend des réussites obtenues. Plus la guérison est puissante, plus le transcendant perd de Points de Vitalité. Il est impossible d'effectuer ce pouvoir sur soi-même.

réussite	guérit <i>Esprit</i> PV	perte de 1 PV
de 5	guérit <i>Esprit</i> x2 PV	perte de 2 PV
de 10	guérit <i>Esprit</i> x3 PV	perte de 3 PV

SUGGERER

En une action, le transcendant s'appuie sur Mahala pour altérer l'esprit d'une cible à *Esprit* mètres ou lui suggérer quelque chose par un test en opposition au Charisme. Les réussites déterminent les effets possibles.

- 2 Subterfuge qui pénalise tous les tests de la cible de *Esprit* jusqu'à la fin du tour suivant.
- 3 Suggestion totalement irréaliste pour la cible. Il faut pouvoir parler, et ne pas menacer directement la vie de la cible. Elle ne réalisera jamais le caractère inacceptable de ce qu'elle fit.
- 4 Effraie au point de faire fuir la cible pendant *Esprit* tours.

La Sainte Trinité

Au lendemain de la bataille des Origines (présentés en détail dans les Carnets de Djaëllan), l'utilité des pierres runiques fut acceptée pour accélérer la reconstruction de la civilisation. Mais les magiciens ont fait apparaître des pierres runiques dont la puissance dépasse de loin les simples nécessités quotidiennes ne peuvent être tolérées.

C'est ainsi que survint l'Edit de Purification qui ordonne à l'inquisition des Emanants de collecter les pierres runiques excessivement puissantes pour les éloigner des hommes. La mission première du clergé séculier, structuré autour des Fascinants, est de préserver la paix et de maîtriser les tensions dans la population en portant la parole divine au peuple. Pendant ce temps, le clergé régulier, composé des Cognitifs, approfondit toujours plus l'incommensurable connaissance de leur église.

« La Foi est gardée dans mon cœur,
Moi, Main du Grand Ordonnateur,
Son fidèle et infaillible serviteur. »

HIERARCHIE ET POUVOIRS

Il y a trois ordres dans le Clergé. Au sein du Clergé est établie une hiérarchie qui fait fi des ordres. N'importe quel clerc peut exercer les fonctions de vicaire, évêque, archevêque, cardinal... Au bon vouloir du Grand Ordonnateur qui conduit le Clergé et toutes ses brebis à lui seul. Cependant, indépendamment de ces fonctions plutôt territoriales, on apprécie la puissance du clerc, et donc sa respectabilité, en fonction des degrés remplis et pas en fonction de ses talents en Transcendance.

ESPRIT FASCINANT EMANANT COGNITIF

3 Curé	Acolyte	Etudiant
6 Envoyé	Enquêteur	Eclairé
9 Prêtre	Inquisiteur	Moine
12 Grand Prêtre	Haut Inquisiteur	Abbé
15 Ordonnateur	Fondamentaliste	Erudit

LES COGNITIFS

L'ordre Cognitif s'est isolé du monde, enfoncé dans une quête de savoir. Ils s'efforcent de démystifier la plupart des connaissances afin que celles-ci ne soient plus le privilège des magiciens et des marginaux érudits. Bien qu'ils soient appréciés de tous par leur sagesse, ils ne se montrent que rarement.

Divinité : Smertrion est le Dieu de la Connaissance qui inspire la quête.

Apparence : La plupart des moines ont l'apparence d'enseignants, d'archivistes, de bibliothécaires. Un moine n'est pas vraiment le genre de personne qui est à l'aise dans un donjon. Les Moines portent la bure traditionnelle. Beaucoup portent également une manche protectrice sur l'avant-bras qui écrit, pour protéger la manche de leur

chemise de l'encre. Ces protections sont généralement décorées et servent de signe de reconnaissance.

Hiérarchie des Cognitifs : L'Etudiant parcourt les bibliothèques et se plaît à expliquer par la science ce que d'autres attribuent à la magie. La politique et le savoir-vivre ne relèvent pas de son domaine. L'Eclairé circule de part le monde afin d'enrichir son savoir théorique et de le partager. Le Moine fait office de missionnaire et prêche hors des terres impériales. Le respect qu'il inspire fait

souvent autorité sur une poignée de personnes qui le suivent partout. L'Abbé instaure une paroisse là où ses voyages l'ont conduit avec l'appui de la Sainte Trinité. L'Erudit est un grand sage au savoir illimité. Sa compréhension des hommes

et sa clairvoyance en fait un partenaire indispensable des Ordonnateurs et des Fundamentalistes.

Particularité : Ascète : le personnage a fait vœu de pauvreté. Il n'a pas le droit d'accumuler des richesses et doit se contenter de ce qu'il peut porter. Il donne l'excédent à une noble cause.

LES EMANANTS

Aussi appelé « Main du Grand Ordonnateur » l'ordre des Emanants collectent les Pierres Magiques dont la puissance pourrait mettre en péril l'ordre établi. Ils utilisent tous les moyens pour faire reculer la magie en Amizia, même s'ils sont généralement bien considérés et bienveillants.

Divinité : Népari de la Volonté, implacable guerrière et incessante enragée.

Apparence : Les Acolytes et Enquêteurs portent de volumineuses robes d'un blanc intense, décorées avec des rayures pourpres. Les Inquisiteur et Grand Inquisiteurs ajoutent des bracelets d'argent et un brassard argenté orné d'un triangle. Les Fundamentalistes portent toujours une armure de plaques, d'anneaux, ou une cotte de mailles de couleur noire couvertes des tabards noirs et or brodés avec le triangle de la Foi dans lequel se trouve la Main des Emanants.

Hiérarchie des Emanants : L'Acolyte collecte des informations pour ses supérieurs. Il ne possède pas forcément de pouvoirs, et préfère dissimuler sa qualité aux autres. Les plus puissants dirigent les autres en un réseau d'information structuré. L'Enquêteur assure la sécurité des populations en lien avec les milices locales et les troupes des seigneurs. Par ce biais il collecte les pierres runiques dangereuses. L'Inquisiteur intervient seul ou en groupe partout en Amizia pour affronter les plus dangereux utilisateurs de pierres runiques. Le Haut Inquisiteur coordonne l'action des Inquisiteurs et des enquêteurs sur la base des informations obtenues dans les réseaux des Acolytes. Il séjourne dans les grandes cités aux côtés des Grands Prêtres. Le Fundamentaliste de Népari traque et tue

les utilisateurs de pierre pures, les magiciens des écoles de magie. Il agit indépendamment du reste de l'ordre, à la guise de Gainax, le premier d'entre eux.

Particularité : Les Emanants possèdent ont une arme décorée d'une main d'argent.

LES FASCINANTS

Les Fascinants assurent les offices religieux auprès des habitants d'Amizia et constituent l'ordre prééminent du Clergé. Ils participent à la vie politique des royaumes placés sous leur foi à tous les niveaux. La foi des habitants d'Amizia est très profonde, mais ils n'ont jamais cessé la pratique des pierres runiques même si elles sont qualifiées d'impies. Les Facinants travaillent au changement des mentalités : ils sont séduisants, dangereux, et totalement prêts à tout pour imposer, par la Religion, un ensemble de règles, limites et conventions sociales.

Divinité : Mahala de l'Amour. Déesse de la passion, de l'hédonisme et du partage, elle est vénérée avec ferveur.

Apparence : Les Fascinants sont des prêtres et prêtresses extrêmement attractifs qui préfèrent les tenues de dentelle et de satin, souvent dans des palettes de couleurs de blanc, noir, ou rouge. Les femmes aiment les costumes de dentelle, alors que les hommes préfèrent les robes de satin. Une cape de riche velours, généralement d'un pourpre profond, complète la tenue d'un Fascinant. Ces capes sont fourrées en hiver. Le symbole sacré de la Foi, un triangle rouge, est normalement porté sur une fine chaîne.

Hiérarchie des Fascinants : Le Curé officie dans la paroisse d'un bourg assez influent, les petits villages étant relégués aux à ceux qui ne pratiquent pas la Transcendance. L'Envoyé répond agit sous mission de ses supérieurs, plus par la robe que par l'épée. Il n'officie alors plus dans une paroisse. Le Prêtre dirige le culte d'une cité importante. C'est un acteur politique majeur de la région. Le Grand Prêtre mène la politique du Grand Ordonnateur dans la capitale d'un Royaume au sein d'une cathédrale. C'est un conseiller direct du pouvoir exécutif et il est très

influent. L'Ordonnateur représente directement le Grand Ordonnateur auprès des rois. Il est leur égal.

Particularité : Les Fascinants ne portent pas d'armure, et ils préfèrent les armes discrètes telles que la dague, le garrot, ou les dards. Cependant la priorité va toujours à leur capacité de fascination, car « L'Esprit meut la masse ».



TRAQUER LES MAGICIENS

Seul l'emplacement de l'Ecole du Feu est connu par les habitants d'Amizia mais le pouvoir du clergé lui a permis de découvrir les autres, sans pour autant n'avoir jamais pu les faire tomber.

La seule exception est celle de la Lumière qui, censée se trouver dans la Mer du Milieu, n'a jamais révélé son entrée.

L'Ecole de l'Air qui vogue sans cesse revient une fois l'an dans les Montagnes Sacrées. Les vents magiques ont toujours interdit l'accès aux Emanants.

L'Ecole de l'Eau, dans les Mers du Sud, s'est toujours protégée d'une avalanche de situations climatiques désastreuses à l'approche du Clergé.

Même les Fondamentalistes de Népari n'ont pu surmonter les salamandres et le phénix de feu gardant l'Ecole du Feu.

L'Ecole de la Nature se trouve dans les lointaines Terres Fertiles, bien trop protégée par l'ensemble de la faune sous leur contrôle.

Enfin les approches de l'Ecole de la Terre sont systématiquement interceptées dès l'entrée des Emanants dans le désert, et Il semble que les magiciens disposent d'infranchissables souterrain.

Les sectes de transcendants

Certains membres de la Sainte Trinité ont localement provoqué des schismes comme le Prêtre Roi Kunpaëtku dans le désert Takla Makan. De même, certaines personnes, comme des ermites ou des grands maîtres du combat à mains nues, ont développé les talents de la Transcendance par des voies uniques faites d'abnégation et de pratique régulières.

LE REFUGE DES EAUX PAISIBLES

Un groupe de cognitif refusa de vivre dans le Monastère de Novance bâti sur le sang des Orks et préféra se dévouer à la paix et à la tranquillité en s'exilant dans la forêt d'Argent, auprès des elfes. Les Eaux Paisibles ne sont pas

« Quand l'esprit est attiré par une feuille, l'œil ne voit pas l'arbre. Quand l'esprit est attiré par l'arbre, l'œil ne voit pas la forêt.

Ne pas s'attacher aux détails, voir l'ensemble sans vraiment regarder, voilà le secret. »

Sirulfa des Eaux Paisibles

très populaires, car beaucoup les considèrent comme trop placides pour faire quelque chose de bien dans les Royaumes.

Les Eaux paisibles visent la sérénité de eaux douces d'un lac en été afin d'approcher Mahala de l'Amour. Qu'importe à quel point une créature est haineuse, les Eaux Paisibles ne lèveront pas la main dessus sauf pour se défendre ou pour défendre les autres.

Apparence : Les Eaux Paisibles portent des longues robes bleues et vertes avec de légères capes brunes. Beaucoup portent des fleurs dans leurs cheveux, utilisant les fleurs qui symbolisent la paix. Ils ne portent pas d'armures et n'ont pas d'armes, si ce n'est un bâton en bois qui les aide aussi à marcher.

Particularité : Pacifiste : le prêtre ne doit jamais frapper une créature vivante de plein gré, sous peine de perdre tous les pouvoirs contenus dans son Livre de Pouvoir pour la journée, comme s'il avait obtenu une maladresse en exécutant un pouvoir.

LA SECTE DES ESPRITS FORTS

Cette secte est née du schisme réalisé par un Grand Inquisiteur parti en mission dans les Duchés de l'Ouest. Elle méprise la faiblesse. Leur acceptation inflexible de la douleur ainsi que l'absence de toute peur effraie les habitants d'Amizia, d'autant qu'ils font facilement la démonstration de leur condition, en s'ouvrant la main au couteau par exemple. Leur discours est parsemé de références à l'angoisse et la souffrance.

« Le faible empoisonne le fort.
L'abîme entraîne l'abîme. »

Apparence : Les Esprits Forts portent une cotte de mailles recouverte d'une fine et longue cape noire pratiquement transparente. Beaucoup d'Esprits Forts aiment porter une capuche en soie noire pour augmenter leur capacité d'intimidation. Les Esprits Forts préfèrent utiliser l'étoile du matin ou d'autres armes impressionnantes.

Particularité : Esprit intangible : Le D20 est garanti de 10 s'agissant des tests de Résistance.

LA GUILDE DES PROTECTEURS

Durant les premières croisades contre les magiciens une poignée de prêtres s'est révoltée en rappelant le rôle essentiel des magiciens lors de la Bataille des Origines. Ils furent immédiatement excommuniés, et commencèrent à aider les magiciens ou pratiquants de la magie injustement accusés ou menacés.

Après avoir constaté que les écoles de magie étaient structurées

et ne constituaient pas la menace prétendue par les transcendants, ils s'associèrent pour former la guilde des Protecteurs.

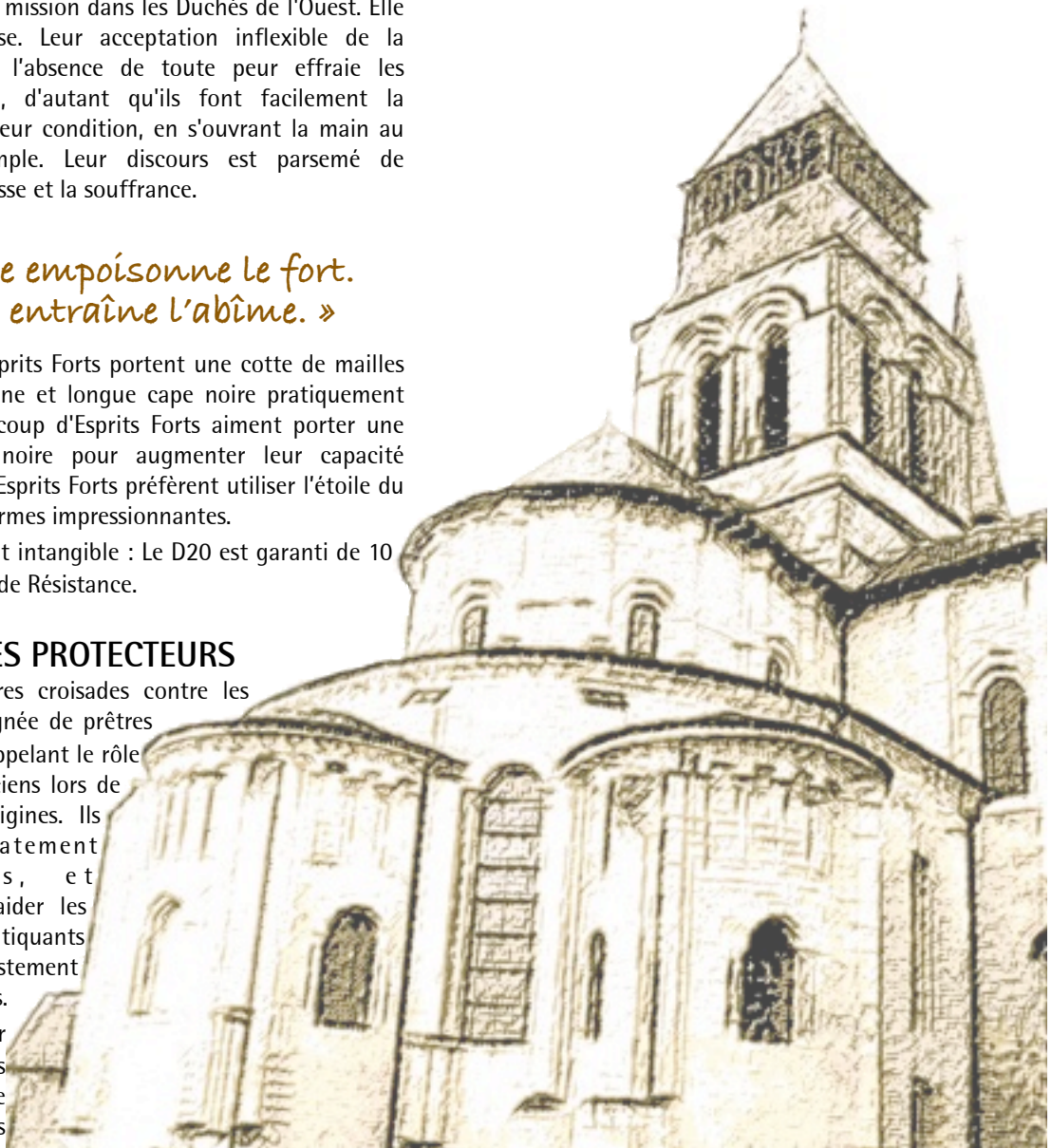
Ils s'appliquent à contenir et réguler les dérives survenant pendant la collecte des pierres par les Emanants et n'hésitent pas à étudier eux-même la magie des pierres runiques. Ils ont en toute situation un sens aigu de la justice et un esprit analytique et posé.

« A qui sait comprendre,
peu de mots suffisent. »

Protecteur Navas

Apparence : Les Protecteurs vêtissent de douces robes d'un bleu nuit leur laissant leur liberté de mouvement. Ils portent un collier en argent orné de six anneaux entrecroisés, symbole des six Sphères de la magie.

Particularité : Pratique de la Magie : Les magiciens ont partagé avec eux d'anciens secrets oubliés par les écoles de Magie actuelle. Ses tests de Magie lors de l'utilisation de pierres runiques sont garantis de 10 sur le D20.





VERSETS OCCULTES

chapitre 6

La terre d'Amízia connaît bien d'autres mystères que la magie des pierres et la transcendance des prêtres. La divination, l'oniromancie et la sorcellerie sont les arts occultes à la portée des aventuriers...

Les devins, comme les oracles ou les diseurs de bonne aventure partagent le don de divination.

Les plus marginaux pénètrent le royaume de l'Onírique et accèdent à son oniromancie.

Les sorciers concoctent d'étranges potions, artifices et poisons à partir des fruits de la nature que le dieu Cernumo de la Vie a créés.

La Divination de Sinwë

Les devins sont capables de voir et de déchiffrer le *Livre du Destin* que rédige Sinwë, le premier des dieux, garant de la destinée d'Amízia. Ils tiennent cette aptitude de leur parenté, plus ou moins lointaine avec Sinwë qui, s'il est bien une divinité, n'en est pas moins une divinité masculine qui a pris pour habitude de rendre visite plus ou moins régulièrement aux belles habitantes des contrées d'Amízia.

La Divination est une connexion avec le destin du monde, un lien avec Sinwë, dieu qui réproouve, comme le reste du Panthéon, la magie de Leena. Le personnage perd son potentiel magique de façon irréversible en développant la compétence Divination.

La Divination peut être utilisée en opposition à l'Oniromancie et à la Transcendance.

UTILISER LA DIVINATION

La compétence Divination est associée à l'*Esprit* quand on utilise les Dons de Sinwë. Un test de Divination de 20 permet d'invoquer un des Dons se trouvant dans le Livre du Destin dont certains sont présentés ci-après.

Sinwë est un dieu exigeant : un don, réussi ou non, épuise temporairement les talents des devins en réduisant la compétence Divination.

■ RECONSTITUER LA DIVINATION

La compétence Divination s'épuise du lever de Taramès à son prochain lever, le jour suivant. Elle ne se reconstitue ainsi que le jour suivant.

■ RÉUSSITES CRITIQUES ET MALADRESSES

Réussite critique : 20 sur le D20. Obtenir une réussite critique lors du jet de Divination invoquant un Don

permet de reconstituer entièrement la valeur de la compétence Divination.

Maladresse : 1 sur le D20. Obtenir une maladresse lors du jet de Divination épuise entièrement la compétence Divination dont la valeur tombe à zéro jusqu'au jour suivant.

LE LIVRE DU DESTIN

Au-delà des Dons de Sinwë, le Livre du Destin recueille toute l'histoire passée, actuelle et à venir d'Amízia. Voici une partie seulement des Dons connus à ce jour. La réduction de la compétence Divination qu'entraîne l'invocation du Don est indiquée entre parenthèses à côté de l'intitulé du Don.

■ INITIATIVE (1)

En une réaction, le devin remplace le résultat de son test d'Initiative par son test de Divination.

■ RELANCE (1)

En une réaction, le devin relance le D20 du test qu'il vient d'effectuer. Il doit garder le résultat du second jet. Ce Don ne fonctionne pas suite à une réussite critique ou une maladresse, car ce sont là les privilèges de Sinwë.

■ RECOMPENSE CRITIQUE (2)

En une réaction, le devin qui obtient une réussite critique dispose d'une action gratuite.

■ ANTICIPATION (2)

Au cours de la journée, le devin anticipe les menaces et les pièges tendus. Le D20 est assuré de 10 pour tous les tests en réaction à ce type d'événement.

■ DESTIN DU GROUPE (5)

En une action, le devin renforce les liens qui l'unit aux autres aventuriers jusqu'à la fin de la journée. Dès que l'un d'eux obtient une réussite critique, l'ensemble de leurs tests bénéficie d'un bonus de +1. A l'inverse, une maladresse inflige une pénalité de -1 aux membres du groupes.

■ CLAIRVOYANCE (5)

En un tour complet, le devin se connecte à un objet, une personne ou une créature qu'il a déjà rencontrée, en opposition à la Résistance (Men). Il la situe géographiquement, partage ses émotions de l'instant et voit de façon flou ce qu'elle est en train de faire et quel est son environnement immédiat. Il explore son vécu en fonction du nombre de réussites obtenues.

- 1 présent de la cible
- 2 passé de la cible (*Esprit années*)
- 3 avenir proche de la cible (*Esprit jours*)
- 4 futur de la cible (*Esprit années*)

■ REUSSITE CRITIQUE (10)

En un tour, le devin augmente le champ des réussites critiques d'une cible se trouvant à *Esprit* mètres jusqu'à la fin du tour suivant, et ce pour tous les tests qu'elle fait. En opposition au Charisme.

- 1 champ augmenté de 1 : sur 19 et 20
- 2 champ augmenté de 2 : de 18 à 20
- 3 champ augmenté de 5 : de 15 à 20
- 4 champ augmenté de 10 : de 10 à 20

■ MALADRESSE (10)

En un tour, le devin augmente le champ des maladreses d'une cible se trouvant à *Esprit* mètres jusqu'à la fin du tour suivant, et ce pour tous les tests qu'elle fait. En opposition au Charisme.

- 1 champ augmenté de 1 : sur 1 et 2
- 2 champ augmenté de 2 : de 1 à 3
- 3 champ augmenté de 5 : de 1 à 5
- 4 champ augmenté de 10 : de 1 à 10



« Rien n'est écrit, mais ce que Sînwë ordonne. »

L'Oniromancie de Mandorí

Curieux extravagants, amateurs de drogues, gens simples d'esprits, les marginaux attirent les faveurs de Mandorí, divinité des rêves et de la mort.

L'art des oniromanciens s'inspire des créations de Mandorí dans le royaume des rêves appelé l'Onirique. Par le biais de ce voyage en Onirique, il est possible d'accéder à l'esprit des êtres vivants, à leur conscience et à leur imagination.

L'Oniromancie est un voyage dans l'inconscient à travers l'Onirique. Ce lien avec Mandorí des rêves et de la mort réduit à zéro le Potentiel Magique de manière irrémédiable.

L'Oniromancie peut être utilisée pour lors des tests en opposition à la Divination et à la Transcendance.

UTILISER L'ONIROMANCIE

Un test d'Oniromancie, associé à l'*Esprit*, de 20 permet de puiser dans les Inspirations de l'Onirique. Mandorí épuise les ressources de ses adeptes en réduisant temporairement la valeur de la compétence.

■ RECONSTITUER L'ONIROMANCIE

La compétence Oniromancie s'épuise du coucher de Taramès à son prochain coucher, la nuit suivante. Elle ne se reconstitue ainsi que le soir.

■ REUSSITES CRITIQUES ET MALADRESSES

Réussite critique : 20 sur le D20. Obtenir une réussite critique lors du jet d'Oniromancie en puisant dans une Inspiration permet de reconstituer entièrement la valeur de la compétence Divination.

Maladresse : 1 sur le D20. Obtenir une maladresse lors du jet d'Oniromancie épuise entièrement la compétence dont la valeur tombe à zéro jusqu'au jour suivant.

LES INSPIRATIONS DE L'ONIRIQUE

Au-delà des Inspirations de Mandorí, l'Onirique accueille l'inconscient et l'imaginaire de toutes les créatures pensantes d'Amizia. La réduction de la compétence Oniromancie qu'entraîne l'Inspiration puisée est indiquée entre parenthèses.



■ ARTISTE (1)

En une réaction, l'Oniromancien ajoute l'Oniromancie aux tests d'Arts.

■ SOMMEIL PROTEGE (1)

En une réaction, l'Oniromancien ajoute l'Oniromancie aux tests de Perception lorsqu'il est assoupi.

■ RESISTANCE AU REEL (2)

En une action, l'oniromancien fait disparaître les limitations tirées des blessures pendant *Esprit* tours. L'inspiration affecte un nombre de cibles en vue égal aux réussites obtenues.

■ SOMMEIL REPARATEUR (2)

En une action, l'oniromancien assure une nuit extrêmement reposante à une ou plusieurs cible se trouvant à *Esprit* mètres. Les effets de la guérison naturelle sont doublés. L'inspiration affecte un nombre de cibles en vue égal aux réussites obtenues.

■ CAUCHEMAR (5)

En un tour, l'oniromancien assure une nuit extrêmement éprouvante à une cible à *Esprit* mètres, en

opposition au Charisme. Elle subit une pénalité tout au long de la journée suivante déterminée par les réussites obtenues.

- 1 pénalité de -1 pendant la journée suivante
- 2 pénalité de -2 pendant la journée suivante
- 3 pénalité de -5 pendant la journée suivante
- 4 pénalité de -10 pendant la journée suivante

■ PULSION (5)

En un tour, l'oniromancien inspire aux cibles autour de lui une pulsion incontrôlable pendant *Esprit* tours, en opposition au Charisme. La zone d'effet est déterminée par les réussites obtenues. Cette pulsion ne peut pas mettre en péril la vie des cibles car Mandori ne partage pas le domaine de la mort qu'il gouverne aussi.

- 1 toutes les cibles à 10 mètres
- 2 toutes les cibles à 20 mètres
- 3 toutes les cibles à 50 mètres
- 4 toutes les cibles à 100 mètres

■ SOUVENIR (10)

En une nuit, l'oniromancien inspire un souvenir à une cible assoupie, en opposition au Charisme. L'ancienneté du souvenir dépend des réussites.

- 1 souvenir de 10 ans
- 2 souvenir de 20 ans
- 3 souvenir de 50 ans
- 4 souvenir de 100 ans

■ EFFACER LA MEMOIRE (10)

En une nuit, l'oniromancien efface une partie de la mémoire d'une cible assoupie en opposition au Charisme. La force de son inspiration dépend du nombre de réussites obtenues.

- 1 efface tous les souvenirs heureux : la cible devient plus sombre et lugubre.
- 2 efface tous les souvenirs douloureux : la cible retrouve son innocence infantile.
- 3 efface l'identité de la cible.
- 4 efface toute la mémoire de la cible : il perd ses compétences.

La Sorcellerie de Cernumo

La sorcellerie de Cernumo recense tous les secrets de que le dieu de la nature et de la vie a dissimulé en Amizia, à travers la flore, les terres et le cycle des saisons. L'érudition d'un sorcier a été mystifiée par la population de par le secret qui l'entoure.

Les plus connus des pratiquants de la sorcellerie sont les druides, les herboristes, les préservateurs de Cernumo et autres apothicaires que l'on trouve notamment dans les cités. Mais Amizia compte aussi son lot d'empoisonneurs, d'assassins et de sombres sorciers qui grommellent par-dessus leur marmite quelque terrible complot contre les

hommes. Tous les pratiquants de la sorcellerie partagent entre eux le culte de Cernumo à qui ils doivent le Premier Souffle du monde. En principe ce culte reste discret pour ne pas heurter celui de la Sainte Trinité.

UTILISER LA SORCELLERIE

Le sorcier mêle les éléments de la nature en vue de préparer des remèdes, des drogues et d'autres artifices qui font prévaloir son savoir sur l'ordre naturel. On peut aussi bien soutenir la vie que la détruire avec les philtres des sorciers.

Grâce à la compétence Sorcellerie, le sorcier peut reconnaître, composer et dispenser toute la pharmacopée d'Amizia : philtres, infusions, antidotes, hallucinogène, poisons, et bien d'autres encore.

■ FAIRE UNE PREPARATION

La compétence sorcellerie est associée à l'*Esprit* pour réaliser les préparations. Chaque préparation requiert un test de Sorcellerie avec une difficulté propre. Que ce soit une réussite ou un échec, les ingrédients utilisés sont perdus après la réalisation de la préparation et ne peuvent plus être réemployés.

Une **réussite critique** double un élément de la préparation, au choix du sorcier : ses effets, sa durée de conservation, et cetera. Les effets néfastes d'une **maladresse** sont déterminés par le Meuji, qui peut par exemple décider que la préparation cause l'effet inverse de son objet.

Selon la sorcellerie pratiquée, le nombre d'utilisations par préparation varie selon la sorcellerie pratiquée. Celui-ci est indiqué à chaque fois, ainsi que son coût indicatif, qui est amené à varier de façon prohibitive en fonction des lieux et des saisons.

Lorsque les effets de la préparation évoquent l'*Esprit*, il s'agit bien sûr de l'*Esprit* du sorcier.

■ TROUVER LES INGREDIENTS

A moins de pouvoir les acheter chez un apothicaire, le sorcier va devoir trouver le ou les ingrédients essentiels de sa préparation dans la nature, par un test de Nature (INT) dont la difficulté dépend de l'ingrédient.

Il est impossible de trouver l'ingrédient dans la nature si l'on n'est pas à la bonne saison ou dans le bon milieu naturel.

Chaque test réussi permet de trouver cet ingrédient pour réaliser une préparation.

ACCROITRE LES TALENTS

Où la Sorcellerie traite de divers moyens d'améliorer les capacités de l'esprit et du corps.

■ FUMEE D'ELDIAR

Cette fleur est fumée après avoir été séchée. Elle révèle le monde au consommateur, qui sent en lui une communion des sens, une prestance, et une finesse d'esprit inhabituelle : pénalité de -2 en *Corps* contre +2 en *Esprit* pendant 1 heure.

- ▶ Préparation (30) : 1 heure, 2 utilisations, 25 PO.
- ▶ Ingrédients (20) : Fleur d'Eldiar (tempéré, toute saison).

■ LIQUEUR DE NEPARI

On l'appelle ainsi car celui qui la boit devient aussi déterminé que la déesse éponyme. Le Charisme augmente de +1 par réussite obtenue, dans la limite de 4 pendant *Esprit* tours.

- ▶ Préparation (30) : 10 heures, 1 utilisation, 5 PO.
- ▶ Ingrédients (20) : Café en grain, cardamome, cannelle (marin, toute saison).

■ PHILTRE DE MAHALA

Le meilleur philtre d'amour qui soit qui augmente le Charisme de son acquéreur en fonction des réussites obtenues : +1 pour une réussite, +2 pour deux, +5 pour trois, +10 pour quatre pendant *Esprit* heures.

- ▶ Préparation (20) : 10 heures, 1 utilisation, 5 PO.
- ▶ Ingrédients (20) : Cacao, écorce de cédrat, citron, jasmin, huile de musc blanc, gingembre, poivre et anis (tropical, toute saison).

■ OEIL DE PIE-RENARD

Une petite boulette âpre que l'on mâche. Plus communément appelée « oeil de pie-renard », elle précise les sens au point de devenir la meilleure des sentinelles. La Perception augmente de +1 par réussite obtenue, dans la limite de 4 pendant *Esprit* tours.

- ▶ Préparation (20) : 10 minutes, 1 utilisation, 5 PO.
- ▶ Ingrédients (10) : racines de clagarl (montagnard et tempéré, printemps et été).

■ TIGRE MEGLYGOS

L'infusion des feuilles de cet arbuste assouplit la personne dont l'Acrobatie augmente en fonction des réussites obtenues : +1 pour une réussite, +2 pour deux, +5 pour trois, +10 pour quatre pendant *Esprit* tours.

- ▶ Préparation (20) : 1 jour, 3 utilisations, 1 PO.
- ▶ Ingrédients (20) : feuilles de Meglygos (marin et tempéré, été)

■ FORCE DU KAFCUZA

Le kafcuza est un petit arbuste que les chèvres dévorent dans les régions arides. C'est à partir de ses racines que l'on prépare les boulettes à mâcher qui décuplent la force corporelle.

La Constitution augmente de +1 par réussite obtenue, dans la limite de 4 pendant *Esprit* tours.

- ▶ Préparation (20) : 1 jour, 5 utilisations, 50 PO.
- ▶ Ingrédients (30) : racines de kafcuza (aride, été).

■ PEAU DES GLACES

Le bouillon à base d'une petite herbe d'un vert bleuté peut garder le corps au chaud et ainsi prévenir l'hypothermie. La Résistance contre le froid est augmentée en fonction des réussites obtenues : +1 pour une réussite, +2 pour deux, +5 pour trois, +10 pour quatre pendant *Esprit* heures.

- ▶ Préparation (10) : 1 minute, 3 utilisations, 3 PO.
- ▶ Ingrédients (20) : feuille de palma Edat (montagnard et polaire, toute saison).

■ PEAU DU DESERT

L'infusion de kilmakour permet de voyager dans le désert en ressentant moins sa chaleur accablante. La Résistance contre la chaleur est augmentée en fonction des réussites obtenues : +1 pour une réussite, +2 pour deux, +5 pour trois, +10 pour quatre pendant *Esprit* heures.

- ▶ Préparation (10) : 1 minute, 4 utilisations, 1 PO.
- ▶ Ingrédients (20) : tige de kilmakour (aride, toute saison).

ASSISTER LES AVENTURIERS

Où la Sorcellerie permet de faciliter le quotidien et de faire face à la nature.

ANTI-PARASITES

Une petite herbe succulente qui, une fois broyée, éloigne les insectes parasites, et notamment les moustiques ou les cafards pendant *Esprit* heures. Attention au fait que sa forte odeur est facile à flairer (+5 aux tests de Perception).

- Préparation (10) : 1 minute, 1 utilisation, 3 PA.
- Ingrédients (20) : bastite (tempéré, toute saison).

ANTIDOTE D'ALCANE

L'alcane a une épaisse racine pourpre, de minces feuilles velues et de petites fleurs rouges. La racine peut être mangée une fois retirée du sol. Le D20 est assuré de 10 pour toutes les test de Résistance contre la virulence des poisons pendant la journée qui suit.

- Préparation (5) : 1 minute, 1 utilisation, 1 PA.
- Ingrédients (20) : alcane (tempéré, été).

ANTIDOTE D'HENBANE

L'henbane pousse en grandes tiges de un mètre de haut. Au centre de longues feuilles minces poussent de petites fleurs blanches se transformant peu à peu en graines brunâtres. Fleurs et graines d'henbane doivent être séchées pendant une semaine avant d'être utilisées en tant qu'antipoison. La Résistance contre le poison est augmentée en fonction des réussites obtenues : +1 pour une réussite, +2 pour deux, +5 pour trois, +10 pour quatre pendant *Esprit* heures.

- Préparation (20) : 1 semaine, 3 utilisations, 30 PO.
- Ingrédients (15) : fleurs et graines d'henbane (tempéré, été).

COMPLEMENT ALIMENTAIRE

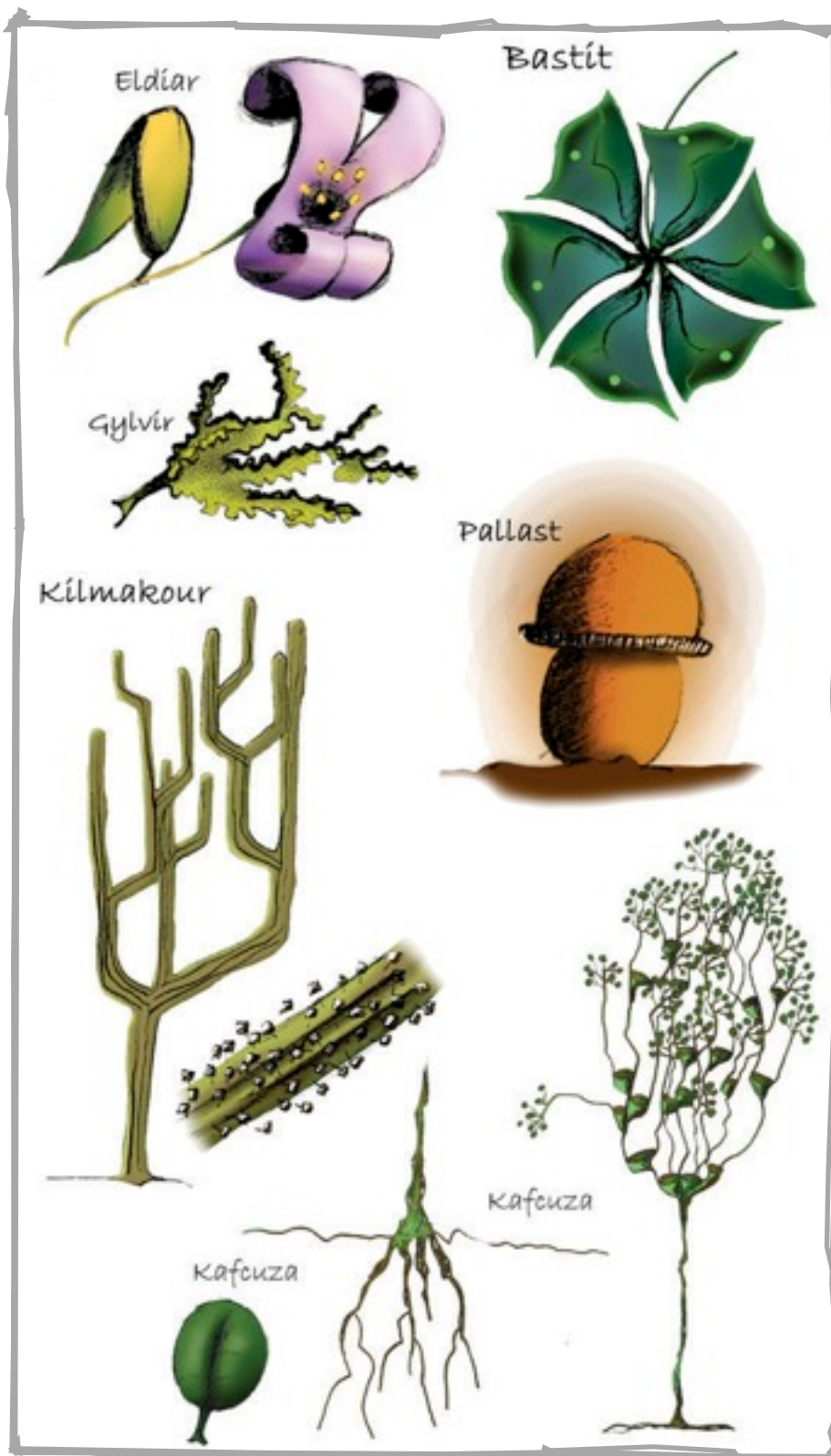
Les grains de cette haute plante marécageuse peuvent être broyés puis saupoudrés sur un repas. En plus de donner un excellent goût piquant, elles rendront ce repas exceptionnellement nutritif au point qu'une personne n'aura plus besoin de manger de la journée : elle sera complètement rassasiée grâce au Fumitore.

- Préparation (5) : 1 minute, 10 utilisations, 3 PO.
- Ingrédients (20) : graines de fumitore (marin, été).

GAZ EXPLOSIF LEBREKE

Rares sont ceux capables de fabriquer un poison si prompt à réagir. Ce gaz est contenu dans des balles de verre. Lorsqu'il entre en contact avec l'air, ce gaz invisible s'enflamme et cause 20 points de dégâts non localisés dans un rayon égal en mètre au nombre de réussites, dans la limite de quatre.

- Préparation (40) : 1 mois, 1 utilisation, 200 PO.



- Ingrédients (35) : fougère lebreke (polaire, toute saison).

INFUSION DE RAMPALT

Cette herbe bleutée doit être séchée, conditionnée et emballée soigneusement jusqu'au moment où elle sera utilisée pour guérir une maladie naturelle. Les grippez, rhumes, nausées, les fièvres fortes et ce genre de maladies sont facilement guéries en un ou deux jours lorsqu'une infusion de Rampalt est consommée par le malade.

- Préparation (35) : 1 jour, 5 utilisations, 5 PB.
- Ingrédients (20) : branches de rampalt (tempéré, été).

RESPIRATION AQUATIQUE

Le Gylvir est une algue jaunâtre poussant sous les rochers des côtes littorales. Lorsqu'elle est mâchée, une fois préparée, elle permet de respirer sous l'eau pendant 30 minutes en apportant une quantité suffisante d'air.

- Préparation (5) : 1 minute, 1 utilisation, 30 PO.
- Ingrédients (35) : fruits d'algue gylvir (marin, automne).

PIEGE OLFACTIF

Le Pallast est un champignon qui est souvent utilisé pour tromper les animaux. Les bêtes environnantes devront réussir un test de Perception pour ne pas être attirées dont la difficulté dépend des réussites obtenues : 10 avec une réussite, 20 avec deux réussites, 30 avec trois, et 40 avec quatre. Les bêtes creusent, grimpent ou sautent pour accéder à la préparation qui exacerbe les vertus du champignon. Ils la renifleront de longues minutes durant avant de l'ingurgiter ou l'enterrer pour une consommation ultérieure.

- Préparation (20) : 1 jour, 1 utilisation, 30 PO.
- Ingrédients (40) : champignon pallast (milieu tempéré, automne).

GUERIR LES BLESSURES

Où la Sorcellerie permet soigner les blessures et de rétablir les malades en usant de tous les secrets de Cernumo.

GELEE DE MASSAGE CARDIAQUE

La pâte réalisée à partir de résine d'arbre de larfi a des vertus puissantes pour stimuler les fonctions cardiaques. Le test de Soins bénéficie d'un bonus qui dépend des réussites obtenues : +1 avec une réussite, +2 avec deux, +5 avec trois et +10 avec quatre réussites.

- Préparation (40) : 1 semaine, 1 utilisation, 80 PO.
- Ingrédients (20) : tiges de larfi (milieu marin, toute saison).

ONGUENT DE SOINS DES BLESSURES

Lorsque ces fleurs de la couleur du lilas sont marinées dans l'huile d'olive et appliquées sur les blessures une fois par jour, elles peuvent améliorer le résultat du test de Soins pour soigner les blessures en fonction des réussites obtenues : +1 pour une réussite, +2 pour deux, +5 pour trois et +10 pour quatre.



LE WINCLAMIT DES ELFES

Le Winclamit est un arbre légendaire que l'on ne trouve qu'au cœur de la forêt d'Argent. Il peut tout guérir et repousse la mort... On le trouve au printemps dans la forêt d'Argent qui abrite les elfes. Il efface toutes les blessures, restaure les points de vitalité et rend les points de caractéristiques qui ont pu être perdu suite à des blessures... Si les elfes ne gardaient pas si bien leurs forêts il serait difficile pour le winclamit de garder les deux fruits qu'il produit chaque année.

- Préparation (30) : 1 jour, 1 utilisation, 50 PO.
- Ingrédients (40) : fleurs d'amrans (milieu tempéré, printemps).

PÂTE CHIRURGICALE

Une préparation pâteuse à base de gefnul accroît l'hygiène d'une intervention chirurgicale si elle est bien appliquée, et le test de Soins bénéficie d'un bonus qui dépend des réussites obtenues : +1 avec une réussite, +2 avec deux, +5 avec trois et +10 avec quatre réussites.

En outre, l'échec de l'intervention chirurgicale est minimisée : le point de caractéristique perdue dans la blessure n'est pas récupéré par l'intervention, mais le patient ne perdra pas la vie.

- Préparation (40) : 1 jour, 1 utilisation, 50 PO.
- Ingrédients (10) : botte de gefnul (milieu montagnard, été).

POTION DE PREMIERS SOINS

Ingurgiter une potion préparée à base d'arnumyd ou de cerises Lanuma fait récupérer des Points de Vitalité immédiatement de par les vertus stimulantes de ses pistils, en fonction des réussites obtenues : 1PV avec une réussite, 2 avec deux, 5 avec trois et 10 avec quatre.

- Préparation (20) : 1 heure, 1 utilisation, de 1 à 10 PO.
- Ingrédients (20) : fleurs d'arnumyd (milieu marin, toute saison sauf hiver), ou cerises Lanuma (milieu tempéré, printemps), herbes thuls (milieu tempéré, automne).

POTION DE PLUME DES PRINCES

Les plumes des princes proviennent d'une petite plante poussant dans les campagnes. La fleur rose faite en forme de plume peut être réduite en poudre, puis concentrer dans une potion pour créer un breuvage qui restaure immédiatement l'ensemble des Points de Vitalité du personnage.

- Préparation (40) : 1 heure, 1 utilisation, 80 PO.
- Ingrédients (20) : fleur de plume des princes (milieu tempéré, été et automne).

SUPPRESSION DE LA DOULEUR

L'ingestion des baies bleuâtres et fruitées du surina permettent de neutraliser l'étourdissement à condition qu'elles soient préparées. La limitation suspendue

dépend du nombre de réussites : limitation de 5 avec une réussite, de 10 avec 2 réussites, de 15 avec 3 réussites, limitation complète avec 4 réussites.

- ▶ Préparation (30) : 1 jour, 1 utilisation, 5 PO.
- ▶ Ingrédients (30) : baies de surina (milieu tempéré, automne et hiver).

EMPOISONNER

Où la Sorcellerie supprime facilement la vie dont elle connaît les secrets. Tous les poisons ont une **virulence**, égale à la difficulté du test de Sorcellerie requis par la préparation, que l'on oppose à la Consitution de la victime. Les poisons sont en outre des préparations fragiles et instables qui ne sont efficaces qu'un nombre de jour égal à *l'Esprit* du sorcier après leur fabrication.

ARSENIC DELIRANT

Un liquide sans couleur qui dégage une faible odeur amer douce qui, une fois , ingéré, provoque des troubles du comportement. *L'Esprit* de la victime est réduit à zéro pendant un nombre de tours égal aux réussites obtenues, dans la limite de quatre.

- ▶ Préparation (30) : 1 semaine, 1 utilisation, 30 PO.
- ▶ Ingrédients (30) : arsenic (tempéré, toute saison).

DROGUE DEBILITANTE

La victime qui a ingéré cette purée est gravement atteinte. Elle perd un point dans une caractéristiques du *Corps* : Dextérité, Agilité ou Constitution.

- ▶ Préparation (50) : 1 mois, 1 utilisation, 100 PO.
- ▶ Ingrédients (40) : Piment rouge, miel, lait, charbon, cationua (aride, toute saison).

CONVULSIF DE CORRABUS

Un poison commun se présentant autant sous forme liquide que solide qui provoque des spasmes musculaires et des vomissements chez la victime l'empêchant de réaliser toute action volontaire. Le D20 de la cible est limité de 10 pendant un nombre de tours égal aux réussites obtenus, dans la limite de quatre.

- ▶ Préparation (20) : 1 jour, 1 utilisation, 10 PA.
- ▶ Ingrédients (30) : sève corrabus (marin et tropical, toute saison).

IRRITANT DE BAMBOU

Poison extrait de la racine de bambou qui provoque de violentes crises d'irritations cutanées. Le *Corps* de la victime est réduit à zéro pendant un nombre de tours égal aux réussites obtenues, dans la limite de quatre.

- ▶ Préparation (30) : 1 semaine, 1 utilisation, 15 PO.
- ▶ Ingrédients (30) : sève de corrabus (marin et tropical, toute saison).

POISON D'AYLA AMBRE

Un liquide pâteux de couleur ambre. Il dégage une faible odeur de miel. La victime qui ingère le poison perd des points de vitalité à raison de 5 PV par tour pendant un nombre de tour déterminé par les réussites obtenues : 1 pour une réussite, 2 pour deux, 5 pour trois, 10 pour quatre.

La réussite d'un test de Résistance en opposition divise par deux la durée de l'empoisonnement.

- ▶ Préparation (30) : 1 semaine, 1 utilisation, 80 PO.
- ▶ Ingrédients (30) : graines de sève d'Ayla (marin, hiver).

SOMNIFERE CHAPAYA

Cette potion est en faite un poison à dose minime. Un liquide pâteux bleuté. Il est surtout utilisé par les aborigènes des Terres Fertiles pour enduire les dards, fléchettes, lances et dagues. La cible s'endort pour un nombre d'heure égal aux réussites obtenues.

- ▶ Préparation (30) : 1 jour, 1 utilisation, 5 PO.
- ▶ Ingrédients (20) : graines de chapaya (tropical, été).

VENIN PARALYSANT

Mélange de plusieurs venins d'araignées, le poison d'araignée assassin est très puissant. Il est habituellement transparent et ne dégage aucune odeur. Le D20 de la victime est limité pendant *Esprit* heures en fonction des réussites obtenues : de 5 avec une réussite, de 10 avec deux, de 15 avec trois, paralysée avec quatre.

- ▶ Préparation (40) : 1 jour, 1 utilisation, 100 PO.
- ▶ Ingrédients (40) : diverses araignées (aride, toute saison).



LES POISONS EN AMIZIA

L'empoisonnement est considéré comme la pire des trahisons en Amizia, et celui que l'on surprend en train d'empoisonner quelqu'un est condamné à mort sur le champs. Cette infraction est synonyme de manque de virilité ; la sagesse populaire veut d'ailleurs que les poisons soient des instruments que seules les femmes emploient.

Lorsqu'il est question pour un personnage d'acheter du poison, la question est toute autre. D'abord le poison est hors de prix. Ensuite, il est bien difficile de pouvoir rencontrer un alchimiste dans les cités car celui-ci sait se cacher et ne rencontre que ceux qu'il souhaite accueillir ou voir.

Préparer des poisons est une activité dangereuse. Si la milice découvre un laboratoire secret, l'alchimiste sera conduit au seigneur qui « jugera » personnellement le cas, à savoir la mort ou l'embauche. Il est bon que le sorcier opère pour le compte d'un puissant qui saura le protéger. Cet homme va de plus côtoyer les plus sombres individus d'Amizia : les assassins.

A l'aventure, compagnon !

FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage : nom et surnom du personnage.

Carrière : profession exercée par le personnage. Il est possible d'inscrire plusieurs carrières à la suite.

Description : apparence du personnage.

Contacts et relations : principaux alliés du personnage.

■ PIERRES RUNIQUES

sortilège : nom du sortilège de la pierre.

D20+ : compétence Magie + Esprit.

effets : effets du sortilège.

PM : Potentiel Magique épuisé par le sortilège.

■ AVANTAGES PARTICULIERS

Avantages particuliers à la création du personnage.

■ ARMURE

Type d'armure : nom de l'armure du personnage.

Protection : réduction de dégâts de l'armure.

Structure : points de structure dont dispose l'armure. Il est judicieux de garder à côté les points de structure en cours et les points de structure de départ de l'armure.

Particularité : pénalité infligée aux tests de Dextérité, Agilité, Constitution et Corps.

■ SANTE DU PERSONNAGE

Points de Vitalité : (Corps + CON) x3. Il est judicieux de garder à côté des PV en cours, le total de PV du personnage.

Seuils de Blessure : CON+2 pour les blessures légères et le double pour les critiques.

■ EQUIPEMENT

Matériels et biens divers du personnage transportés ou possédés.

Une pierre runique : sortilège de rang 1.

Monnaie : 1D20 pièces d'or.

■ ARTS OCCULTES

D20+compétence+Esprit : valeur à ajouter aux tests de Divination, de Magie, d'Oniromancie ou de Transcendance.

Potentiel Magique : Esprit x (rang magique) x2.

■ AVANTAGES

Avantages, styles de combat, techniques de maîtres...

■ POINTS D'EXPERIENCE

En cours : points d'expérience non utilisés.

Total : points d'expérience gagnés.

Aventures jouées : nombre de parties.

D20 sauveur : nombre de D20 utilisable

partir en échange d'un point d'expérience.

■ CARACTERISTIQUES

Les caractéristiques : valeur de chaque caractéristique du personnage.

Corps : DEX+AGI+CON-15.

Esprit : PER+INT+CHA-15.

Initiative : 1D20 + Corps + Esprit.

■ COMPETENCES

Valeur de chaque compétence du personnage.

■ COMBATS

Arme : nom de l'arme du personnage.

D20+ : compétence + Corps + maniement de l'arme.

Dégâts + Corps : dégâts maximum (dégâts par niveau de réussite) + Corps et bonus divers.

Structure : structure de l'arme. Il est judicieux de garder à côté les points de structure en cours et les points de structure de départ de l'arme.

M. : maniement de l'arme.

Particularités : aptitudes spéciales liées à l'arme.

Beron Slug



LES POINTS D'EXPERIENCE

Pour la fin de partie et la sacro-sainte distribution d'XP, tout dépend d'abord de la longueur de la partie, de sa difficulté, et des conditions dans lesquelles elle a été réalisée.

Une aventure moyenne rapporte 10 points d'expérience. Il est possible de donner des points à chaque session en divisant ce total.

On gagne 1 points supplémentaires si la partie risque de rester gravée dans les mémoires, et que tout le monde s'est bien amusé.

On peut aussi en donner 1 à un Joueur pour une blague excellente, ou un super dessin, ou pour son sens du sacrifice (comme se lever pour aller chercher les pizzas, répondre au téléphone à la place du Meuji, etc.).

Pour chaque moment où votre personnage a été remarquable, le Meuji peut vous accorder 1 points supplémentaires. Cela a l'intérêt de résumer l'aventure avant de se dire au revoir, et de pouvoir se dire que l'aventure était vraiment cool.

Le Meuji qui a un personnage lui aussi, mais qui n'a pas pu le jouer parce que c'était lui qui maîtrisait la partie, gagne autant de Points d'expérience que de joueurs à sa table.

JET SAUVEUR

A chaque partie, le joueur peut dépenser des points d'XP pour se sauver de situations périlleuses en lancer un D20 supplémentaire qu'il ajoute au résultat d'un test. Le jet sauveur peut aussi bien intervenir avant qu'après le test.

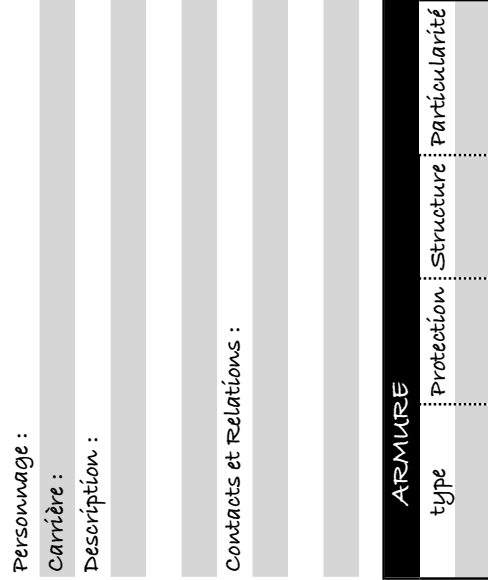
■ VALEUR DU JET SAUVEUR

La valeur du jet sauveur évolue avec l'expérience du personnage. Au départ le D20 est limité à un 5. Après 10 parties, la limite est de 10. Après 20 parties, elle est de 5. 30 parties supprime toute limite. Avec 40 parties, le D20 est assuré de faire 5 au minimum. Cette assurance monte à 10 avec 50 parties. A 60 parties, et au-delà, le D20 est assuré de faire 15 au moins.

■ NOMBRE D'UTILISATION PAR PARTIE

Dans la limite de 1 par partie de jeu, un point d'expérience se convertit en un D20 que le joueur peut rajouter au résultat d'un jet manqué qu'il doit à tout prix réussir. L'attribution d'une nouvelle utilisation possible par partie est à la discrétion du Meuji. L'accomplissement d'une campagne est par exemple une raison communément acquise pour gagner un jet sauveur supplémentaire.

PARTIES JOUÉES	JET SAUVEUR	EXPERIENCE DU PERSONNAGE
1 à 5	limité à 5	Joueur débutant, novice de magie
6 à 10	limité à 10	soldat de base, marchand, petit noble baron, rangs 1 transcendants, disciples de magie
11 à 15	limité à 15	sous-officier (lieutenant, capitaine), riche marchand, seigneur influent (comte), rang 2 transcendant, initié de magie
16 à 20	-	officier (général), grand bourgeois dans le cercle des dirigeants d'une cité, grand seigneur (Duc de l'ouest, grand intendant), transcendant rang 3, mage de magie
21 à 25	assuré de 5	dirigeant d'une terre mineure d'Amizia comme Kraabh, la reine amazone, ou les frères-roi valreks. Ordonnateurs de la trinité, grand mage
26 à 30	assuré de 10	Les lieutenants de Zahn, le roi des Nains ou des Elfes, le Grand Ordonnateur de la Trinité, les archimages.
31 et +	assuré de 15	Qui d'autre que le dirigeant de l'Empire ou les maîtres de sphère pour atteindre ce rang ? A vous de voir. Il est aussi possible d'imaginer que certains, comme Zahn, dépassent ce stade



Carrière :
Description :

Description:

type	Protection	Structure	Particularité

Points de vie (corps+phy) $\times 3$	Blessure légère (phy+2)	Blessures critiques (phy+2) $\times 2$
---	----------------------------	---

EQUIPEMENT	
MONNAIE	
PO	PA PB PC

D20 + compétence + Esprit :	Potentiel Magique Esprit x rang x 2
-----------------------------	--

AVANTAGES

DEXTERITE	AGILITE <small>coursé : Agi x 5m</small>	PHYSIQUE
SENS	SAVOIR	MENTAL
CORPS <small>Dex + Agi + Phy -15</small>	Esprit <small>Sens + Sav + Men -15</small>	Initiative <small>Corps + Esprit</small>

Aerobatics		Natation	
Artisanat()		Magie	
Arts		Nature ()	
Bagarre		Navigation	
Désertion		Recherche	
Équitation		Royaume()	
Escalade		Sorcellerie	
Jet		Soins	

COMBATS		D20 +	Dégâts	Structure m.	Particularités
Arme ou bouclier					
Bagarre		2/4+			

LOCALISATION		BL. LEGERE	BL. CRITIQUE
Tête		20	mort
Torse		15 à 19	agonie, -1 Phy
Bras (pair : droit)		7 à 14	lim.10, -1 Dex
Jambes (pair : droit)		1 à 6	lim.10, -1 Agi

[illegible]

AMIZIA



TROISIEME EDITION

Le jeu de rôles AMIZIA est une idée
originale de Damien MOREL, Emmanuel
VIANA, et Xavier ROMANELLO

Création d'AMIZIA 3.0

Damien MOREL
Emmanuel MERLIN
Guillaume VISCA
Julien ROBAINÉ

Rédaction, édition et réalisation
Guillaume VISCA

Illustrations

Carole MARCANTONIO
Guillaume VISCA
Frédéric DERLON
STEELRAT

Equipe de testeurs

Benoît KIPPER
David DUPONT
David GAILLET
Isabelle REISSIER
Nicolas MEYER
Xavier DERLON
Yuan Yuan

Le livre de règles



Cette troisième édition d'AMIZIA vous fera jouer des aventures intenses avec toujours plus de jeu de rôles, de combats et de découvertes extraordinaires !

Un millénaire s'est écoulé depuis que les six Maîtres de Sphère ont sauvé les terres d'Amizía de la destruction et transmis aux hommes les pierres runiques sources de magie, don sacrilège de la déesse Leena.

Alors que les civilisations sont victimes de leur décadence, l'un des six Maîtres, regrettant son action passée, a surmonté la mort pour mettre en oeuvre son redoutable Plan de Rectification.

Un jour prochain resurgira la menace du passé, et cette fois personne ne viendra à l'aide des habitants d'Amizía.

Bravez le
destin et
devenez un
héros en
AMIZIA !

