

# LES OUBLIÉS



⑨ KIT DE DÉMO ⑨

Un jeu de rôle de Samia Aci-Sèche & Geoffroy Hassoun

# KIT DE DÉMO

## *Les Oubliés*



Ce kit de démo ne contient qu'une partie des règles et de l'univers des Oubliés. Il permet de prendre connaissance avec les fondamentaux du jeu et de les essayer lors d'une première séance. Pour poursuivre, le livre complet des Oubliés est nécessaire. Au-delà, la gamme se compose d'une encyclopédie du Petit Peuple, d'un atlas de la Terra et d'une campagne accompagnée d'un écran pour meneur de jeu.

### UNIVERS

Samia Aci-Sèche et Geoffroy Hassoun

### TEXTES

Samia Aci-Sèche, Geoffroy Hassoun, Claude Guéant et Franck Plasse

### COUVERTURE

Olivier Villoingt

### ILLUSTRATIONS

Geoffroy Hassoun et Gilles Widmer

### DIRECTION ÉDITORIALE

Franck Plasse

### RELECTURES

Yannick Leclerc

### CONCEPTION GRAPHIQUE ET MISE EN PAGE

Maxime Plasse

Les Oubliés © est un jeu de rôle édité par les XII singes © 2018-2019. La marque Les Oubliés, le logo Les Oubliés, la marque les XII singes et le logo les XII singes sont la propriété de ReSpell ©



Réalisé et fabriqué dans le respect de la convention européenne des droits de l'homme, de la convention européenne des droits de l'enfant et de la législation environnementale européenne (biodiversité, ressources naturelles, air, eau et déchets)

*Credits*

Chapitre 1 ©

# PREMIERS PAS dans l'univers des Oubliés



# L'UNIVERS FÉERIQUE, SOMBRE et envoûtant des Oubliés



**L**es Oubliés vous propose une échappée dans un univers féérique, sombre et envoûtant. Dans les égouts et sur les toits de la cité portuaire de Saint-Jean-de-Castel se joue, insoupçonné des hommes, le sort du Petit Peuple, ces êtres de légende qui peuplent l'imaginaire populaire. Mais loin des intrigues simplistes et bon enfant véhiculées par les contes, c'est à une lutte âpre et sans merci que se livrent les enfants des Songes, dont l'enjeu n'est rien moins que l'avenir de la vie sur la Terre ! Car l'équilibre est aujourd'hui rompu...

## LA GENÈSE

Pour comprendre le combat qui anime *Les Oubliés*, il nous faut revenir bien loin en arrière, au temps où d'étranges animaux foulaient le sol d'une Terre encore jeune. Bien que la vie soit déjà présente à cette époque, elle ne constituait qu'une infime part de l'univers et ne gênait en rien son maître alors incontesté, le Néant. Puis un jour, dans la plaine, pour voir au loin, un singe se redressa. Cet acte, somme toute banal, changea à jamais la marche de l'univers. Car le singe debout, à voir le monde si vaste, se mit à penser... De ses cogitations balbutiantes naquirent des désirs et des craintes, des envies et des regrets... Des Songes et des Cauchemars... Et c'est ainsi que la pensée de ceux que le Petit Peuple nommera plus tard les géants engendra Edenia, le monde des Songes, et Obscurine, la terre du Cauchemar, et que celles-ci se peuplèrent d'une multitude d'êtres, enfants des Songes et créatures du Cauchemar. Et la vie, peuplant à présent les strates spirituelles autant que matérielles, repoussa le Néant aux confins de l'univers.

Chapitre 1

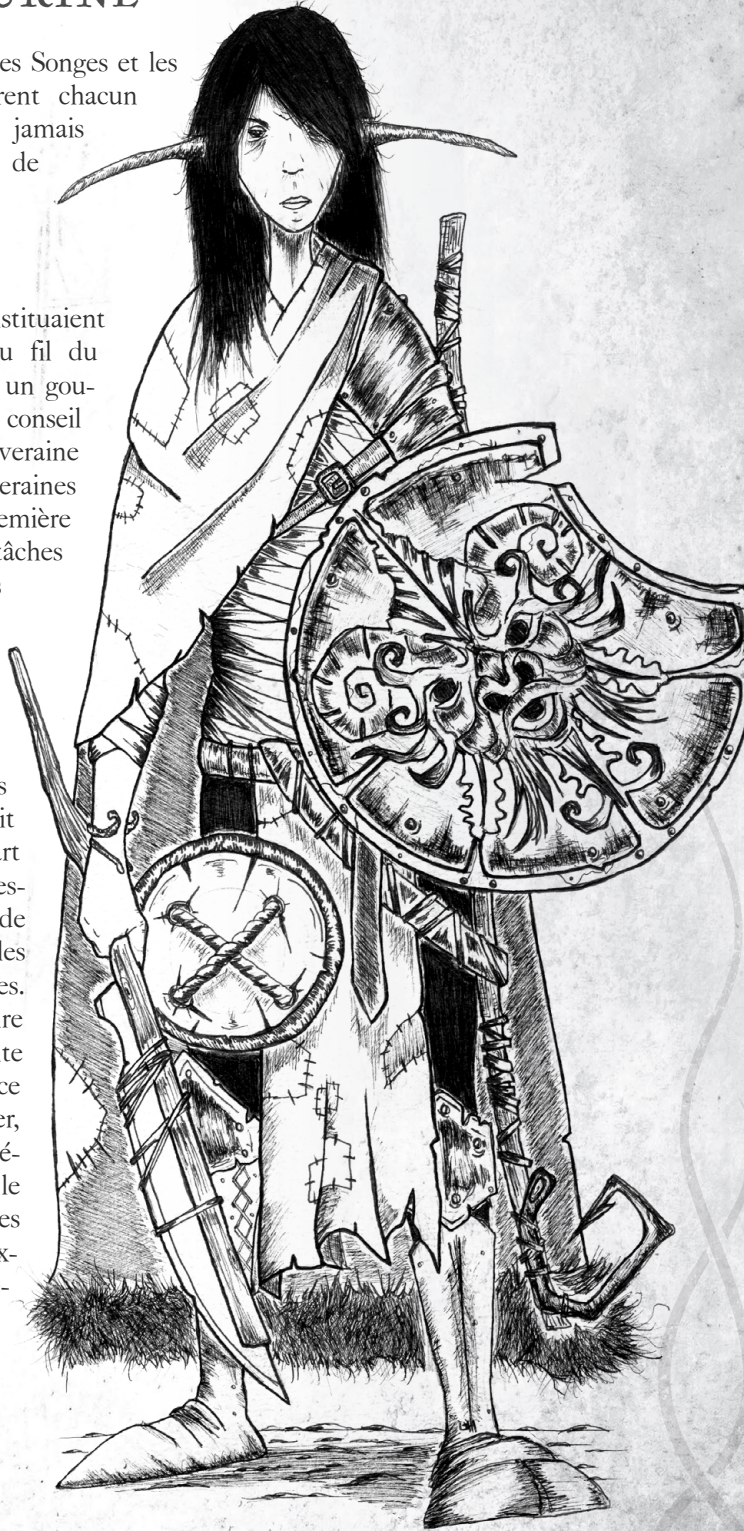
# EDENIA ET OBSCURINE

Durant des siècles, les enfants des Songes et les créatures du Cauchemar évoluèrent chacun dans leur monde respectif, sans jamais prendre conscience de l'existence de leurs alter ego.

## Edenia

Sur Edenia, les sept races qui constituaient le Petit Peuple s'organisèrent, au fil du temps, en treize tribus gérées par un gouvernement unique, constitué d'un conseil de Sages ayant à sa tête une souveraine élue à vie. On nommait ces souveraines les reines Mysses, du nom de la première d'entre elles, Mysse. L'une des tâches primordiales de ces dirigeantes était de s'assurer que Tentia, la Chimère sur le dos de laquelle est bâti Edenia, était alimentée en Songes. Car ce monde ne peut survivre sans les rêves des géants.

Pour récupérer les Songes des géants, certains membres du Petit Peuple se spécialisèrent dans un art leur permettant d'extraire, de l'esprit des géants, l'essence même de leurs Songes. Ils se firent appeler les rêvirines, les guerriers des Songes. Cette magie puissante et nécessaire à la survie du Petit Peuple nécessite que le rêvirine se trouve en présence physique du géant en train de rêver, dans son monde, sur un plan matériel. Elle a son dangereux revers, le Néphertine, qui agite les abords des dormeurs en de funestes mirages auxquels le Petit Peuple est particulièrement sensible. C'est à cause des rêvirines que le folklore des géants se peupla de petits êtres magiques aux étranges pouvoirs, capables de disparaître en un instant.



## Obscurine

Obscurine est le noir pendant d'Edenia. Sur Obscurine, les créatures du Cauchemar, dirigées par des Seigneurs de l'Ombre, sont toutes soumises à l'autorité du grand dévoreur de Cauchemars, Smarra, le maître des abymes. Comme le monde des Songes, Obscurine se nourrit des rêves des géants, mais de ces rêves sombres où se révèlent leurs pires terreurs. Les sangfous, l'équivalent des rêvirines, ainsi appelés à cause des ravages du Néphertine dans leur sang, se chargent de charrier les Cauchemars jusque sur Obscurine. Ils sont les mauvais génies et les diabolins des contes populaires...

Sangfous et rêvirines se croisèrent, pour le plus grand malheur des seconds.

Des troupes furent alors envoyées d'Obscurine pour traquer et exterminer les voyageurs du Petit Peuple. Les disparitions alertèrent Edenia qui envoya un ost, qui fut également anéanti.

La reine fit condamner les Passages, les voies pour le monde des géants. Une décision qui affaiblit la substance même d'Edenia et qui permit à un ennemi, à l'affût depuis des éons, de se manifester...

### PEUPLES DES SONGES ET DU CAUCHEMAR

- Le Petit Peuple : les lutins arrogants, les sauvages velus nutons, les gnomes espiègles, les ingénieux belgfolks, les mystérieux farfadets, les colériques korrigans et enfin les sombres kobolds.
- Les créatures du Cauchemar : les caraquins alter ego du Petit Peuple, les monstrueux incubes et la plèbe des sans-noms.

## LE RETOUR DU NÉANT

Le Néant, soucieux de retrouver l'univers originel, froid et sans vie qui était le sien, apparut en Edenia sous la forme d'un sombre nuage de fumée noire et se mit à ronger le corps de la Chimère, provoquant la panique chez le Petit Peuple, qui ne comprenait pas ce qui venait détruire leur monde, ni pourquoi. Les survivants refluèrent en masse à Triklir, la capitale.

En proie à l'affolement, Syllistine prit une décision radicale qui imprima un tournant irrévocable dans le destin du Petit Peuple : elle décréta l'Exil, le départ pour la terre des géants et fit rouvrir treize Passages afin de permettre à chacune des tribus de fuir et de survivre aux attaques du Néant. Consciente que le monde d'Edenia s'éteindrait si la Chimère qui le portait cessait d'être alimentée en Songes, la reine consentit un sacrifice ultime : faisant appel à un puissant sortilège, elle se plongea dans un sommeil éternel peuplé de Songes destinés à alimenter la Chimère. La magie puissante émanant des rêveries de la reine dressa une barrière psychique autour de la capitale, enrayant la progression du Néant. Depuis lors, Syllistine demeure seule dans la cité désertée de Triklir, endormie, incessamment en proie aux rêves...

## Les terres de l'Exil

Pour le Petit Peuple, l'arrivée dans le monde réel ne s'est pas faite sans douleur ni pertes. Séparée des autres dès son entrée dans son Passage, chacune des tribus s'est trouvée livrée à elle-même dans un monde hostile et dangereux, un monde répugnant et démesuré, un monde totalement inconnu... Les membres du Petit Peuple le nomment la Terra Incognita.

Chaque tribu a passé de nombreuses années à tenter de survivre à ce monde et à se reconstruire en s'adaptant à ce nouvel univers. À une ère particulièrement difficile et traumatisante de maladies et de famines, nommée Disettine, a succédé une ère plus faste, riche en innovations et en réjouissances, qui a définitivement ancré l'avenir du Petit Peuple dans le monde des hommes. Cette période est connue sous le nom de Frivolution. Au cours de ces âges, le Petit Peuple s'est détourné de son passé jusqu'à l'oublier...

## Les descendants de l'Azur

Mais il est parmi le Petit Peuple des êtres qui ne peuvent oublier. Ils sont les descendants de la Garde d'Azur, la garde rapprochée et totalement dévouée des reines Mysses, des êtres d'exception choisis pour leurs compétences hors du commun et leurs qualités inégalables. Lorsqu'il fut évident pour la reine Syllistine que l'unique issue du Petit Peuple était son exil dans le monde des géants, elle fit immédiatement convoquer ses protecteurs pour un conseil très secret. À eux seuls, elle fit part de son intention de se sacrifier pour sauvegarder la Chimère. Il lui fallut toute sa force de persuasion pour les convaincre de ne pas demeurer avec elle à Triklir, mais d'accompagner chacune des treize tribus dans son exil. Elle leur confia alors une mission vitale pour l'avenir du peuple des Songes, une mission dont ils devraient s'acquitter quel qu'en soit le prix à payer, quel que soit le temps qu'elle prendrait. Il leur faudrait se fondre parmi le Petit Peuple et l'accompagner en Terra Incognita. Là, il leur faudrait chercher, et chercher sans relâche, afin de trouver l'explication du phénomène rongéant le monde des Songes, et surtout en trouver le remède. Et lorsqu'enfin cette solution serait à leur portée, alors, ils reviendraient sur Edenia et la réveillerait. La tâche serait longue, dure et fastidieuse. Nul ne pouvait anticiper le temps que prendrait une telle recherche. Pour garantir que jamais ils ne trahiraient cette quête, les membres de la Garde d'Azur se soumièrent à un puissant enchantement qui inscrivit dans leur chair et leur sang la mémoire de ce serment, mémoire qui serait transmise à leur descendance. Lors de la Disettine et la Frivolution, par dérision, eux qui étaient condamnés à garder à jamais la mémoire de ces événements, ils prirent l'appellation d'Oubliés. Ainsi, dès que le serment de son ancêtre se rappelle à son esprit, l'Oublié se révèle. Il quitte alors les siens pour arpenter, aux côtés d'autres Oubliés, les sentiers de la Terra, à la recherche de réponses et de solutions.

	Tailles	Exemples
1	Minuscule	fées
2	Petite	gnomes (4 à 5 cm), belgfolks et korrigans (5 à 6 cm)
3	Moyenne	farfadets (6 à 8 cm), lutins, kobolds (7 à 8 cm)
4	Grande	velus nutons (10 à 13 cm, voire plus pour certains)



## Aujourd'hui

De nos jours, la vie n'est pas rose. À l'ère prospère et presque paisible de la Frivolution a succédé une période de troubles et de dissensions qui a séparé les tribus, ajoutant l'hostilité de leurs congénères à la dureté de la Terra. Le Cauchemar s'est en effet révélé au Petit Peuple, et il ne l'a pas fait sans panache ! Une des treize tribus entièrement pervertie par son pouvoir s'est dévoilée au reste des enfants des Songes, instillant la peur, le doute et la méfiance au sein du Petit Peuple. Désormais, chacun sait que les membres de la Treizième tribu – les Enfants de la Nuit – sont des Corrompus. Mais qui sait si une autre tribu n'est pas en train de prendre le même chemin ? C'est ainsi que débuta l'ère sombre que vivent aujourd'hui les membres du Petit Peuple, l'ère de l'Iphilim.

Aujourd'hui, les créatures du Cauchemar parcourent à visages découverts, mais en hordes nombreuses, les chemins de la Terra Incognita, traquant le Petit Peuple et ne ratant pas la moindre occasion de lui faire goûter leurs lames. Le Néant lui-même est parvenu à s'insinuer sur la Terra, certes avec une faible influence pour l'heure, mais capable tout de même d'étendre son emprise sur les enfants des Songes lorsque l'occasion se présente. De jour en jour, l'humeur des géants s'assombrit. Leurs rapports sont de plus en plus tendus. Les discordes sur les questions religieuses se cristallisent. La situation ne devrait guère tarder à exploser...

Nombreux sont les pièges qui guettent les compagnies d'Oubliés arpentant les chemins tortueux de la Terra Incognita en quête d'informations. Aux créatures du Cauchemar et à leurs sbires s'ajoutent de multiples prédateurs, friands de la chair des enfants de Songes, prêts à tout pour se délecter de ce met de choix. Considérées comme parias par la presque totalité du Petit Peuple, les compagnies d'Oubliés ont peu d'espoir de trouver un refuge durable dans l'une des quelconques cités des tribus, si d'aventure elle se trouve sur leur chemin. Dans ce climat délétère de sourde méfiance, leur attitude provocatrice et leur obstination à rappeler un passé que tous veulent oublier leur vaut l'opprobre des leurs. En outre, vouloir combattre le Cauchemar n'est pas sans risque : certaines compagnies se sont laissées séduire et ont embrassé la cause de leur ennemi. Ces Parjures sont désormais des hérauts de Smarra. Or pour le commun du Petit Peuple, il est impossible de distinguer une compagnie d'Oubliés d'une compagnie de Parjures, si bien que l'ombre de ces derniers ternit encore davantage la réputation des descendants de la Garde d'Azur.

Malgré les épreuves et les écueils, les Oubliés s'entêtent dans leur recherche du moindre événement, du moindre indice relié au passé et à l'ancien monde d'Edenia, qui pourrait les conduire à la vérité, vers une issue au fléau qui les a mené sur la Terra Incognita.

Tel est l'univers féérique, sombre et envoûtant des Oubliés...

## Chapitre 1







## LES TREIZE TRIBUS

Si la plupart des tribus sont composées d'une seule race, toutes sans exception intègrent des membres d'autres races, mais les ostracisent plus ou moins.

- **La Première tribu – les Krograines** – est composée de lutins traditionalistes, hautains, conquérants et intolérants. C'est l'une des plus riches tribus du Petit Peuple.
- **La Deuxième tribu – les Karius** – est également constituée de lutins. À l'inverse des Krograines, les Karius sont pauvres, méfiants, solitaires et reclus. Ils sont connus pour être les plus habiles chevaucheurs d'oiseaux de la Terra Incognita.
- **La Troisième tribu – les Ventrus** – est la seule tribu de velus nuns. Ce sont des nomades sauvages, violents, pauvres et primitifs.
- **La Quatrième tribu – les Sixts** – rassemble des kobolds. Elle est en voie d'extinction. Riches, cupides et mystérieux, ils sont morbides et ténébreux.
- **La Cinquième tribu – les Frinios** – est composée de belgfolks. Ils se montrent inventifs, curieux, tenaces, têtus et fascinés par les géants.
- **La Sixième tribu – les Pataches** – regroupe des gnomes en de grandes caravanes nomades qui sillonnent les routes à la recherche d'un chemin de retour vers leur monde d'antan. Ces bonimenteurs, sensibles et habiles cavaliers, détestent la Terra Incognita et les géants.
- **La Septième tribu – les Ougrons** – a disparu et nul ne sait ce qu'il est advenu d'elle. Elle était composée seulement de lutins.
- **La Huitième tribu – les Banshises** – réunit un nombre impressionnant de gnomes teigneux et bagarreurs. C'est la plus peuplée des treize.
- **La Neuvième tribu – les Vivitins** – est une tribu de kobolds aigris et navigateurs hors-pairs, qui haïssent les Sixts.
- **La Dixième tribu – les Margouts** – est l'unique tribu regroupant des représentants des sept races. Pour la plupart des marchands renommés sillonnant sans relâche la Terra Incognita, on dit ses membres d'une cupidité sans pareille.
- **La Onzième tribu – les Siccomores** – réunit des farfadets pessimistes. Elle aussi est en voie de disparition. Ils demeurent cependant des mages des Songes d'exception.
- **La Douzième tribu – les Huvons** – fédère des korrigans durs et brutaux. Ces guerriers hors-pairs ne vivent que pour les guerres entre tribus.
- **La Treizième tribu – les Enfants de la Nuit** – rallie des kobolds renégats d'une beauté sans pareille. Sournois, violents et avides de sang.

## Chapitre 1

Chapitre 2

# RÈGLES, compétences et points de vie



# LES RÈGLES

## générales



Les règles sont l'outil ludique avec lequel les joueurs et le meneur de jeu déterminent ce que les personnages parviennent à réaliser. Les règles des *Oubliés* reposent sur deux mécanismes principaux : le test et la confrontation.

### LE TEST

Lorsque l'issue d'une action n'est pas évidente, cette action est résolue par un test. Cet artifice de jeu combine les qualités intrinsèques de l'acteur et une part d'aléa pour déterminer ce qui arrive. L'aptitude du personnage est donnée par une valeur de compétence et l'incertitude par le lancer d'un dé. La compétence testée est celle qui paraît la mieux adaptée pour accomplir l'action décrite. Panser des blessures implique un test de Soins, analyser la composition d'un tableau de maître demande un test d'Arts, et ainsi de suite. L'étendue des actions couvertes par chaque compétence est décrite au chapitre suivant. En dernier ressort, c'est le meneur de jeu qui décide quelle compétence convient.

**Rappel :** *La valeur d'une compétence est calculée en ajoutant la base de cette compétence à la valeur du profil dont elle dépend. Elle est notée sur la feuille de personnage et n'a pas besoin d'être recalculée en cours de partie.*

### 2d12

Le joueur – dans les règles, ce terme désigne également le meneur de jeu, joueur de tous les protagonistes qu'il interprète – dont le personnage tente l'action lance deux dés à douze faces (abrégé en d12) : un de couleur claire – le dé de Songes – et un de couleur sombre – le dé de Cauchemar. Il lance les deux dés puis, lorsqu'ils ont cessé de rouler, choisit le chiffre indiqué par l'un des deux.

• Si la valeur de Songes du personnage est supérieure à celle de Cauchemar, choisir le dé de Songes est sans conséquence. En effet, le person-

nage est en accord avec son penchant naturel. En revanche, choisir le dé de Cauchemar revient à passer un pacte avec le Cauchemar : le personnage devra ultérieurement lui payer un tribut. À chaque recours à ce dé, le joueur augmente de 1 point la dette de Cauchemar de son personnage. Il la note sur sa feuille de personnage. Il devra la « rembourser » en fin de scénario lorsqu'il obtiendra les points d'expérience de son personnage.

- **Si la valeur de Cauchemar du personnage est supérieure à celle de Songes**, choisir le dé de Cauchemar est sans conséquence. En effet, le personnage est en accord avec son penchant naturel. En revanche, choisir le dé de Songes revient à prendre un engagement envers celui-ci : le personnage devra ultérieurement lui payer une dîme. À chaque recours à ce dé, le joueur augmente de 1 point la dette de Songes de son personnage. Il la note sur sa feuille de personnage. Il devra la « rembourser » en fin de scénario lorsqu'il obtiendra les points d'expérience de son personnage.

- **Si les valeurs de Songes et de Cauchemar du personnage sont égales**, le choix est sans conséquence. Songes et Cauchemar ont une prise moindre sur le personnage, si bien que ce dernier tire aisément, et sans contrainte, profit de cette situation.

**Note :** *Les êtres vivants de la Terra Incognita — animaux et géants, c'est à dire les humains — ne sont pas composés de Songes et Cauchemar. Aussi, n'effectuent-ils leurs tests qu'avec un seul d12.*

Il revient au joueur d'adapter la description de l'action de son personnage en la teintant différemment selon l'utilisation du dé de Songes ou de Cauchemar.

**Exemple :** *Lors du test de son personnage en train de vendre un objet, le joueur indique que son personnage décrit avec emphase les propriétés du bien s'il utilise le dé de Songes ou qu'il ment sans vergogne sur les qualités du produit s'il a recours au dé de Cauchemar. De la même manière, une attaque effectuée avec le dé de Songes est franche alors que celle recourant au dé de Cauchemar est vicieuse. Etc.*

## Résultat naturel et final

Le chiffre donné par le dé choisi est appelé résultat naturel du test. Le joueur lui ajoute la valeur de la compétence testée. Le chiffre obtenu est le résultat final du test.

- **Le test est une réussite** lorsque le résultat final est supérieur ou égal à 12. Ce que le personnage entreprend est accompli avec succès.
- **Le test est un échec** lorsque le résultat final est strictement inférieur à 12.

**Exemple :** *Au milieu des Drumes, les Oubliés laissent le soin à un guide local de les conduire jusqu'à une mystérieuse cité perdue. Le meneur de jeu n'est pas certain que le guide soit capable de les amener à destination. Il effectue donc un test de Survie, la compétence qui régit le sens de l'orientation. Il lance un dé et obtient un résultat naturel de 5. Il ajoute la valeur de Survie du guide — 7 — et obtient un résultat final de 12, suffisant pour réussir. Alors que le soleil se couche, les Oubliés découvrent les ruines de la ville.*



## RÉSULTATS NATURELS PARTICULIERS

- Si le résultat naturel du test est de 1, le test est un échec. Le personnage subit un revers et n'obtient pas le résultat escompté.
- Si le résultat naturel du test est de 12, relancez le dé et additionnez le nouveau résultat au précédent. Recommencez autant de fois que vous obtenez 12. La somme finale est considérée comme le résultat naturel du test.

### 3d12 !

Imprégné de la magie des Songes et du Cauchemar, le Petit Peuple, comme son alter ego d'Obscurine, est capable de prodiges. Si l'usage des sortilèges est réservé aux mages des Songes, rêvirines et doux rêveurs (personnages non présentés dans ce kit de démo), tous sont capables d'improviser des tours mineurs au moment où ils en ont besoin. Lors d'un test, avant de lancer les 2d12, un joueur peut décider de leur ajouter un dé supplémentaire, un second dé de Songes ou de Cauchemar. Cela coûte 1 point de Songes ou 1 point de Cauchemar, selon le dé ajouté, à son personnage. Le joueur choisit le chiffre indiqué par l'un des trois dés, selon la même méthode que décrit précédemment.

Ce dé supplémentaire trouve sa source dans un effet magique spontanée, de faible envergure, créé par le personnage. Le joueur doit donc décrire ce qu'il a produit. Cette démarche est importante pour, au-delà des règles, donner de la consistance aux Songes et au Cauchemar, et que le caractère magique soit présent autour de la table de jeu. C'est aussi une contrainte ludique : si un joueur n'est pas capable d'expliquer de manière satisfaisante – selon le meneur de jeu –, ce qui lui permet d'obtenir le d12 supplémentaire, il n'en bénéficie pas ! Ce tour doit porter sur le personnage lui-même, ou ses possessions, et ne modifie définitivement la réalité que dans la mesure où l'action concernée l'impacte directement. En outre, c'est un effet créé par le personnage, il est donc limité par les capacités et connaissances de celui-ci : impossible par exemple qu'un texte écrit en Vieux lutin se transforme en document rédigé en Gnome si le personnage ne maîtrise pas ces deux langues ou qu'une inscription apparaisse miraculeusement sur un mur et livre un secret à un personnage.

**Exemple :** Lors d'un test d'Athlétisme pour escalader un pied de table, le joueur raconte : « Pendant que je grimpe, du lierre prolongent mes mains pour m'aider dans les moments difficiles » ; lors d'un test de Mêlée : « Au moment où je frappe, mon poignard disparaît de ma main... pour réapparaître un très bref instant plus tard et prendre en défaut mon adversaire » ; lors d'un test de Séduction pour baratiner des fâcheux : « Juste avant ma discussion avec les contrebandiers, mon écharpe se transforme en un foulard bigarré similaire à celui que portent mes interlocuteurs, leur laissant entendre que nous partageons certaines origines sociales » ; lors d'un test de Force pour s'évader d'un cachot : « Je pose ma paume à plat sur la porte et effectue une vive poussée. La porte sort de ses gonds et est expulsée de la pièce ». Etc.

## Chapitre 2

Chaque usage d'un point de Songes ou d'un point de Cauchemar est également susceptible de donner lieu à des dettes, comme décrit précédemment pour le choix du dé lors des tests :

- **Si la valeur de Songes du personnage est supérieure à celle de Cauchemar**, utiliser un point de Songes est sans conséquence. En revanche, utiliser un point de Cauchemar génère 1 point de dette de Cauchemar.
- **Si la valeur de Cauchemar du personnage est supérieure à celle de Songes**, utiliser un point de Cauchemar est sans conséquence. En revanche, utiliser un point de Songes génère 1 point de dette de Songes.
- **Si les valeurs de Songes et de Cauchemar du personnage sont égales**, les utilisations sont sans conséquence.

## POINTS DE SONGES ET DE CAUCHEMAR

Les personnages utilisent leurs points de Songes et de Cauchemar pour effectuer des tours, et obtenir ainsi des tests avec  $3d12$ , ou pour réaliser des sortilèges (ces derniers ne sont pas traités dans ce kit de démo). Ils récupèrent tous leurs points de Songes à chaque aube et tous leurs points de Cauchemar à chaque crépuscule.



## LA CONFRONTATION

Lorsque qu'un tiers s'oppose à l'action d'un personnage, ou tente d'atteindre le même objectif, un seul test ne suffit pas à en déterminer l'issue. Chaque intervenant doit effectuer un test. La situation est évaluée à partir des résultats finaux des tests.

### La confrontation directe

Chaque joueur effectue un test.

- **Si un seul joueur obtient un résultat final supérieur ou égal à 12**, il remporte la confrontation. Son personnage réussit son action au détriment de son adversaire.
- **Si les deux joueurs obtiennent des résultats finaux supérieurs ou égaux à 12**, celui qui obtient le plus fort résultat final remporte la confrontation.
- **Si les deux joueurs obtiennent des résultats finaux supérieurs ou égaux à 12 identiques**, la confrontation tourne à l'avantage de celui qui tente d'empêcher l'action de l'autre. Si les deux personnages visent le même but, ils sont à égalité. Si cette égalité n'a pas de sens, les dés sont relancés. Si elle est envisageable, une nouvelle confrontation devra les départager.
- **Si les deux joueurs obtiennent des résultats finaux inférieurs à 12**, aucun des personnages n'obtient satisfaction. Si l'échec des deux protagonistes n'a pas de sens, les dés sont relancés. Si elle est envisageable, une nouvelle confrontation devra les départager.

*Exemple : Un Oublié tente de s'introduire dans une soirée de la noblesse lutine. Son joueur effectue un test de Discrétion. Le meneur de jeu effectue un test de Sens pour le portier. Si le joueur obtient le meilleur résultat final – supérieur à 12 –, son personnage se glisse discrètement au milieu des convives. Si le meneur de jeu obtient le meilleur résultat final – supérieur à 12 –, le portier repère l'importun. Si le joueur et le meneur de jeu obtiennent le même résultat final – supérieur à 12 –, l'hôte indésirable est également repéré. Si le joueur et le meneur de jeu obtiennent des résultats finaux inférieurs à 12, la confrontation débouche sur un statu quo. L'arrivée impromptue d'un groupe d'invités a interrompu l'intrusion de l'Oublié, mais le portier n'a rien remarqué. Le joueur et le meneur de jeu effectuent de nouveaux tests de Discrétion et de Sens.*

### La confrontation différée

Les tests des protagonistes impliqués dans une confrontation ne sont pas toujours simultanés. Dans ce cas, le test du personnage actif précède toujours les tests des protagonistes qui s'y opposent. Le délai peut aller de quelques secondes à plusieurs siècles.



**Exemple :** Un Oublié se déguise et prend l'apparence d'un copiste pour pénétrer dans une réserve interdite aux quidams. Son joueur effectue un test de Subterfuge et obtient un résultat final de 13. Le personnage se regarde dans un miroir, satisfait de sa performance. Quelques minutes plus tard, il passe devant un velu nuton de garde. Celui-ci a une chance de percer à jour le déguisement. Le meneur de jeu effectue un test de Sens et obtient un résultat final de 12. Le joueur de l'Oublié obtient un meilleur résultat final : son personnage passe donc sans être inquiété.

## Les confrontations multiples

Des confrontations peuvent impliquer plus de deux protagonistes.

Si tous les protagonistes s'opposent — par exemple dans le cas d'une course —, la situation est gérée comme une confrontation classique : le vainqueur est le personnage qui obtient le résultat final supérieur à 12 le plus fort. S'il y a besoin de départager d'autres intervenants, ils sont classés par ordre décroissant de résultats finaux supérieurs à 12.

**Exemple :** Deux Oubliés et trois créatures du Cauchemar courent derrière un mulot porteur de sacoches contenant une carte d'Edenia. Les joueurs des Oubliés effectuent un test d'Athlétisme et obtiennent des résultats finaux de 9 et 14. Le meneur de jeu fait de même pour chacune des créatures du Cauchemar et obtient 9, 12 et 15. Seuls un Oublié et deux créatures du Cauchemar parviennent à grimper sur le mulot. Le meneur de jeu souhaite déterminer dans quel ordre ces personnages sont montés : d'abord la créature du Cauchemar pour laquelle il a obtenu un résultat final de 15, l'Oublié et enfin la dernière créature du Cauchemar.

Si plusieurs protagonistes s'opposent à un ou plusieurs autres, la situation est gérée comme une confrontation avec seulement deux protagonistes si ce n'est que tous les résultats finaux sont comparés les uns aux autres.

**Exemple :** Un Oublié essaie d'entrer dans une soirée de la noblesse lutine et doit pour cela prendre en défaut la surveillance de deux portiers. Le joueur de l'Oublié effectue un test de Discrétion. Le meneur de jeu effectue deux tests de Sens, un pour chaque portier. Pour que l'Oublié atteigne son but, il faut que son joueur obtienne un résultat final supérieur à 12 et plus fort que les résultats finaux des deux tests du meneur de jeu.

## LA DIFFICULTÉ

Toutes les actions n'ont pas des chances de réussite égales. Sauter par-dessus un ravin de six mètres n'est pas aussi simple que de franchir d'un bond une crevasse de deux mètres. La notion de difficulté est là pour rendre compte de cette différence.

Lors d'un test, la difficulté est donc un second paramètre — le premier étant le score de la compétence concernée — qui modifie le résultat naturel pour déterminer le résultat final. Une difficulté positive — un bonus — augmente les chances de réussite. Une difficulté négative — un malus — a l'effet contraire. Dans les scénarios, lorsqu'un test est nécessaire, la compétence et la difficulté sont indiquées explicitement et séparés par un « / ». Par

exemple, un test de Documentation / -3 signifie un test de Documentation dont le résultat naturel est diminué de 3.

**La formule complète de calcul du résultat final d'un test est donc : Résultat naturel + Valeur de la compétence +/- Difficulté = Résultat final.**

## La table des difficultés

La difficulté d'une action est évaluée à partir de la table des difficultés.

Dans le cas d'une action complexe dont la difficulté est soumise à de nombreux éléments, partez d'une difficulté de 0, descendez d'une ligne de la table pour chaque condition défavorable et remontez d'une ligne pour chaque condition favorable : la ligne d'arrivée vous donne la difficulté à utiliser.

TABLE DES DIFFICULTÉS

Action	Difficulté	Description
Élémentaire	+6	C'est une tâche quotidienne.
Aisée	+3	Un peu de concentration est nécessaire
Délicate	0	Le résultat est incertain.
Ardue	-3	L'action sort des sentiers battus.
Audacieuse	-6	Un professionnel s'y risque rarement.
Prodigieuse	-9	Un expert doute de sa réussite.

**Note :** *Un palier de trois points sépare chaque difficulté, mais vous pouvez à loisir introduire des variations plus fines entre deux seuils.*

**Exemple :** *Au cours d'une poursuite échevelée, un personnage poursuivi par les Oublié décide de corser les choses en s'enfuyant par une étagère. Il tente de franchir d'un bond l'espace entre deux meubles. Le meneur de jeu effectue un test d'Athlétisme. La distance n'est pas négligeable, il estime que l'action est ardue, autrement dit que la difficulté est de -3. Il lance un dé et obtient un résultat naturel de 8. Ajouté au 7 en Athlétisme du personnage, il obtient 15. Il ôte 3 pour prendre en compte la difficulté, ce qui donne un résultat final de 12, une réussite. Le fuyard réussit son saut. Les Oubliés auront-ils la même chance ?*

## La compétence choisie

Le choix de la compétence influe également sur la difficulté. En général, une seule compétence permet d'obtenir la difficulté optimale pour une action donnée. Une compétence proche a une difficulté supplémentaire de 3, voire 6.

# LES

## compétences



**Exemple :** *Un Oublié examine un tableau dans lequel un message secret est dissimulé. Le meneur de jeu demande au joueur d'effectuer un test d'Arts (Peinture) / +3. À défaut, ce test peut être remplacé par un test d'Artisanat (Restauration d'œuvres d'art) / 0 ou Sens / -3.*

### Les échecs

Quand une action n'a pas été couronnée de succès, il est possible de la tenter à nouveau. Le test suivant subit une difficulté supplémentaire de 3. Si la tentative se solde par un nouvel échec, les autres essais sont considérés comme des échecs automatiques. Une nouvelle tentative pourra être effectuée si la situation évolue de manière favorable. C'est-à-dire si l'un des paramètres suivants se produit :

- **La difficulté évolue positivement ;**
- **La valeur de la compétence augmente ;**
- **Le joueur bénéficie de tout autre bonus** — par exemple un troisième d12 — pour accomplir son action.

Cette règle ne s'applique pas en confrontation directe. L'interaction des protagonistes permet de considérer que la situation est en perpétuelle évolution. Ainsi, au cours d'un combat, il est possible de tenter plusieurs attaques successives contre un adversaire sans que les échecs influent sur la difficulté.

**Exemple :** *Un Oublié essaie de déchiffrer un parchemin en Vieux lutin récupéré après une expédition dans le boudoir d'un géant. Son joueur effectue un test de Érudition (Lettres) / -3 et échoue. Il peut tenter un nouveau test avec une difficulté de -6. Il échoue à nouveau. Le joueur soupçonne le meneur de jeu de lui avoir indiqué une difficulté négative initiale parce que son personnage est fatigué. Il décide que son personnage reprendra son travail après une nuit de sommeil. Si cela ne modifie pas la difficulté de l'action, il sait également pouvoir compter sur son affinité avec les Songes. Au pire, il consacra des points d'expérience à l'augmentation de sa compétence Érudition à la fin du scénario.*

**V**ingt-sept compétences représentent les savoirs et les savoir-faire des personnages. La base d'une compétence varie entre 0 et 12. (notée entre parenthèses pour les

# LES VINGT-SEPT COMPÉTENCES

## Arts

**Domaines :** Architecture, Calligraphie, Chant, Danse, Dessin, Littérature, Musique, Peinture, Poésie, Sculpture, Théâtre, etc.

Arts mesure l'affinité d'un personnage avec les domaines artistiques. Un test est requis lors de la réalisation d'une œuvre d'art, pour déterminer les techniques utilisées dans la réalisation d'une œuvre, pour en mesurer et expliciter l'intérêt, etc. L'histoire de l'art et des artistes est également connue.

## Artisanat

**Domaines :** Enluminure, Forge, Mécanique, Menuiserie, Peinture, Restauration d'œuvres d'art, Serrurerie, Taille de pierre, etc.

Artisanat mesure l'habileté du personnage avec ses mains et des outils simples. Un test est nécessaire lors de la fabrication ou de la réparation d'un objet, ou pour en déterminer les qualités.

## Athlétisme

Athlétisme regroupe les actions physiques qui exigent une combinaison de nombreuses qualités — coordination, agilité, équilibre, souffle. Cela couvre de nombreuses actions courantes comme nager, courir ou sauter.

## Chimérisme

### Compétence fermée

Chimérisme est l'équivalent de la compétence Érudition, concernant les sortilèges des doux rêveurs et des sœurs de l'effroi.

## Commandement

Commandement est la faculté de donner des ordres et de se faire obéir. Un bon commandant inspire de la loyauté, du courage et parfois de la peur.

Un test de Commandement est requis lorsqu'un personnage veut faire parler quelqu'un en l'intimidant. La cible résiste alors avec Volonté. Un commandant soutient également ses hommes. Si un allié subit les effets d'un test de Volonté raté, un autre joueur peut effectuer un test de Commandement, avec la même difficulté que celle du test de Volonté initial. Si le test est réussi, les effets du test de Volonté raté cessent.

## Corps à corps

Corps à corps est la faculté d'utiliser ses mains, ses pieds, sa tête, ses coudes, etc., pour faire du mal, immobiliser ou faire tomber un adversaire.

## Discrétion

Discrétion permet de se cacher, dissimuler un objet — sur soi ou dans une pièce — ou se déplacer sans se faire repérer. Discrétion implique en général des confrontations contre Sens d'un ou plusieurs protagonistes.

## Endurance

Endurance permet de résister à la fatigue, de maintenir un effort prolongé, de rester éveillé plusieurs jours, etc.

## Esquive

Esquive met un personnage à l'abri des tirs ou autres coups de mêlée ou de corps à corps. Esquive permet également de se libérer de liens et de réaliser des cascades, des acrobaties ou des numéros de voltige périlleux.

## Empathie

Empathie permet de saisir les intentions de quelqu'un, savoir ce qu'il ressent ou s'il ment. Empathie se confronte souvent à Séduction. Cette compétence permet également de comprendre ce que ressent un animal.

## Érudition

### Compétence fermée

**Domaines :** Catholicisme, Culte de Dame Nature, Histoire, Géographie, Histoire, Judaïsme, Légendes, Lettres, Protestantisme, etc.

Érudition regroupe les connaissances intellectuelles : leurs théories, leurs pratiques et leur histoire. À noter que Lettres représente le fait de savoir lire et écrire les langues parlées ainsi que la capacité à se documenter en bibliothèque. Les bons documentalistes savent par ailleurs où chercher les informations : savants, collectionneurs, bibliothèques du Petit Peuple ou des géants, etc.

## Force

Force régit les manifestations brutes de puissance physique. On fait appel à elle pour briser des liens, défoncer une porte, soulever de la fonte, tordre des barres, etc.

## Intellect

Intellect regroupe les facultés de logique et de raisonnement. Beaucoup de jeux y font appel. Un test est requis pour trouver la solution à un problème, jouer aux échecs, résoudre une énigme, décrypter un message, etc.

## Intrusion

Intrusion permet de déverrouiller une porte, ouvrir un coffre, désamorcer un piège, etc.

## Fouille

Fouille permet de procéder à un examen approfondi d'un lieu, d'une personne, voire d'un objet. Un test est requis pour trouver des indices ou des objets cachés dans une pièce, mais également dans en extérieur, sur une personne, etc.

## Langues

### Compétence fermée

**Domaines :** une langue vivante ou morte au choix. Par exemple Chimétique (langue commune du Petit Peuple), Jargon des likias (patois des aventuriers), Oc (la langue des humaines) etc.

Langues rassemble les facultés de lire, écrire et parler correctement une ou plusieurs langues. Un personnage connaissant plusieurs langues peut les traduire l'une dans l'autre, par oral ou par écrit. Il possède également des notions de linguistique et d'histoire des langues concernées. La valeur de Langues limite la valeur des autres compétences dès qu'elles s'appliquent sur un texte ou un discours écrit ou parlé dans une langue connue. Un Oublié avec 5 en Érudition (Lettres) mais 3 en Langues (Latin) n'utilise qu'un score de 3 en Érudition (Lettres) lorsqu'il s'agit de chercher une information dans un livre en Latin. S'il ne maîtrise pas cette langue, l'échec est automatique. Cette limitation ne concerne pas la langue de la race du personnage.

## Magie

### Compétence fermée

Magie est l'équivalent de la compétence Érudition, concernant les sortilèges des mages des Songes et des mages noirs.

## Mêlée

Mêlée mesure l'aptitude martiale d'un personnage une arme à la main, qu'il s'agisse d'une lame, d'une arme d'hast ou d'une arme contondante.

## Montures

Montures détermine la capacité du personnage à dresser et conduire des montures. Un personnage ne peut conduire que des montures dont la taille ne dépasse sa propre taille + 1.

Débourrer une monture, c'est-à-dire lui faire accepter un cavalier, prend de 15 jours à un mois, selon qu'il s'agisse d'un animal domestique ou sauvage. Il est possible de monter un animal non débourré, mais cela implique de réussir un test de Montures / -6 pour se faire accepter puis un test de Montures / -3 à la moindre occasion où la bête peut renâcler. Un échec signifie une chute, voire une agression par l'animal ! Dresser, c'est-à-dire apprendre à l'animal à obéir à des ordres, prend un mois par ordre. Un dresseur peut lui inculquer au plus 1 ordre par point de sa base en Montures.



## Onirologie

### Compétence fermée

Onirologie est l'équivalent de la compétence Érudition, concernant les sortilèges des rêveuses et des sangfous ainsi que les rêves des géants.

## Rapidité

Rapidité gouverne les réflexes, les courses de vitesse pure et toutes les actions où la célérité est essentielle. Rapidité permet de déterminer l'Initiative en combat.

## Séduction

Séduction régit le charme, les négociations, le marchandage, le mensonge et la persuasion par l'éloquence.

## Sens

Sens permet d'être à l'écoute de son environnement. Un test de Sens est requis pour écouter une conversation à distance dans une ambiance bruyante, repérer qu'on est la cible d'une attaque avant qu'elle ne se produise, ne pas être semé par la personne qu'on suit, etc.



## Stratégie

Stratégie est la science de la définition d'objectifs à atteindre et des moyens à mettre en place pour y parvenir.

Stratégie permet de planifier son action, et celle de ses compagnons, avant une action complexe — une intrusion, des recherches, un combat... Le joueur effectue un test de Stratégie / -(nombre de compagnons que le personnage intègre dans ses plans). Chaque personnage se voit confier un rôle caractérisé par une compétence. Si le test de Stratégie est réussi, les résultats finaux des tests de cette compétence augmentent de 1 point. Ce bonus est acquis pour toute la durée de réalisation de l'action complexe, tant que le personnage n'effectue pas une tâche demandant le test d'une autre compétence.

Stratégie peut également permettre de comprendre les objectifs d'une personne ou d'une organisation au vu d'éléments éparés.

## Soins

Soins regroupe les premiers soins, les soins journaliers prodigués par les médecins, le diagnostic de maladie, la prescription de médicaments, la pratique de la chirurgie, etc.

## Subterfuge

Subterfuge est l'art de faire prendre les apparences pour la réalité. Son champ d'action recouvre le déguisement, la falsification de document, le pickpocket et les tours de passe-passe où la main est plus rapide que l'œil. Subterfuge s'oppose usuellement à Sens de la cible.

## Survie

Survie englobe les qualités nécessaires à une vie autonome dans un milieu sauvage. Elle comprend le sens de l'orientation. Un test est requis pour trouver un raccourci, escalader un meuble, explorer une ruine, naviguer aux étoiles, lire une carte, chasser pour se nourrir, suivre la piste d'un animal sauvage, etc.

## Tir

Tir régit l'usage des armes à distance.

## Volonté

Volonté est la capacité à affirmer sa personnalité et à résister à la peur. Un test de Volonté est requis dans les situations demandant beaucoup de sang-froid.



# LES points de vie



L'état de santé d'un personnage est mesuré par des points de vie, le quadruple de sa taille.

## LES PERTES DE POINTS DE VIE

Lorsqu'un personnage prend des coups, chute, est empoisonné, malade ou exposé pendant longtemps à une grande chaleur ou un grand froid, il perd des points de vie. Quand le personnage n'a plus de points de vie, il sombre dans l'inconscience. Il s'enfonce ensuite progressivement dans le coma : il perd 1 point de vie toutes les heures et décède lorsqu'il atteint son nombre de points de vie en négatif.

## LA RÉCUPÉRATION

Le Petit Peuple et les créatures du Cauchemar sont des êtres robustes. Le simple repos permet de récupérer des points de vie si le personnage est encore vaillant : une heure de repos permet de récupérer 1 point de vie. En revanche, si le personnage est évanoui, il lui faut des soins.

## LES SOINS

On distingue trois types de soins.

- **Les soins d'urgence** permettent d'arrêter la perte de points de vie d'un personnage inconscient. La difficulté est de 0.
- **Les premiers soins** permettent de faire regagner 1 point de vie juste après avoir reçu une blessure. Un test peut être effectué pour chaque blessure. La difficulté est de +3. Il est possible que cette intervention fasse sortir le blessé de l'inconscience.
- **Les soins de veille** accompagnent la guérison des personnages évanouis. Une journée complète de soins permet de récupérer 1 point de vie en cas de réussite à un test de Soins / -3. Lorsque le blessé atteint 1 point de vie, il reprend connaissance et récupère alors ses points manquants au rythme de 1 par heure.

## LES AGRESSIONS DIRECTES

Les agressions directes occasionnent des pertes immédiates de points de vie, nommées dégâts. Des équipements permettent de réduire les dégâts causés par certains types d'agressions. Elles offrent une valeur de protection qui est retirée au nombre de points de vie perdus.

### *Les armes*

Une arme inflige des dégâts équivalents à sa taille. Celle-ci est évaluée selon la taille du porteur pour lequel elle a été conçue : taille du combattant - 1 pour une arme courte, taille du combattant pour une arme longue, taille du combattant + 1 pour une arme à deux mains. Ainsi le poignard d'un gnome inflige 1 point de dégâts alors que la dague d'un velu nuton en cause 3. Un gnome peut d'ailleurs utiliser cette dernière, mais pour lui il s'agit d'une arme à deux mains (infligeant 3 points de dégâts).

### *Le feu*

Le volume d'un feu détermine les dégâts qu'il inflige : torche 1, feu de camp 2, brasier 3 (ajoutez 1 point pour une torche, un foyer ou un brasier de géants). En cas de contact prolongé, les dégâts sont reconduits toutes les cinq secondes — tous les rounds en combat. Une tenue de cuir épais offre 1 point de protection.

### *Les chutes*

Une chute entraîne la perte de 1 point de vie tous les 50 centimètres. Le type de sol a une influence directe sur la dangerosité de la chute. Sur une dalle de pierre, les dégâts sont majorés de 3. Sur une étendue d'eau, les dégâts sont réduits de 6. Un test d'Esquive réussi permet de réduire les dégâts de 1 point. S'il ne s'agit pas d'une chute, mais d'un saut volontaire du personnage, ce test bénéficie d'un bonus de 3 et sa réussite réduit les dégâts de 2 et non de 1 point.

## LES AGRESSIONS CONTINUES

Les maladies, un environnement hostile, le manque d'oxygène sont autant d'agressions qui usent les défenses d'un personnage dans le temps. Chaque type d'agression possède son propre rythme : une journée, une heure, une minute... Lorsqu'un personnage subit une agression prolongée, le joueur fait un test obligatoire d'Endurance ou de Survie au terme de chaque période d'exposition. Tant que le joueur réussit le test, le personnage ne subit aucun désagrément. À chaque test raté, il perd des points de vie. À la longue, cette perte peut entraîner la mort.

Quelques exemples génériques sont présentés ci-dessous.



### *L'asphyxie*

Période : 1 round

Dégâts : 1

Compétence : Endurance

Difficulté : +3 si inactif, -3 si actif.

### *La chaleur extrême*

Période : 1 heure

Dégâts : 1

Compétence : Survie

Difficulté : variable selon le lieu, la saison et les conditions météorologiques.



## La faim

Période : 1 journée

Dégâts : 1. Tant que la victime n'a pas mangé, ces points de vie perdus ne peuvent pas être récupérés.

Compétence : Endurance

Difficulté : -1 par jour passé sans manger.

## La fatigue

Période : 4 heures

Dégâts : 1

Compétence : Endurance

Difficulté : 0

## Le froid extrême

Période : 1 heure

Dégâts : 1

Compétence : Survie

Difficulté : variable selon le lieu, la saison et les conditions météorologiques.

## La maladie

Période : 1 journée. La victime cesse d'être malade dès qu'un des tests est réussi.

Dégâts : Entre 1 et 3. Tant que la victime est malade, ces points de vie perdus ne peuvent pas être récupérés.

Compétence : Endurance

Difficulté : Selon la virulence de la maladie.

## Le poison

Période : 1 round

Dégâts : Entre 1 et 4

Compétence : Endurance

Difficulté : selon la virulence du poison. En outre, +3 si inactif, -3 si actif.

## La soif

Période : 1 journée

Dégâts : 3. Tant que la victime n'a pas bu, ces points de vie perdus ne peuvent pas être récupérés.

Compétence : Endurance

Difficulté : -3 par jour passé sans boire.

Chapitre 3 ©

# L'ART DE LA GUERRE, *les actions, les primes et pénalités*



# L'ART de la guerre

---



Les combats constituent une situation récurrente de nombreux scénarios de jeux de rôle. Sans fausse pudeur, avouons qu'ils représentent des scènes dramatiques, sources d'émotions pour les joueurs. Ce chapitre leur est donc entièrement consacré. Pour une meilleure compréhension, il est nécessaire de bien avoir assimilé au préalable les règles générales dont il est le prolongement.

## L'INITIATIVE

La première étape d'un combat consiste à déterminer l'ordre d'action des protagonistes.

### Chapitre 3

### *Le test d'initiative*

Chaque joueur effectue un test d'initiative — ainsi que le meneur de jeu pour chacun des personnages qu'il gère, c'est à dire un test de Rapidité / 0 dont le résultat final du test est divisé par deux — arrondi au nombre entier supérieur si nécessaire — pour donner le score d'initiative de son personnage. S'il est supérieur à 12, il est ramené à 12.

Le score d'initiative est matérialisé par la valeur visible d'un d12, le dé d'initiative, posé dans la case **en garde** du mémo de combat — un exemplaire que vous pouvez librement photocopier est disponible à la fin de ce kit de démo.

Un joueur dont le personnage est surpris par le déclenchement du combat effectue tout de même un test d'initiative. Il pose son dé d'initiative dans la case **en retrait**.



## DIFFICULTÉ DU TEST D'INITIATIVE

Condition	Difficulté
Ivre	-6
Le personnage est sur ses gardes mais s'est trompé sur la source de l'attaque	-6
Au sortir du sommeil	-3
Le personnage est pris au dépourvu	0
Le personnage est sur ses gardes et a correctement anticipé la source de l'attaque	+3
Le personnage sait qu'un combat va éclater	+3
Le personnage déclenche le combat	+6

### Les rounds

Un combat est décomposé en une succession de rounds, des périodes d'environ cinq secondes. Au début de chaque round :

- **Les joueurs dont les personnages sont en garde entrent dans le feu de l'action.** Leurs joueurs avancent leur dé d'initiative jusqu'au centre de la table.
- **Les personnages en retrait passent en garde** – leur dé d'initiative passe de la case en retrait à la case en garde.
- **Le personnage dans le feu de l'action dont le score d'initiative est le plus fort agit en premier.** Son dé d'initiative est placé en garde puis le joueur effectue son tour de jeu. Ensuite, viennent successivement les tours des joueurs des autres personnages dans le feu de l'action par score d'initiative décroissant.

*Note : Si deux personnages ou plus ont le même score d'initiative, ils agissent simultanément.*

Le round s'achève lorsque plus aucun personnage n'est dans le feu de l'action – plus aucun dé d'initiative ne se trouve au centre de la table. Un nouveau round commence en reprenant la procédure décrite ci-dessus.

### Les fluctuations du score d'initiative


Des aléas peuvent modifier le score d'initiative en cours de combat.

Si le score d'initiative d'un personnage dans le feu de l'action ou en garde tombe en dessous de 1, le joueur lui ajoute immédiatement 12, de façon à retrouver un score compris entre 1 et 12 :

- **Si le personnage est dans le feu de l'action**, il passe aussitôt en garde.
- **Si le personnage est en garde**, le personnage passe aussitôt en retrait. (Quand un personnage est en retrait, son score d'initiative ne peut pas descendre en dessous de 1.)

Si le score d'initiative d'un personnage en retrait ou en garde dépasse 12, le joueur lui retranche immédiatement 12, de façon à retrouver un score compris entre 1 et 12 :

- **Si le personnage est en retrait**, il passe en garde.

- 
- **Si le personnage est en garde**, il passe aussitôt dans le feu de l'action. Il pourra à nouveau agir pendant ce tour. S'il a le meilleur score d'initiative, il est même le prochain à jouer. (Quand un personnage est dans le feu de l'action, son score d'initiative ne peut pas excéder 12.)

### DES ALÉAS

- **L'attente** : Le joueur dont le personnage dans le feu de l'action possède le meilleur score d'initiative peut diminuer volontairement ce score, d'autant de points qu'il le souhaite, et retarder ainsi le moment d'agir de son personnage.
- **La douleur** : A chaque fois qu'un personnage subit une blessure contraignant son joueur à ôter des points de vie, quatre points sont retranchés au score d'initiative.
- **L'inconscience** : Le joueur d'un personnage évanoui place immédiatement son dé d'initiative en retrait. Tant que le personnage ne reprend pas connaissance, le dé reste en retrait et garde sa valeur. Si le personnage reprend connaissance, le dé est placé en garde.

## LE TOUR DE JEU

Au cours des tours de jeu, cinq types d'actions sont possibles.

- **Une action unique** mobilise toute l'attention du personnage. Il ne peut pas faire autre chose en même temps. De façon générale, une compétence non martiale exige une action unique pour être mise en œuvre. Exemple : soigner un blessé ou crocheter une serrure.
- **Une action libre** est assez rapide pour qu'un personnage puisse en enchaîner plusieurs. Exemple : frapper avec une épée ou se déplacer.
- **Une action gratuite** nécessite peu de temps ou d'attention. C'est le seul type d'action qui puisse être combiné avec une action unique. Exemple : dire quelques mots.
- **Une action obligatoire** est une action gratuite imposée par les règles. Exemple : l'initiative.
- **Une action avancée** est une action – unique, libre, gratuite ou obligatoire – délicate et complexe qui impose le choix automatique d'une pénalité, sans que cela accorde le bénéfice d'une prime, cf. plus loin. Exemple : désarmer un adversaire.

### *Annoucer ses actions*

Au début de son tour, un joueur annonce le nombre et le type d'actions que son personnage entreprend : 1 action unique ou, 1 ou plusieurs actions libres. Le joueur peut annoncer autant d'actions libres qu'il le désire. Néanmoins, chaque action libre déclarée après la première provoque une réduction cumulative de 3 points de tous les résultats finaux des actions entreprises pendant





le tour du joueur. Deux actions libres provoquent une réduction 3, trois actions libres une réduction de 6, etc.

En plus de ces actions déclarées, le personnage peut réaliser autant d'actions gratuites que le souhaite le joueur. En outre, il doit effectuer autant d'actions obligatoires que l'imposent les règles ou que le demande le meneur de jeu.

### *Déclive ses actions*

Le joueur décrit sa première action, de manière vivante et concise. Il précise s'il lui adjoint une ou plusieurs primes, qui augmentent l'efficacité du personnage. Pour chaque prime choisie, il est contraint de lui adjoindre une pénalité, qui diminue l'efficacité du personnage. Il est possible de ne faire bénéficier une action d'aucune prime, dans ce cas elle ne subit aucune pénalité. Les primes et les pénalités sont présentées plus loin dans ce chapitre.

L'action décrite est résolue. Le joueur décrit alors son éventuelle action suivante, précise ses choix en matière de primes et de pénalités et la résout. Il procède ainsi action par action jusqu'à ce que toutes ses actions déclarées, plus d'éventuelles actions gratuites, soient jouées. Son tour de jeu se termine alors.

### *Résoudre ses actions*

L'action est résolue selon les règles habituelles et donne lieu à un test ou à une confrontation directe ou différée.

Une confrontation directe a lieu lorsqu'un personnage choisit de s'opposer à une action qui le prend pour cible ou qui ne vise personne mais qui se passe dans une zone considérée comme sous son contrôle — deux à trois centimètres à mains nues, une dizaine de centi



mètres s'il est armé d'une épée, jusqu'à une quinzaine de centimètres avec une arme plus longue. Cette « action » d'un personnage pendant le tour d'un autre protagoniste est appelée réaction. Un personnage peut tenter une réaction pour chaque action à laquelle il veut s'opposer. Plusieurs personnages peuvent tenter de s'opposer à une même action. Dans ce cas, leurs réactions sont résolues en commençant par le personnage physiquement le plus proche de l'action déclenchant la réaction — en cas de proximité identique, des réactions simultanées peuvent avoir lieu.

Un personnage peut effectuer autant de réactions qu'il le souhaite durant un round. Toutefois, au-delà de la première, chaque réaction subit un malus de 1 cumulatif (-1 pour la 2<sup>e</sup> réaction, -2 pour la 3<sup>e</sup>, -3 pour la 4<sup>e</sup>, etc.).

**Exemple :** Le joueur d'un Oublié déclare deux actions libres : leurs résultats finaux seront réduits de 3 points. Première action : l'Oublié, arme à la main, se précipite vers un adversaire. Ce dernier peut s'opposer à cet engagement en fuyant. Mais le meneur de jeu décide qu'il souhaite en découdre, aussi attend-il de pied ferme. Le joueur effectue un test d'Athlétisme, dont le résultat final sera réduit de 3 points puisqu'il a déclaré 2 actions libres, et obtient une réussite. L'Oublié couvre la distance qui le sépare de son adversaire et se trouve au contact. Seconde action : L'Oublié frappe son ennemi de toutes ses forces avec son épée, une attaque modifiée par la prime Blessure grave. En contrepartie de cette prime, le joueur choisit la pénalité Ralentissement qui lui fera perdre 4 points d'initiative à la fin de son tour de jeu. Le meneur de jeu décide que l'adversaire réagit et tente d'éviter l'attaque. Une confrontation directe — Mêlée pour l'Oublié, dont le résultat final sera réduit de 3 points en raison des 2 actions libres déclarées, et Esquive pour son ennemi — a lieu et permet de déterminer si l'Oublié porte son coup ou si son adversaire l'évite.

Une confrontation différée a lieu lorsqu'un personnage s'oppose, pendant son tour, à une action jouée antérieurement par un autre protagoniste mais dont les effets durent dans le temps. Cette « réaction » d'un personnage pendant son tour est donc en réalité une action.

**Exemple :** *L'ennemi d'un Oublié profite de l'affrontement de ce dernier avec un autre protagoniste pour se cacher dans des broussailles. Il effectue un test de Discrétion. Le round suivant, l'Oublié, qui en a terminé avec son premier adversaire, cherche le personnage dissimulé. La scène donne lieu à une confrontation différée — Sens pour l'Oublié et Discrétion, en utilisant le résultat final du test effectué le tour précédent, pour son ennemi.*

## Chapitre 3



## SURPRISE !

Un personnage peut être surpris par les événements auxquels il ne s'attend pas — une attaque dans le dos, l'explosion d'un baril de poudre noire dont il ignore l'existence, la trahison d'un allié, etc. Afin de déterminer si son personnage est surpris, un joueur effectue un test obligatoire de Sens — si l'origine de l'événement est l'action d'un autre personnage, il s'agit d'une confrontation. Si le test est une réussite, le personnage n'est pas surpris : le joueur peut déclarer une réaction. Si le test est un échec, le personnage est surpris : le joueur ne peut déclarer aucune réaction. Si un personnage est surpris par le déclenchement même d'un combat, son joueur effectue le test d'initiative mais place le dé d'initiative en retrait au lieu d'en garde.

# LES PRIMES

## et pénalités



La description des primes et des pénalités présentées dans les pages suivantes est avant tout technique. Il revient aux joueurs et aux meneurs de jeu de décrire les actions de manière vivante : pour cela, chaque prime et pénalité propose une ou plusieurs propositions indicatives. Certaines primes et pénalités sont spécifiques à certaines actions : cet élément est indiqué juste avant chaque description.

## LES PRIMES

Une action nécessitant un test peut se voir assortie d'une, et une seule, prime, qui accroît l'efficacité du personnage. En contrepartie, il doit sélectionner une pénalité. Une même action peut ne bénéficier d'aucune prime. Elle peut bénéficier de plusieurs primes, y compris identiques, si leurs sources sont différentes, par exemple le choix du joueur et l'effet d'un sortilège – voire de plusieurs sortilèges différents !

Les effets de la prime ne s'appliquent que si l'action entreprise est une réussite – à l'exception d'*Efficacité* et *Débordement* dont les effets s'appliquent systématiquement.

### *Accélération*

**Actions(s) :** toutes

Le personnage accélère le rythme. À la fin de son tour, son score d'initiative augmente de 4 points.

### *Attaques multiples*

**Actions(s) :** Frapper, Détruire

L'attaque vise plusieurs cibles à la fois : par exemple le personnage frappe tous ses adversaires d'un puissant coup d'épée tournoyant. Le nombre de cibles est limité au nombre d'adversaires engagés par le personnage. Les dégâts standards de l'arme sont diminués de 50% et arrondis à l'entier supérieur.



### *Blessure glorie*


Actions(s) : Frapper, Tirer, Détruire

Le coup porté est particulièrement destructeur : le personnage a frappé de toutes ses forces, il a chargé son adversaire, il a touché un point vital, etc. Les dégâts standards de l'arme sont augmentés de 50% et arrondis à l'entier supérieur.

### *Blessure non létale*

Actions(s) : Frapper, Tirer

L'attaquant maîtrise son coup : attaque avec le plat de son épée, coup avec le pommeau, zone du corps spécifiquement visée, etc. L'adversaire ne peut pas mourir suite au coup



porté. En outre, un personnage inconscient suite à une blessure non létale ne perd pas de points de vie chaque heure.

### *Blessure précise*

Actions(s) : Frapper, Tirer, Détruire

L'attaqué cherche à passer outre la protection. Lors du calcul des dégâts, la protection de la cible est réduite de moitié et arrondie à l'entier supérieur.

### *Efficacité*

Actions(s) : toutes

Le personnage réalise une action particulièrement efficace. Le résultat final est augmenté de 3 points.

### *Débordement*

Actions(s) : toutes

La cible est dépassée par les événements : elle est débordée par la violence d'une attaque, acculée à un mur, effrayée par son adversaire, etc. Le résultat final du test de la réaction de l'adversaire est réduit de 3 points.

### *Prudence*

Actions(s) : toutes

Le personnage prend toutes ses précautions. Le résultat final du test de sa prochaine réaction est augmenté de 3, à condition que cette réaction ait lieu avant son prochain tour de jeu. D'autres primes *Prudence* permettent d'augmenter le nombre de réactions successives bénéficiant de ce bonus de 3.

## LES PÉNALITÉS

Le joueur doit choisir une pénalité pour chaque prime attribuée à une action. Il peut sélectionner plusieurs fois la même pénalité. Ses effets doivent constituer une gêne effective pour le personnage : par exemple, il n'est pas possible de choisir *Facilité* si l'action n'a aucune chance de provoquer la réaction d'un adversaire. Les effets des pénalités s'appliquent automatiquement, que l'action concernée soit réussie ou ratée.

### *Abandon de position avantageuse*

Actions(s) : toutes

Le personnage sort brusquement de sa cachette, bondit depuis une station élevée, profite d'un moment de flottement pour prendre l'avantage. Pour pouvoir choisir cette pénalité, le personnage doit être dans une position avantageuse — à couvert, caché, etc. — dont il perd les avantages.

## Blessure légère

**Actions(s) :** Frapper ou Tirer

L'efficacité de l'attaque est réduite. Les dégâts standards de l'arme sont diminués de 50% et arrondis à l'entier supérieur.

## Danger

**Actions(s) :** toutes

Le personnage agit au mépris de sa sécurité. Le résultat final du test de sa prochaine réaction est diminué de 3, si cette réaction a lieu avant son prochain tour de jeu. D'autres pénalités *Danger* augmentent le nombre de réactions successives subissant ce malus de 3.

## Difficulté

**Actions(s) :** toutes

Le personnage effectue une manœuvre complexe. Le résultat final est diminué de 3 points.

## Facilité

**Actions(s) :** toutes

L'action du personnage est bâclée, prévisible ou manque de conviction. Le résultat final du test de la réaction de l'adversaire est augmenté de 3 points.

## Ralentissement

**Actions(s) :** toutes

Le personnage prend son temps : il s'applique, attend une ouverture pour placer son coup, prend soin de viser, etc. Son score d'initiative est diminué de 4 points à la fin de son tour de jeu.

## Risque

**Actions(s) :** toutes

Le personnage prend un risque. Si l'action échoue, un incident survient. Le meneur de jeu détermine l'incident en fonction de la situation, de l'action et des spécificités du champ de bataille. Voici quelques exemples :

- **Arme coincée :** La lame se plante dans un meuble à côté de la cible. Un test de Force réussi permet de l'en déloger – action libre.
- **Arme détruite :** L'arme est brisée.
- **Chute :** Le personnage glisse et tombe au sol.
- **Désarmé :** Le personnage lâche son arme.
- **Immobilisé :** Un vêtement du personnage s'accroche quelque part, l'empêchant de se déplacer. Une action libre, sans test, suffit pour l'arracher.
- **Mauvaise cible :** L'attaque touche un allié, qui peut réagir si, au préalable, il réussit un test de Sens – action obligatoire.



Chapitre 3

L'art de la guerre, les actions, les primes et pénalités





Chapitre 4 ©

SCÉNARIO :  
*Souge d'une nuit d'automne*



# UN VOYAGE

*cendrieux*



## UN VOYAGEUR ENTRE DEUX MONDES

Les pluies battantes de fin novembre rendent les Drumes particulièrement dangereuses. C'est la raison pour laquelle les personnages ont décidé de voyager sur les hauteurs, gravissant toits et ponts de fortune. Les lieux sont hostiles, battus par les vents et la moindre chute se révélerait fatale, mais cela vaut toujours mieux que d'être surpris par une subite montée des eaux ou d'être emporté dans les profondeurs par des rats. Mais ce n'est pas la seule menace : les cieux s'assombrissent et un front neigeux s'accumule depuis plusieurs jours. Un blizzard est sur le point de s'abattre sur la Terra Incognita.

Les personnages essuient une pluie battante alors qu'ils parcourent le haut d'un toit glissant. Ils aperçoivent en amont une planche en bois jetée au-dessus d'une ruelle obscure. Elle ploie sous le poids d'un chariot conduit par deux mulots, tentant de passer l'immense gouffre entre deux maisons de géants. Il s'agit d'un marchand solitaire visiblement en difficulté : ses bêtes glissent et paniquent, la carriole menace à tout instant de dérapier et d'entraîner l'attelage avec lui. La planche qui relie les deux maisons est sur le point de céder : le bois pourri et humide ne tiendra pas longtemps.

*Note : Si les personnages passent leur chemin, ils sont témoins d'une scène à glacer le sang. La planche cède, précipitant le marchand, les mulots et le chariot vers le sol. Leur congénère les regarde juste avant de chuter dans les profondeurs de la ruelle où il trouve la mort. Faites leur comprendre que ne pas avoir secouru le malheureux est bien loin de l'idéal initial des Oubliés... Cela permettra qu'ils se sentent plus concernés quand ils se trouveront à Syvilo et que sur place la situation requerra leur intervention !*

Chapitre 4

Scénario : Songe d'une nuit d'automne

## À la rescousse

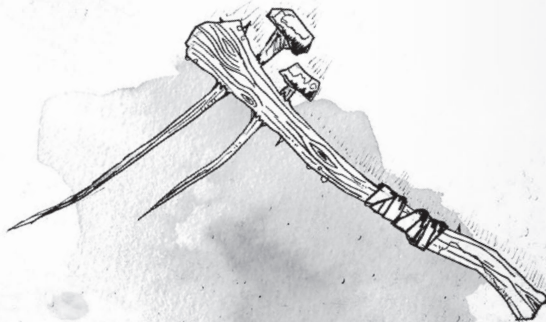
Communiquer avec le marchand est peine perdue : il refuse d'abandonner sa cargaison représentant de longs mois de labeur. Les personnages doivent soit se résigner à l'abandonner soit l'aider physiquement. Gérez alors cette péripétie comme une scène d'action avec les éléments suivants :

- **La planche possède 12 points de vie.** À la fin de chaque round, elle en perd 1. Chaque personnage présent en plus du marchand et des mulots inflige (sa taille - 2) points de dégâts à la planche à la fin de chaque round. Elle se brise si elle atteint 0 point de vie. Un test de Sens permet à un personnage présent sur la planche de percevoir la catastrophe imminente. Il peut alors rejoindre précipitamment l'un des bords en cas de réussite d'un test de Rapidité / -3. Sinon c'est la chute... mortelle.
- **Le vent souffle fort entre les deux demeures et la pluie martèle les visages.** Au début de chaque round, tous les joueurs effectuent un test obligatoire d'Athlétisme / 0 ou Esquive / 0. Les personnages dont les joueurs échouent doivent consacrer le round entier à garder leur équilibre pour ne pas tomber et ne peuvent effectuer aucune autre action.
- **Il est nécessaire d'aller jusqu'aux mulots paniqués et de les forcer à terminer leur traversée.** Cela prend 1 round. Puis, à chaque round, le joueur du personnage qui tente de gérer les mulots doit réussir un test de Montures / 0 ou de Force / -3 pour les faire avancer. Chaque personnage qui l'aide apporte un bonus de +3. Après trois rounds d'avancée des mulots, le chariot est sorti d'affaire.

## Le rescapé

Le marchand, un belgfolk de la tribu des Margouts, se nomme Yaovan Simun le taciturne et sillonne les petites colonies de cette zone sauvage où il vend et échange de nombreux biens. Il est en route pour Syvilo qu'il n'a pas visité depuis longtemps. Il connaît une cheminée percée, non loin, où la chaleur est agréable malgré la fumée qui s'en dégage parfois. (Si tous les personnages ne sont pas du même côté, ceux restés en amont doivent descendre jusqu'au niveau du sol puis remonter, un obstacle fastidieux...) là, à l'abri de la pluie, ils peuvent faire plus ample connaissance avec le rescapé.

Yaovan Simun le taciturne est le stéréotype des likias. Il utilise beaucoup du jargon propre à ces aventuriers. Âgé, il est usé par les voyages, mais pour rien au monde il n'aurait choisi une autre vie. Il dispose d'une très grande quantité d'objets, notamment dérobés aux géants. Pour remercier ses sauveurs, il est prêt à leur céder quelques biens. La solitude lui a un peu fait perdre la tête. Il se parle parfois à lui-même dans sa langue maternelle, le Belgfolk.





---

## YAOVAN SIMUN

Belgfolk de la tribu des Margouts

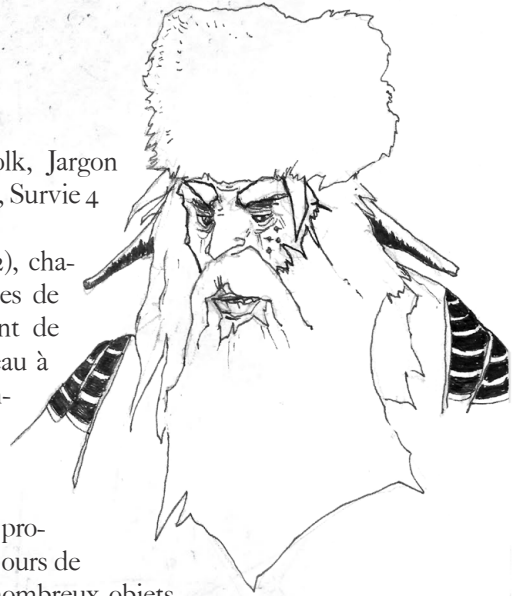
**Taille :** 2

**Points de vie :** 8

**Compétences :** Langues (Belgfolk, Jargon des likias, 3 au choix) 5, Séduction 8, Survie 4

**Points de Songes :** 2

**Équipement :** hache (2), glaive (2), chariot, deux mulots, vêtements amples de mauvaise facture et usés (contenant de nombreuses poches cachées), marteau à deux mains, livre de comptes, nombreux sacs avec des plantes séchées, une dizaine de potions de charlatan, sept glaives, deux boucliers en bois, 12 globes vides, fiole d'eau de vie, provisions pour une personne pour dix jours de voyage, matériel d'escalade et de nombreux objets géants (dé à coudre, pelote de laine, deux bobines de fil à coudre, cinq boutons, deux paires de dés, fiole d'encre, quelques feuilles de papier, morceaux de tissus de bonne facture, épices, poivre, sel.)



## Chapitre 4

---

## SYVILO

Pour arriver à Syvilo, il faut deux jours de marche depuis la cheminée. La colonie est située dans un coin du grenier, près de la lucarne est d'une petite maison bourgeoise. Elle se présente comme un enchevêtrement de corbeilles en osiers, de récipients en étain et de boîtes en bois de guingois au sommet d'une haute étagère. Ponts de cordes, toiles tressées et ponts de bois relient la cité aux étagères, à la lucarne et aux fissures du toit. Le tout est finement attaché aux poutres de la charpente et repose sur la vieille bibliothèque qui domine le grenier.

### La colonie

La colonie compte une soixantaine d'individus : une majorité de Margouts a investi les corbeilles et les boîtes ainsi que des gnomes et des lutins qui se sont implantés sur la dernière étagère de la bibliothèque.

Sa situation géographique était intéressante du fait des réserves alimentaires importantes de la demeure du géant. Mais ces Margouts furent trop gourmand : ils n'ont pas été assez discrets et le géant a fini par acheter un chat, pensant être victime de rongeurs nuisibles. Le drachat a coupé les vivres à la colonie, chassant et bloquant la plupart des convois et vols de rations. En réaction, des expéditions ont été lancées pour tenter de rallier les demeures

des alentours, mais elles ne sont jamais revenues. Plusieurs tuiles du toit ont cédé suite à de récentes intempéries. Le taux d'humidité a monté en flèche dans le grenier et la moisissure a détruit les dernières réserves de céréales de la colonie.

Seuls quelques trappeurs et aventuriers réussissent encore à alimenter la ville, mais c'est très largement insuffisant. Depuis, les marchés de Syvilo ont fermé et la famine commence à poindre. Les marchands ne passent presque plus : la colonie ne présente guère d'intérêt.

Pour ne rien arranger, un petit groupe d'une dizaine de lifis est arrivé il y a quelques jours pour récupérer le concras, un impôt, qui grève encore les ressources des habitants de Syvilo. Les lifis se sont installés dans une grande panier aménagée en auberge. Ils gardent juste à côté dans un enclos les sept souris et les trois rats avec lesquels ils sont venus. Ces bêtes sont les seules à occuper les enclos, les rongeurs de la colonie étant tous morts de faim depuis plusieurs semaines déjà.

Syvilo n'a plus rien de majestueux : c'est désormais un lieu sinistre. Le corps sans vie du bourgmestre, désespéré par la situation, pend dans le vide au-dessus de la bibliothèque, attisant la curiosité et la faim du drachat. N'importe quel personnage est en mesure de comprendre que les habitants de la colonie ne passeront pas la saison du Givre et qu'il n'y a aucune solution autre que le retour sur Poutrine.

## La découverte de la colonie

Les personnages arrivent à Syvilo par une tuile fissurée et ont une vue globale de la cité. Le panorama est à couper le souffle dans un premier temps, puis s'ajoutent des détails trahissant la flétrissure de l'endroit. Alors qu'ils observent Syvilo, ils sont rejoints par Kloan, un trappeur qui tente tant bien que mal de trouver de la nourriture dans les environs. Il accueille les personnages de manière abrupte et méfiante : soucieux de la tranquillité de Syvilo, il ne voit pas d'un bon œil l'arrivée d'aventuriers nomades. Il se montre plus ouvert si un des personnages a des accointances avec un membre de la communauté locale ou si Yaovan Simun est présent.

---

### KLOAN

Belgfolk de la tribu des Margouts

**Taille :** 2

**Points de vie :** 8

**Compétences :** Endurance 6, Survie 9, Tir 6

**Point de Songes :** 1

**Équipement :** masse cloutée (2), arc (2) avec 12 flèches, dague (1), vêtements simples et chauds en peaux d'écureuil et de mulot



## Le quartier des gnomes

Le quartier des gnomes est construit derrière une série de bocaux aux contenus translucides indéfinis bruns, bleus et jaunes. Bois, paille, papier et autres tissus constituent des demeures confortables bien qu'exiguës. Au centre, la Fontaine rose est une œuvre d'un gnome souffleur de verre qui a joué avec les bocaux du quartier pour faire courir des tuyaux de verre remplis d'un liquide rose ambré sur la place principale. Jadis, un marché y était organisé, mais on n'y trouve plus aujourd'hui que quelques étals branlants et désespérément vides baignant dans une lumière lugubre. Autre particularité, le Filet d'Enoch, un tressage complexe qui se déroule depuis le quartier gnome jusqu'en bas de la vieille bibliothèque. Véritable pont-levis conçu par les belgfolks, il s'enroule à l'aide d'une manivelle contrôlée par deux membres du Petit Peuple seulement. Il est déjà arrivé que le Filet soit remonté avec les membres d'expéditions blessés tout justes accrochés pour échapper au drachat. La communauté est dirigée d'une main de fer par Arduinna, une fière érudite. Sa joue porte la cicatrice d'un combat face au drachat, reçue lorsqu'elle sauva une petite expédition partie à recherche de vivres.

Les belgfolks ne se risquent jamais dans ce qu'ils nomment parfois le ghetto de Syvilo, ils le trouvent trop petit et se méfient des mœurs gnomes.

---

### ARDUINNA

Gnome de la tribu des Margouts

Taille : 2

Points de vie : 8

Compétences : Érudition 6, Intellect 6, Magie 9

Points de Songes : 4

Équipement : aiguille à coudre (2), poignard (1) toge, lorgnons, cape d'hermine à capuche

## Le quartier belgfolk

Bien plus cossu que le territoire gnome, le quartier belgfolk regorge de mécanismes et d'inventions empruntées aux géants. Les rues sont larges et offrent des auges pour des montures aujourd'hui disparues. Depuis le suicide du bourgmestre, il n'y a plus d'autorité formelle à Sy-



vilo. Poryrat, sa fille, a un fort ascendant sur la population. Elle tient les lifis pour responsable de la mort de son père, mais n'en dit rien car elle connaît la docilité des siens vis-à-vis de cette milice. Une autre figure d'autorité est Placide, dit Saint Placide, qui gère l'hospice. Construit dans une boîte en bois dont une partie dépasse au-dessus du vide, il abrite malades et blessés que le vieux Placide et ses compagnons gnomes et belgfolks tentent de soigner.

Les lifis sont installés à la taverne du Mulot d'argent, tenue par Aubert. L'établissement fait grise mine, mais propose maintenant des boissons issues des bocaux indéfinis du quartier gnome : rouge, bleu, or, vert... Les goûts sont assez infâmes, mais suffisamment alcoolisés pour faire oublier la déchéance de la ville.

---

### PORYRAT

Gnome de la tribu des Margouts

**Taille :** 2

**Points de vie :** 8

**Compétences :** Commandement 6, Stratégie 3, Volonté 3

**Équipement :** dague (1), vêtements simples mais de bonne facture et élégants, incrustés de pierres précieuses héritées de son père, cape noire, toque en fourrure d'écureuil

---

### PLACIDE

Gnome de la tribu des Margouts

**Taille :** 2

**Points de vie :** 8

**Compétences :** Empathie 6, Intellect 3, Soins 9

**Équipement :** dague (1), vêtements simples, herbes médicinales



---

## Les lifis

Les lifis (sourire éternel en Gnome) sont une milice des Margouts déguisés en fous, toujours masqués et vêtus de costumes de couleurs. Ils sont notamment chargés de collecter le concras, l'impôt de la tribu. Ils se caractérisent par une personnalité très curieuse, dominée par l'absence de souvenirs personnels sur leur passé et une haine qui ne demande qu'à se déverser.

Le groupe présent à Syvilo se compose de sept gnomes et trois velus nutons. Ils sont chargés de prélever le concras dans plusieurs colonies des environs. Celui-ci ne pouvant être payé par les membres de la colonie, ils envisagent de faire main basse sur les dernières richesses des habitants. Ces tristes sires n'ont que peu de respect pour la vie. Ce sont des crapules et des vicieux de la pire espèce qui obéissent à Sérât, un gnome au visage couvert d'un demi-masque de métal et au sourire carnassier ornée d'une canine en or. Ils comptent

partir dans les jours qui viennent. Fatigués de leurs voyages, ils se reposent en buvant les dernières réserves d'alcool de la colonie. Ils disposent de sept souris et trois rats dressés, abrités dans l'écurie de la taverne.

Les lifis sont très tendus lorsque les personnages arrivent, générant une ambiance malsaine et délétère. Ils leur font comprendre qu'ils n'ont rien à faire ici et que cette colonie dépend d'eux. Les personnages sont dans une colonie des Margouts et les lifis y font autorité. Bien que les habitants apprécient peu cette milice, ils ne voient pas d'un bon œil que des étrangers s'immiscent dans leurs usages et rejettent ceux qui s'en prendraient aux lifis. Quant à tuer un lifis, cela exposerait les personnages à une traque impitoyable de la part des Margouts.

---

### LES LIFIS

Gnomes/Velus nutons de la tribu des Margouts

**Taille :** 2/4

**Points de vie :** 8/16

**Compétences :** Commandement 6, Force 5, Mêlée 6

**Équipement :** masse lifis (2/4), dague (1/3), costume bariolé, morceaux de corde



---

### SÉRAT

Gnome de la tribu des Margouts

**Taille :** 2

**Points de vie :** 8

**Compétences :** Commandement 9, Mêlée 3, Subterfuge 6

**Équipement :** dague (1), costume bariolé, masque



---

**Note :** *La petite colonie a connu ces dernières semaines un nombre de décès supérieur à la normale, notamment dus au froid et au manque de nourriture. Les personnages kobolds rencontrent de nombreux esprits qui hantent les maisons abandonnées. Ils sont tous terrifiés par ce qui se déroule à Syvilo. Ils haïssent les lifis, seuls représentants du pouvoir margout sur place, et responsables, d'après eux, de l'abandon de la ville. Certains sont à l'origine des mauvais choix de la colonie. Ils n'en sont bien évidemment pas conscients et en rejettent la faute sur les vivants. Beaucoup suggéreront aux personnages de fuir et de quitter Syvilo « la maudite ».*



## SAUVER SYVILO

L'état de la colonie est inquiétant. Le froid augmente chaque jour un peu plus dans le grenier. La communauté locale court droit à la mort si ses habitants ne sont pas conduits vers Poutrine avant les premières neiges de la saison du Givre. Pour évacuer un nombre si important de personnes, il faut le soutien des principales personnalités disposant de l'autorité légitime ou d'une large confiance.

- **Sérat** est facile à convaincre. Il n'est motivé que par l'appât du gain et sa propre vie. Il a bien en tête qu'une escorte jusqu'à Poutrine serait la bienvenue. Il voit même un autre intérêt : si tout le monde va à Poutrine avec ses biens personnels, il sera plus facile de les saisir là-bas au titre du concras ! Il comprend vite que les montures de sa troupe sont indispensables. Il cherche à ne pas s'encombrer de poids morts comme les malades de la ville. Toutefois s'il constate que ses interlocuteurs sont inflexibles (Volonté / o), il cède et accepte leur présence.
- **Kloan** aime Syvilo. Il a participé à sa construction et désespère de la voir ainsi déperir. C'est un belgfolk sensible et intelligent, mais colérique et passionné. Le seul moyen de le convaincre est de lui dire que l'abandon de la cité n'est que temporaire et que de nouveaux colons pourraient revenir après la saison du Givre. Il sait que le périple nécessite des vivres. Il ne donne son aval à l'évacuation que si les personnages en trouvent suffisamment. Pour cela, il leur faut braver le drachat et s'aventurer dans la maison du géant...
- **Placide** est « l'ancien » de la colonie. Ce vieux gnome est respecté de tous à Syvilo. Il tient un hospice où il accueille les malades de plus en plus nombreux. Il ne veut pas laisser tomber les faibles et les malades. Il préfère se sacrifier plutôt que de les abandonner. Les emmener est la seule possibilité de le convaincre. Arduinna est une proche amie.
- **Arduinna** est inquiète de la menace que représente le drachat. Plutôt favorable, elle calque sa décision sur celle de Placide.
- **Poryrat**, fille du défunt bourgmestre, ne cherche qu'à se venger des lifis. Elle a derrière elle une petite portion de la population, mais la plupart sont trop lâches pour passer à l'action. Elle accepte facilement de partir, à condition que les lifis soient présents (car elle espère pouvoir les éliminer pendant le voyage).

## LA MAISON DU GÉANT

La maison est une très vieille demeure. Elle est habitée par cinq géants : un couple de bourgeois, un domestique, une cuisinière et une enfant qui aide à la cuisine et vide les cheminées. Elle dispose de trois étages et d'une cave. Le rez-de-chaussée rassemble les pièces à vivre (salle à manger, hall et cuisine). Le premier étage est consacré aux maîtres des lieux (deux chambres spacieuses), le deuxième aux domestiques (chambres des domestiques et débarras). La colonie est installée dans le grenier, dont la porte a été condamnée par un sortilège.

Elle possède un grand nombre de passages pour les membres du Petit Peuple. Cela va de trous de souris, accès dans le parquet, fissures dans les murs, et au plafond à des cheminées et tuyaux d'aérations, sans oublier des trous des vieux meubles. (À un même étage, toutes les pièces sont ainsi communicantes.) Les explorateurs de Syvilo, aujourd'hui tous défunts, en ont même aménagé certains, notamment dans les cloisons pour passer d'un étage à l'autre : échelles de fortunes érigées à l'aide de clous plantés dans les parois ou monte-charges dressés au beau milieu des murs et bricolés avec des objets divers.



## Le grenier

La demeure est vaste et relativement bien entretenue. Le seul accès conduisant au grenier est un escalier en bois. Les Margouts ont bloqué la porte à l'aide d'un puissant enchantement, mais les fuites d'eau de la toiture devraient rapidement inciter le géant ou son serviteur à monter dans le grenier et à en forcer la porte. Y sont entassées des caisses où on peut trouver une infinité d'objets géants à l'abandon, souvent cassés. Les araignées en ont été chassées depuis longtemps par les membres de la colonie. Les autres insectes y sont également inexistantes. Deux trous de souris permettent d'accéder aux étages inférieurs, l'un au couloir de la chambre du domestique, l'autre en bas de l'escalier du rez-de-chaussée, puis dans son prolongement vers la cave.

## La chambre du domestique

La petite pièce dispose d'un lit, d'une petite commode et d'une bassine d'eau pour la toilette. Les affaires personnelles du domestique ne sont guère intéressantes, à l'exception d'un nécessaire à couture contenant quelques fils et boutons de bonne qualité ainsi qu'une petite paire de ciseaux d'argent. Il possède également deux chandelles, dont une presque neuve, et conserve une petite bouteille d'eau-de-vie qu'il a achetée lors de son voyage à la campagne pour récupérer Titan, le chat. Il cache une partie de son salaire derrière une planche sous son lit (3 pièces d'un demi-écu d'argent et 8 deniers). La nuit, des caraquins chassent occasionnellement dans cette pièce. Ils ont supprimé les rêvirines de la colonie lors de leur dernière visite.

## Chapitre 4

## La chambre de la cuisinière

La pièce est similaire à la chambre du domestique. Elle n'y conserve pas d'argent : Rose envoie chaque début de mois l'intégralité de son salaire à sa famille. Elle ne dispose que d'une chandelle. Elle garde dans un tiroir une médaille de baptême en or qu'elle a volée à la propriétaire de la maison. L'archange Gabriel est gravé dessus.

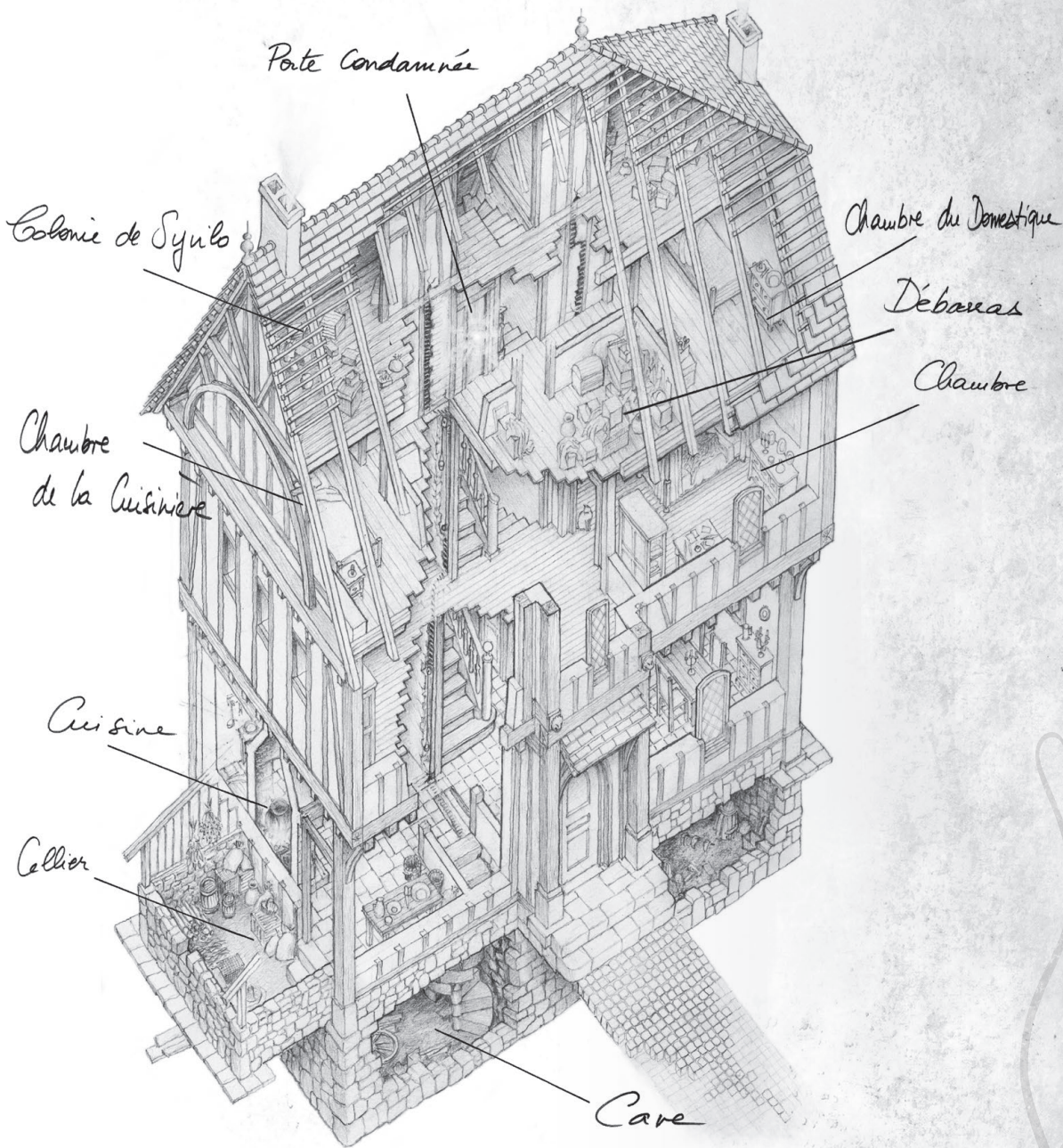
Rose est une personne mauvaise qui prend un malin plaisir à torturer et à effrayer la petite Marie (cf. ci-dessous *La cuisine*). Les caraquins aiment se rendre dans sa chambre pour y récolter des fils de Cauchemar.

## Le débarias

Cette pièce présente un grand nombre d'objets qui seraient utiles lors d'un départ forcé : du tissu (des vieux draps), de la corde, quelques boîtes sèches, des boîtes contenant des clous, des vieux outils, notamment un marteau abîmé, etc.

## La chambre

La seule possibilité pour rejoindre le premier étage est de passer par l'escalier, depuis le niveau supérieur ou inférieur. Ce passage nécessite cordes



et grappins ou autre matériel similaire pour être emprunté. C'est une ascension qui peut s'avérer longue et périlleuse. Les marches mesurent à peu près vingt centimètres chacune et l'escalier est constitué d'une vingtaine de marches ! Les franchir nécessite un test d'Athlétisme : considérez que chaque personnage subit 16 - (résultat du test d'Athlétisme effectué par son joueur) points de dégâts, représentant diverses chutes et blessures lors du périple.

L'endroit empeste le drachat, celui-ci passant une grande partie de ses journées à dormir dans cette pièce. La porte de la chambre n'est jamais fermée. Durant la nuit, l'animal erre

dans la maison à la recherche de nouvelles proies. L'arrivée de l'animal dans la demeure est la conséquence des nombreux vols de la colonie dans le cellier. Le serviteur l'a acheté à un agriculteur de la campagne car madame déteste les souris : c'est un chat adulte, un véritable chasseur. Fêru de mythologie grecque, le propriétaire des lieux l'a appelé Titan, en raison de sa taille supérieure à la normale. Titan a tué de nombreux membres du Petit Peuple depuis qu'il a élu domicile dans la demeure. Il a pris goût à cette chair si tendre et ne pense désormais qu'à traquer ces créatures. La bête a repéré les différents accès utilisés par le Petit Peuple dans la demeure. (Le drachat ne doit pas être interprété comme un vulgaire chat. C'est un personnage à part entière, un terrible prédateur doué d'intelligence et fin stratège. Il ne fait pas que sauter sur les personnages comme le commun des félins sur une souris. Titan est en mesure de tendre des pièges et des embuscades. Il est vicieux et particulièrement intelligent.)

La chambre contient une belle armoire, un grand lit à baldaquin et une commode sur laquelle sont disposés un chandelier et de la porcelaine. La pièce recèle des matériaux de qualité ainsi qu'une grande quantité d'or (plusieurs pièces sont cachées sous des piles de vêtements). Sur un bureau sont placés des feuilles de papiers, de l'encre et de nombreuses plumes. La géante dispose de maquillage ainsi que de nombreux bijoux. Sur le lit repose l'épaisse fourrure d'un animal inconnu du Petit Peuple (un loup). Une cheminée chauffe en permanence la pièce, le géant étant frileux.

La chambre fait face à une autre pièce identique, mais en permanence fermée. Cette pièce n'est pas chauffée. Il y a juste des draps propres dans l'armoire.

## Chapitre 4

---

### TITAN

**Taille :** 7

**Points de vie :** 28

**Dégâts :** griffes (6), crocs (3)

**Compétences :** Athlétisme 8, Corps à corps 8, Endurance 4, Rapidité 7, Sens 9

**Spécial :** nyctalope

---



## La cuisine

La cuisine est la pièce la plus grande du rez-de-chaussée mais la chaleur et l'odeur de gras y sont insupportables. On y trouve de nombreux couverts et ustensiles de cuisine, des casseroles en tout genre, des seaux en bois, etc. Marie part faire les courses tous les matins entre sept et huit heures. Cette petite fille dort près de l'âtre de la cheminée. Elle n'est âgée que de cinq ans et pourrait aider les personnages à chaparder des choses dans la cuisine. Attenant à la cuisine, un petit cellier stocke des réserves de grain, du pain et quelques légumes de saison.

Le reste du rez-de-chaussée ne présente pas d'intérêt.

## La cave

La cave est une salle crasseuse, peu exploitée par son propriétaire. Les domestiques y entassent des objets en tous genres qu'ils ne peuvent jeter à la rue. L'endroit est envahi par le Cauchemar, notamment à cause de la petite Marie. Cette dernière est régulièrement punie dans cette pièce par la cuisinière, enfermée dans le noir pendant de nombreuses heures. Ses terreurs d'enfant y ont créé une créature du Cauchemar, une aberration que les caraquins ont nommée Shim Has la monstrueuse. Cette créature filiforme possède trois paires de bras. C'est un cyclope doté d'une gueule énorme bardée de plusieurs rangées de crocs. Les cauchemars de Marie et la méchanceté de Rose alimentent la bête.

Ces caraquins ont ressenti la présence de Shim Has comme un appel. Ils sont entrés par la cave, via un conduit étroit menant aux Drumes sous la bâtisse. Ils investissent de plus en plus la demeure. Ils connaissent l'existence de la colonie et l'observent chaque nuit, comptant le nombre de ses habitants et jugeant de ses forces et faiblesses. Ils rassemblent leurs forces pour passer à l'attaque d'ici quelques nuits. Plusieurs centaines attendent patiemment leur heure derrière les bouteilles de la cave. Plutôt mal équipés, leurs armes et armures ne sont pas de bonne facture, ces caraquins se peignent le visage en gris avec de la cendre. Ils sont reconnaissables à leurs fourrures de rats. Ils vouent un véritable culte à Shim Has et n'hésitent pas à lui sacrifier leur vie.

Les personnages peuvent se sentir épiés (Sens / -3). À la nuit tombée, ils entendent des bruits, distinguent des ombres et croient percevoir des rires lointains et déments dans l'obscurité (Sens / 0). Ils ne voient rien, mais discernent une présence. Nulle personne encore en vie n'a réellement vu ces créatures.

## L'ASSAUT

Les caraquins ont compris que les membres de la colonie comptaient quitter la ville. Ils doivent leur ôter toute chance d'y parvenir. La veille du départ des personnages, les caraquins lancent une attaque au beau milieu de la nuit. La scène a des airs de fin du monde. Les caraquins poursuivent les membres du Petit Peuple dans les rues, dans les murs, derrière les étagères et mettent à sac les demeures. Les lifis font même preuve d'une certaine bravoure en combattant les créatures du mieux que possible. Quoiqu'il arrive, le nombre des caraquins est trop important pour espérer avoir le dessus, seule la lumière du jour les chasse. Voici douze événements successifs pour rythmer cette nuit horrible. D'une manière générale, lorsqu'un groupe de caraquins opposé aux personnages se trouve en situation d'infériorité numérique, ses membres tentent de s'enfuir.



- **1** : Les premiers caraquins investissent la colonie. Les personnages sont confrontés à (nombre de personnages) adversaires.
- **2** : Deux caraquins s'apprêtent à violer une gnome.
- **3** : Les caraquins continuent d'arriver. Les personnages sont confrontés à (nombre de personnages) adversaires.
- **4** : Un caraquin charge les personnages au nom de Shim Has. Bien que seul, sa frénésie lui ôte tout discernement...
- **5** : Les caraquins déferlent massivement dans la colonie. Les personnages sont confrontés à (nombre de personnages + 1d12/2) adversaires.
- **6** : Les caraquins poursuivent leur déferlement. Les personnages sont confrontés à (nombre de personnages + 1d12/2) adversaires.
- **7** : Des soutiens de Poyrat se dirigent discrètement, arme à la main, vers un lifis isolé. Ils se ravissent quand ils aperçoivent les personnages... qui peut-être les ont également vus (Sens / -3).
- **8** : La lueur des rayons de lune passant par un trou dans la toiture souligne la silhouette menaçante de Shim Has (Sens / +3). Trop loin et trop furtivement pour que les personnages soient vraiment sûrs de ce qu'ils ont aperçu.
- **9** : Les caraquins mobilisent le gros de leurs troupes. Les personnages sont confrontés à (nombre de personnages + 2d12/2) adversaires.
- **10** : Entendant le raffut du grenier, Titan gratte désespérément à la porte. Chacun s'inquiète de l'arrivée du drachat, mais l'enchantement tient bon et le passage lui reste interdit. (Si les personnages sont en difficulté lors de l'événement 9, déclenchez cet événement qui provoque un repli momentané des caraquins).
- **11** : Les caraquins tentent un ultime débordement. Les personnages sont confrontés à (nombre de personnages + 3d12/2) adversaires. S'ils sont en difficulté, enchaînez rapidement avec l'événement suivant qui met fin à l'altercation.
- **12** : L'aube arrive. Les caraquins s'enfuient.

## Chapitre 4

---

### LES CARAQUINS

**Taille** : 3

**Points de vie** : 12

**Compétences** : Corps à Corps 4, Discrétion 4, Mêlée 4, Rapide 6, Survie 9, Tir 4

**Points de Cauchemar** : 2

**Spécial** : Aura silencieuse (bruits atténués dans un rayon de 3 centimètres, +6 Discrétion), crocs (4)

**Équipement** : épée (3), asse cloutée (3), hameçon (2), clou (1), arc (3), armure lourde intégrale / bouclier (3) ou armure légère de bric et de broc (1)

*Note : les tests des caraquins s'effectuent avec 2d12 de Cauchemar. Le choix de l'un ou de l'autre est donc sans conséquence. Exposée à la lumière, ils subissent un malus de -3, tandis que dans l'ombre ou l'obscurité, ils bénéficient d'un bonus de +3.*



## PJ : SANOTIN

Sanotin se rêvait chevalier errant. Mais quand, encore jeune, il expérimenta ses premiers manèges d'armes, il abandonna ses idéaux pour la griserie du combat. Adolescent, il vendait déjà ses talents de guerrier à qui pouvait se les payer. Mais, jeune adulte, après avoir fait couler beaucoup de sang, il ressentait un grand vide, regrettant ses rêves d'enfance. Une chance s'offrit à lui quand il rencontra Nicodemia et Glindas, deux Oubliés : il fut frappé de ses premières visions de descendant de la Garde d'Azur dès qu'il les aperçut ! Enfin, une cause venait à lui. Il mit son épée au service de ce dessein et depuis il voyage avec ses frères Oubliés...



### Chapitre 4



OUBLIÉ	
NOM	Sanatin
RACE	Lutin
TRIBU	Krograines
MÉTIER	Mercenaire
TAILLE	POINTS DE VIE
3	12

SONGES & CAUCHEMAR	
SONGES	CAUCHEMAR
1	0
POINTS DE SONGES	POINTS DE CAUCHEMAR
2	0
DETTES DE SONGES	DETTES DE CAUCHEMAR
0	0

## PROFILS & COMPÉTENCES

<b>ARTISTE</b>	4	<b>GUERRIER</b>	5
Art.....	4	Corps à corps.....	5
.....	.....	Mêlée.....	(6) 11
Empathie.....	4	Montures.....	(2) (7)
Séduction.....	4	<b>MYSTIQUE</b>	3
<b>ATHLÈTE</b>	0	Chimérisme.....	-
Athlétisme.....	b. (6)	Magie.....	-
Rapidité.....	b. (6)	Onirologie.....	-
Volonté.....	0	<b>OMBRE</b>	1
<b>CHASSEUR</b>	1	Discrétion.....	(2) 3
Sens.....	1	Esquive.....	(2) 3
Survie.....	1	Subterfuge.....	1
Tir.....	1	<b>SAVANT</b>	1
<b>FAISEUR</b>	0	Érudition.....	0
Artisanat.....	0	Langues Chimérique.. Jargon... (4) 4	
.....	.....	des Iikias, Lutins, vieux Lutin	
Intellect.....	0	S stratégie.....	0
Soins.....	1	<b>FORCE DE LA NATURE</b>	0
<b>FORCE DE LA NATURE</b>	0	Commandement.....	0
Commandement.....	0	Endurance.....	0
Endurance.....	0	Force.....	0
Force.....	0		

MONTURE	
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....

ÉQUIPEMENT	
Fourrure	.....
Sac avec tenue de rechange	.....
Couverture	.....
Gourde	.....
Briquet à silex	.....
Épée (3)	.....
Masse à deux mains (4)	.....
Cuirasse et bouclier (harnaché : protection 2, protégé sans bouclier : protection 1)	.....
Masque	.....
.....	.....

## PJ : GLINDAS LE DUR

Glindas connut très tôt les visions qui viennent frapper les Oubliés et leur révéler leur nature. Il ne comprenait pas ce qui lui arrivait et, peu enclin à partager ses tracas, avec les autres, il abandonna son apprentissage de cartographe pour vivre loin de tous, en reclus hanté par sa folie. Un jour, il vint en aide à une voyageuse en perdition, une kobolde nommée Nicodemia. Elle-même Oubliée, elle lui apprit qu'il n'était pas la proie d'une quelconque démente, mais le dépositaire d'un héritage précieux du Petit Peuple. Heureux de cette découverte, il devint un Oublié enthousiaste et accompagna Nicodemia. D'autres Oubliés les rejoignirent formant peu à peu une compagnie.

### Chapitre 4



OUBLIÉ	
NOM	Glindas le dur
RACE	Velu nuton
TRIBU	Ventrus
MÉTIER	Cartographe
TAILLE	POINTS DE VIE
4	16

SONGES & CAUCHEMAR	
SONGES	CAUCHEMAR
1	0
POINTS DE SONGES	POINTS DE CAUCHEMAR
2	0
DETTES DE SONGES	DETTES DE CAUCHEMAR
0	0

## PROFILS & COMPÉTENCES

<b>ARTISTE</b>	1	<b>GUERRIER</b>	3
Art.....	1	Corps à corps.....	(1) 4
.....	.....	Mêlée.....	(4) 7
Empathie.....	1	Montures.....	(1) 4
Séduction.....	1		
<b>ATHLÈTE</b>	1	<b>MYSTIQUE</b>	0
Athlétisme.....	1	Chimérisme.....	-
Rapidité.....	1	Magie.....	-
Volonté.....	1	Onirologie.....	-
<b>CHASSEUR</b>	3	<b>OMBRE</b>	0
Sens.....	(2) 5	Discrétion.....	0
Survie.....	(6) 9	Esquive.....	0
Tir.....	3	Subterfuge.....	0
<b>FAISEUR</b>	0	<b>SAVANT</b>	0
Artisanat.....	(1) 1	Érudition. Géants, Lettres....	(3) 3
..... Cartographie.....	.....	..... Terra Incognita.....	.....
Intellect.....	0	Langues... Chimérique, Jargon.	(4) 4
Soins.....	0	... des Likias, Oc, Velu nuton	.....
<b>FORCE DE LA NATURE</b>	5	Stratégie.....	0
Commandement.....	5		
Endurance.....	(6) 11		
Force.....	(4) 9		

MONTURE	
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....

ÉQUIPEMENT	
Sac avec tenue de rechange	.....
Couverture	.....
Gourde	.....
Briquet à silex	.....
Gibecière contenant 2 plumes	.....
2 fioles d'encre	.....
1 fil mesureur	.....
5 parchemins vierges	.....
Bougie	.....
Bouton	.....
Hache (4)	.....
.....	.....

## PJ : NICODEMIA

Nicodemia a toujours été une kobolde particulière. Même si elle demeure réservée, elle n'a pas la froideur de ses congénères : elle se montre volontiers à l'écoute des autres et habile pour discourir. Il faut dire qu'elle fut recueillie et élevée par des Margouts après la destruction de la colonie où elle naquit par une inondation. Elle se destinait par défaut à une carrière d'explorateur-marchand quand une compagnie d'Oubliés de passage comprit et lui révéla sa nature. Elle mit une saison à accepter cet étrange destinée et partit à leur recherche. Elle ne les retrouva pas, mais fit peu à peu la connaissance d'autres Oubliés avec lesquels elle voyage désormais.



### Chapitre 4

**OUBLIÉ**

NOM ..... Nicodemia.....

RACE ..... Kobold.....

TRIBU ..... Margout.....

MÉTIER Exploratrice-marchande.....

TAILLE POINTS DE VIE

**SONGES & CAUCHEMAR**

SONGES CAUCHEMAR

POINTS DE POINTS DE

SONGES CAUCHEMAR

DETTES DE DETTES DE

SONGES CAUCHEMAR

**PROFILS & COMPÉTENCES**

**ARTISTE**

Art..... 0.....

Empathie ..... (4) 4.....

Séduction..... (b) b.....

**ATHLÈTE**

Athlétisme..... 5.....

Rapidité..... 5.....

Volonté..... 5.....

**CHASSEUR**

Sens..... 0.....

Survie..... (3) 3.....

Tir..... 0.....

**FAISEUR**

Artisanat..... (2) 2.....

..... Joaillerie.....

Intellect..... 0.....

Soins..... 0.....

**FORCE DE LA NATURE**

Commandement..... 0.....

Endurance..... 0.....

Force..... 0.....

**GUERRIER**

Corps à corps..... (1) 4.....

Mêlée..... (4) 7.....

Montures..... (1) 4.....

**MYSTIQUE**

Chimérisme..... -.....

Magie..... -.....

Onirologie..... -.....

**OMBRE**

Discrétion..... (1) 2.....

Esquive..... 0.....

Subterfuge..... 0.....

**SAVANT**

Érudition..... 0.....

Langues... Chimérique... Jargon. (4) 4.....

... des Likias, Oc, Kabald.....

Stratégie..... 0.....

**MONTURE**

.....

.....

.....

.....

**ÉQUIPEMENT**

Sac avec tenue de rechange.....

Couverture.....

Gourde.....

Briquet à silex.....

Épée à deux mains (4).....

Aiguille (3).....

.....

.....

.....

.....

.....

## PJ : JOHEN VIF-ARGENT

Johen sut qu'il était un Oublié dès qu'il entendit parler de ces aventuriers de légende. Ses premières visions vinrent bien plus tard, confirmant ce que tous avaient pris pour une bravade d'enfant. Il n'eut alors de cesse de trouver d'autres Oubliés pour les rejoindre et former une compagnie. Il fit de nombreuses expéditions en Terra Incognita avec des trouvetouts, ces précieux récupérateurs de matériel divers. Mais ce qu'il cherchait vraiment c'était ses frères de quête... Finalement, son acharnement se révéla payant. Il rencontra un groupe de trois Oubliés, Nicodemia, Glindas et Sanotin. Bien qu'il ne fut alors qu'un adolescent, ceux-ci l'acceptèrent volontiers au sein de leur compagnie naissante. C'était il y a moins d'une saison, mais Johen se sent avec eux comme s'il les connaissait depuis toujours.



Chapitre 4

**OUBLIÉ**

NOM ..... Jahn.....

RACE ..... Gnome.....

TRIBU ..... Bansise.....

MÉTIER ..... Trouvetaut.....

TAILLE .....  .....

POINTS DE VIE .....  .....

**SONGES & CAUCHEMAR**

SONGES .....  .....

CAUCHEMAR .....  .....

POINTS DE SONGES .....  .....

POINTS DE CAUCHEMAR .....  .....

DETTES DE SONGES .....  .....

DETTES DE CAUCHEMAR .....  .....

**PROFILS & COMPÉTENCES**

**ARTISTE** .....  .....

Art..... 3.....

Empathie ..... 3.....

Séduction..... 3.....

**ATHLÈTE** .....  .....

Athlétisme..... (3). 8.....

Rapidité..... (6). 11.....

Volonté..... 5.....

**CHASSEUR** .....  .....

Sens..... (1). 4.....

Survie..... (2). 5.....

Tir..... 0.....

**FAISEUR** .....  .....

Artisanat..... 0.....

Intellect..... 0.....

Soins..... 0.....

**FORCE DE LA NATURE** .....  .....

Commandement..... 0.....

Endurance..... 0.....

Force..... (1). 1.....

**GUERRIER** .....  .....

Corps à corps..... 0.....

Mêlée..... (4). 4.....

Montures..... 0.....

**MYSTIQUE** .....  .....

Chimérisme..... -.....

Magie..... -.....

Onirologie..... -.....

**OMBRE** .....  .....

Discrétion..... (6). 9.....

Esquive..... (1). 4.....

Subterfuge..... (2). 5.....

**SAVANT** .....  .....

Érudition..... 0.....

Langues... Chimérique... Jargon. (4). 4.....

... des Likias, Oc, Gnome.....

Stratégie..... 0.....

**MONTURE**

.....

.....

.....

.....

.....

**ÉQUIPEMENT**

Sac avec tenue de rechange.....

Couverture.....

Gourde.....

Briquet à silex.....

Coup de poing (2).....

Masse à deux mains (4).....

Corde.....

.....

.....

.....

.....

.....

## PRIMES

### ACCÉLÉRATION :

Initiative +3

### ATTAQUES MULTIPLES :

Au maximum contre le nombre d'adversaires engagés ; Dégâts / 2

### BLESSURE GRAVE :

Dégâts +50%  
blessure non létale

### BLESSURE PRÉCISE :

Protection / 2

### EFFICACITÉ :

Résultat final +3

### DÉBORDEMENT :

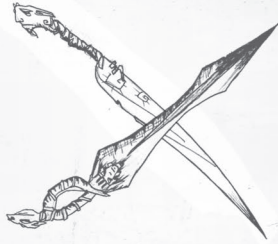
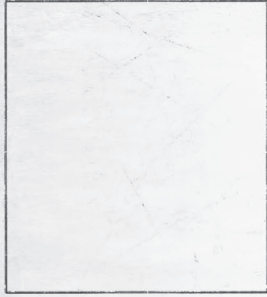
Résultat final de la réaction de l'adversaire -3

### PRUDENCE :

Résultat final de sa prochaine réaction +3

## INITIATIVE

### EN GARDE



### EN RETRAIT



## PÉNALITÉS

### ABANDON DE POSITION AVANTAGEUSE

### BLESSURE LÉGÈRE :

Dégâts / 2

### DANGER :

Résultat final de sa prochaine réaction -3

### DIFFICULTÉ :

Résultat final -3

### FACILITÉ :

Résultat final de la réaction de l'adversaire  
+3

### RALENTISSEMENT :

Initiative -3

### RISQUE :

incident en cas d'échec