

Sur le Chemin de l'Aventure



LES CARTIÈTS DE

L'ŒIL NOIR

Sur le Chemin de l'Aventure

Carnet d'Introduction à l'Œil Noir



A la mémoire de

**ULRICH
KIESOW**

Grand D miurge
P re de l' il Noir

N  en 1949
D c d  en 1997



Pour la version allemande

Pfad nach Aventurien de Julian Klippert

Les textes de r gles ont  t   crits   partir de l'encart "Die Spielregeln in aller K rze" dans l'Aventure *Eilifs Schatz* de Daniel Simon Richter, et ont  t  compl t s par Julian Klippert.

Ajouts  galement de Kamilu   partir de *Das Schwarze Auge: Basisregelwerk*, "Der Kontinent Aventurien" p.209-220

Remerciements : Rebecca Beyer, Daniel Geibig, Nico Hoch et en particulier Josch von Nandurion et Rebecca Harbig.

Illustrations : Boros/Sziksza

Pour la version fran aise

Traduction et ajouts : Kamilu

Relecture : Calenloth, Micke

Illustrations : Kamilu

Couverture & maquette int rieure : Kamilu

Les Carnets de l' il Noir ne sont pas officiels, ils sont publi s sur le site aventurie.com b n ficiant de la b n diction des  ditions Ulisses.

Das Schwarze Auge est copyright   2013 Ulisses Spiele GmbH, Waldens, tous droits r serv s.

Das Schwarze Auge et L' il Noir sont des marques d pos es.

Les images, textes, noms et logos sont utilis s sans l'accord de leurs auteurs respectifs et sans intention aucune de leur porter pr judice.

Cet ouvrage est destin  uniquement   un usage priv  et non-commercial.

TABLE DES MATIÈRES

L'UNIVERS DE L'ŒIL POIR

Qu'est-ce que le "Jeu de Rôle" ?	5
Géographie	6
Histoire	15

MÉCANIQUES DE JEU

Qualités & Aptitudes	18
Comment agir ?	20
Combat	22
Magie	24

UN FESTIN D'OGRE

Aperçu	27
Le village de Targuleth	28
La fête en l'honneur de Saint Targuin	29
Le double vol	30
Dans la forêt !	31
La clairière des orcs	32
Le finale	33
Épilogue	33

APPENDICES

Pour aller plus loin	34
Personnages pré-tirés	35

L'UNIVERS DE L'ŒIL NOIR

Bienvenue voyageur, aventurier qui parcourez les premières lignes de ce carnet d'introduction au monde de l'*Œil Noir*. Cette première partie peut être consultée par les joueurs. L'*Œil Noir* est un Jeu de Rôle initialement créé par Ulrich Kiesow en 1984 et édité par Schmidt Spiele en Allemagne. Ce jeu, extrêmement populaire dans son pays d'origine sous le nom de *Das Schwarze Auge*, a connu plusieurs rééditions et s'est considérablement enrichi au fil des différents ouvrages et grâce à la contribution des fans. Il en est actuellement à sa quatrième édition aux éditions Ulisses. Hélas, en France, seule la première édition nous est parvenue aux éditions Gallimard et Schmidt France. C'est de cette trop longue absence dans nos vertes contrées qu'est né le carnet que vous avez sous les yeux, nouvelle tentative pour retrouver les chemins menant à cet univers merveilleux.

L'*Œil Noir* vous entraîne dans un monde où différents peuples cohabitent, chacun ayant son propre mode de vie, sa propre culture et des mentalités souvent très distinctes ! Vous y ferez des rencontres étonnantes mais vous explorerez également des contrées splendides, emplies de mystères et d'aventures.

Sur le Chemin de l'Aventure est avant tout un carnet d'introduction à la quatrième édition de l'*Œil Noir*. Ce n'est pas le Livre des Règles de Base de l'*Œil Noir*, cet ouvrage comporte des règles simplifiées de la dernière édition allemande ainsi que des personnages pré-tirés. Il n'y aura donc ici aucune règle sur la création de personnage ou leur évolution : il s'agit bien d'un système de règles épuré qui vous permet de vous lancer le plus vite possible dans l'aventure. Ce carnet se clôt par un petit scénario d'initiation, *Un Festin d'Ogre*, qui vous permettra de vous familiariser avec l'univers et les règles du jeu de l'*Œil Noir*.

QU'EST-CE QUE LE "JEU DE RÔLE" ?

Conseils au Maître de Jeu et aux Joueurs

La participation et l'interaction entre Maître et Joueurs est primordiale, c'est le pilier de ce jeu, les jets de dés et les règles ne sont là que pour le soutenir. La tâche du Maître est d'autant plus importante que c'est lui qui va faire d'une partie une aventure passionnante avec ses retournements de situations, ses scènes épiques, et ses combats durement gagnés.

Les joueurs se doivent d'aider le Maître en ajoutant leurs propres descriptions et leurs idées, votre aventure est une histoire que vous écrivez à plusieurs.

Pour jouer vous aurez besoin, en plus de ce livret, d'une feuille de papier et d'un crayon ou stylo pour chaque joueur, et de deux types de dés : des dés à 6 faces (aussi appelés D6) et à 20 faces (D20) que l'on peut trouver dans des boutiques de loisir spécialisées.

Le Jeu de Rôle (JdR) est un mélange de jeu de société et d'histoires racontées à la veillée qui va vous permettre de vivre des aventures dignes des plus grandes épopées grâce au pouvoir de votre seule imagination. Autour d'une table se réunissent un Maître de Jeu et des Joueurs. Le Jeu de Rôle est une sorte de conte interactif où le Maître de Jeu serait le conteur et les Joueurs ses personnages principaux, les Héros. C'est une histoire qui se crée au fur et à mesure des actions des joueurs et dont la fin n'a pas encore été écrite.

Le Maître de Jeu aide à installer le décor, à instaurer une ambiance et à préparer l'aventure, tandis que les joueurs interprètent leur personnage et décrivent leurs actions.

LE RÔLE DU MAÎTRE DE JEU

Le Maître de Jeu a un rôle primordial dans une partie de Jeu de Rôle, sans lui la partie est sérieusement compromise. Ses tâches sont multiples : il est à la fois celui-qui-conte, celui-qui-juge, celui-qui-sait et celui-qui-interprète.

Il est "celui-qui-conte" car c'est le narrateur de l'histoire, il se doit d'avoir prit connaissance du scénario décrivant la trame principale de l'histoire qu'il va faire jouer aux personnages. C'est lui qui aide les joueurs à se représenter la scène en leur décrivant les différents décors et protagonistes que voient leurs personnages.

Il est "celui-qui-juge" car il a pour tâche d'être le médiateur et l'arbitre de la partie. C'est lui qui veille à la bonne entente entre les différents joueurs mais c'est aussi lui qui évalue les conséquences des différentes actions

des Joueurs, en s'efforçant d'être le plus objectif possible. Il s'occupe, de plus, de trancher les débats sur différents points de règle qu'il peut modifier si celles-ci ne conviennent pas ou entravent le déroulement de l'histoire.

Il est "celui-qui-sait", le Maître se doit de connaître les règles mais aussi le scénario *Un Festin d'Ogre* décrit dans ce carnet et qui sert de cadre à la partie. Il lui faudra donc faire preuve lui aussi d'un peu d'imagination pour animer le monde, sans perdre de vue que les Héros sont la clé de voûte de l'histoire.

Il est enfin "celui-qui-interprète", car il doit jouer le rôle de tous les personnages-non-joueurs (ou PNJ) et de toutes les créatures que rencontreront les Héros.

Le Maître de Jeu hérite donc d'une tâche difficile mais ô combien gratifiante car il permet à tous de plonger dans un univers et une histoire passionnante.

LE RÔLE DES JOUEURS

Chacun des joueurs devra choisir parmi l'un des Héros pré-tirés disponibles celui qu'il incarnera durant le scénario. Pour que le joueur puisse se familiariser avec son personnage la fiche de Héros comprend, en plus des indications techniques liées aux valeurs des caractéristiques du Héros, un résumé sur son équipement, son histoire, ainsi que quelques traits de personnalité donnés à titre indicatif.

Il est chaudement conseillé aux joueurs de consulter les règles, en particulier celles liées à leur personnage (qualités, aptitudes, magie, équipement). Tout le matériel nécessaire pour découvrir le monde de l'*Œil Noir* se trouve dans ce livret.

GÉOGRAPHIE

Les aventures de l'Œil Noir se déroulent sur la planète Erret, plus précisément sur l'un de ses trois continents : l'Avesturie. Pour beaucoup d'Avesturiens leur planète est plate, aller dire dans les campagnes qu'Erret est une sphère serait accueilli par de grands éclats de rire bien que cette théorie commence à éclore un peu partout dans les sphères érudites.

Le continent est partagé entre plusieurs grandes puissances que voici :

LES GLACES ÉTERNELLES, L'ÎLE DU YÉTI ET LE GRAND NORD

L'île la plus au nord d'Avesturie est appelée l'Île du Yéti. Là-bas, les sinistres puissances de l'hiver dominant presque toute l'année, et on ne peut voir le printemps et l'été que durant quelques petites semaines, après quoi tout retombe dans une retraite de glace qui s'étend jusqu'aux étroites plages, tandis que les lointaines montagnes à l'intérieur des terres sont couvertes de neige et d'une glace éternelle. Comme son nom l'indique, l'Île du Yéti est habitée par les hommes des neiges, aussi connus sous le nom de *yétis*. Seuls quelques hommes ont osé voyager jusqu'à cette île, mais les légendes abondent sur ce qui s'y trouve : de merveilleux trésors cachés, des cités perdues elfiques, ou même le Mal en personne.

Au nord de l'Île du Yéti il n'y a que des glaces éternelles (même en été, la glace atteint presque l'île) à perte de vue. Il existe de nombreuses rumeurs à propos d'un légendaire "diamant polaire" qui attend d'être découvert, ou d'un "vaisseau volant des Hauts Elfes" qui aurait été pris dans la glace.

Le Grand Nord du continent est composé des Falaises des Neiges, de la Terre des Brumes, et des Dents de Glaces. Le Désert de Griffefroid se situe aussi dans cette partie du continent, des rudes zones montagneuses où seules quelques âmes courageuses osent y vivre : la plupart sont des chasseurs de fourrures, les *Barbares des Glaces*, et quelques tribus éparses d'Elfes des Neiges. À part eux, aucune créature intelligente n'est assez folle pour rester dans cet endroit. Les Dents de Glace et le Désert de Griffefroid sont également des territoires revendiqués par Glorania (voir ci-dessous) car le souffle glacé de l'Archidémon Nagrarh s'y est propagé. Récemment se sont installés dans les Dents de Glaces des *orcs à fourrure blanche* dirigés par l'ancien Grand Chaman *Uigar Kai*.

GLORANIA, LE ROYAUME DES GLACES DÉMONIAQUE

Glorania s'étend de Paavi jusqu'à quelques mètres au sud de Bjaldorn, et comme sur l'Île

du Yéti, est recouvert de glaces éternelles. Mais le froid qui y règne n'est pas celui du dieu Firun mais bien l'œuvre du gel infernal du démon des glaces Nagrarh, qui ne cesse jamais, même en été. La cruelle souveraine de ce royaume est la sorcière Glorana qui a signé un pacte avec les puissances des limbes infernales. S'y joue une bataille féroce entre plusieurs partis qui prétendent à ce territoire : outre le démon-loup Kyrjaka, il y a aussi le puissant Ours de Firun dont on dit qu'il est en fait l'ancien Haut Prêtre de l'Église de Firun sous une autre forme, et Iloinen Fille-de-Cygne, enfant de la demi-déesse Ifirn. Les quelques hommes qui vivent ici recherchent pour leur maîtresse Glorana de la thériaque, le "sang de Sumu", une forme condensée d'énergie vitale pure découverte par les puissances démoniaques qui est excavée par le travail effréné de ces hommes, et qui est principalement exportée vers le restes des Terres Noires. La Meute Sauvage de Nagrarh (une redoutable horde de démons aussi appelée la Traque Sanglante), les harcèle sans relâche.

LES STEPPES DU NORD

Entre les montagnes du Grand Nord et les Monts de la Salamandre s'étend une steppe sans fin. Une nature assez maigre la recouvre en hiver, mais en été les quelques bosquets et arbustes sont entourés de hautes herbes atteignant la hauteur d'un homme. On trouve assez peu de constructions humaines dans ces terres, des huttes surtout et quelques rares villes où la vie est dure. La plupart des habitants de ces steppes sont des nomades, comme le peuple Nivèse qui migre selon les saisons accompagné de ses gigantesques troupeaux de karennas (des animaux aux longues cornes et à la fourrure épaisse et drue).

L'ÉPÉE D'AIRAIN

Dans le lointain nord-est, une série de montagne marque la frontière du continent de l'Avesturie : l'Épée d'Airain. Beaucoup ont essayé d'escalader ces montagnes géantes, le plus haut sommet étant à 12 000 pas de hauteur, mais encore personne n'a réussi. Les terres au-delà de l'Épée d'Airain ne nous sont connues que grâce aux vieilles légendes et aux mythes.

Les vallées sont creusées de nombreuses mines de cuivre et d'étain, mais les ressources sont rares. Le marbre est également extrait, et les alchimistes payent en grande quantité d'or pour le souffre le plus pur que l'on trouve dans cette région. On peut se demander si les gens qui ruinent leur santé dans les fumées toxiques font un réel profit dans ce type de commerce, car ils ont tendance à tomber malade et à mourir jeune.

L'argent

Dans la plus grande partie de l'Avesturie, la monnaie se décompose en Ducats (pièces d'or), Talents (d'argent), Deniers (de bronze), et Liards (de cuivre). On a les équivalences suivantes :
1 Ducat = 10 Talents = 100 Deniers = 1000 Liards

L'Avesturie

Océan Infini

Mer des Sept Vents

L'Archipel des Cyclopes

Mer des Perles

Mer Charybéenne



L'Épée d'Airain est aussi le foyer de nombreux dragons : la légende raconte qu'ils auraient mené une guerre contre les géants de la terre de l'autre côté de la montagne.

Le plus grand mystère de l'Épée d'Airain est l'ancien dragon *Fuldigor*, qui est censé être si grand qu'un bosquet de chênes millénaires pousse sur son dos. De temps en temps, des expéditions sont envoyées pour trouver Fuldigor, aussi connu sous le nom du Sage. Peu de gens sont revenus de tels voyages, et encore plus rares sont les mortels à qui Fuldigor a accordé un de ses sages conseils. A proximité se trouve aussi l'un des endroits les plus sombres d'Avesturie, la *Citadelle des Démon*, où l'ancienne Haute-Elfe *Pardona*, une importante servante du Dieu Sans Nom, forge ses sombres plans.

LA BORELANDE

Les limites naturelles de la Borelande sont la mer au sud, l'Épée d'Airain à l'est, le Montdragon, la Faucille Rouge, et les Vertes Plaines à l'ouest, ainsi que la chaîne de montagne près de Bjaldorn au nord. Les deux fleuves, Bor et Balonne, les plus importantes voies de communication, sont les lignes de vie de cette République Noble. Sa capitale est Festum, où le Maréchal Noble réside et est élu par la Congrégation Noble tous les cinq ans.

Festum est une ville très cosmopolite et ouverte d'esprit, dont les habitants tentent de suivre le rythme des modes et des cultures de Gareth et de Saltes, respectivement les capitales de l'Empire et de l'Empire Horas. Cependant le transport et le commerce à travers les Terres Noires et la Mer Sanglante au sud sont très limités, de ce fait Festum rêve d'un temps plus clément. Dans la Borelande et ses environs vivent les *Norbards* commerçants et les *Gobelins* civilisés qui travaillent à Festum dans des emplois subalternes tandis que leurs cousins sauvages s'établissent en grandes tribus dans la Faucille Rouge. Les Monts Rorqual à l'est, de nombreuses collines inhabitées qui séparent la Borelande de l'Épée d'Airain, sont connus pour être le foyer des mystérieuses fées et le repère de prédilection des sorcières. Au cœur de la Forêt de Bore vit le Géant *Milzénis* qui ne peut quitter la forêt à cause d'un sortilège d'enfermement.

Plus on se dirige vers le nord, plus les forêts deviennent profondes, plus l'hiver est long, plus la nature est sauvage. En Séverie (région du nord de la Borelande), où Firun jette un grand manteau blanc, les Bronnjars sont les maîtres incontestés qui règnent sur les terres et sur leurs serfs d'une main de fer. Non seulement les forêts et la faune sont robustes, mais aussi les habitants humains qui sont particulièrement réputés pour leur prouesse lors qu'il s'agit de résistance à l'alcool. Le climat rude est en effet une bonne raison de se réchauffer les entrailles, et du plus humble

paysan au plus noble des Bronnjars, les gens boivent comme s'il n'y avait pas de lendemain. Si vous excellez dans cette activité, ils vous honoreront comme un héros national.

Les ruines de puissantes fortifications, la politesse un peu rude et les traditions telles que celle des "Ailés" (une alliance légendaire de chevaliers) rappellent le passé de cette terre qui était autrefois occupée par les Chevaliers du Théâtre, fidèles de Rondra, et arrachée à l'emprise des gobelins.

LES MONTS DE LA SALAMANDRE

Les Monts de la Salamandre, une chaîne de montagne qui s'élève jusqu'à 3000 pieds, court d'est en ouest le long de la limite sud des steppes nivèses. Leurs vallées et leurs profonds canyons sont criblés de ruisseaux clairs et de rigoles, et leurs pentes sont couvertes d'épaisses forêts turquoises semblant sortir des contes de fée. Les Elfes Sylvains appellent cette région sauvage leur maison. Ils disent que vous ne pouvez trouver leurs villages construits dans les arbres que si ses habitants veulent de vous, ce qui est très rare.

Les habitations lacustres sur pilotis des Elfes des Prairies se situent dans les dépressions du fleuve Kila. Ces elfes font preuve de plus d'ouverture d'esprit envers les humains que leurs cousins des Monts de la Salamandre, et s'il vous arrive de rencontrer un elfe en Avesturie, il y a de grandes chances que ce soit un Elfe des Prairies. Dans les Vertes Plaines au nord-est des Monts de la Salamandre, les semi-nomades Elfes des Steppes voyagent à dos de poney. Ils ne sont que très peu au contact des hommes. Geradarim et Kiladarim, deux des villes les plus extraordinaires d'Avesturie, elles se composent principalement d'arbres-maisons. Humains et elfes y vivent en harmonie.

LA TERRE DES ORCS

La Chaîne des Rouvres, la Grande-Olochtaï, et le Massif de Firun entourent une steppe aride où les arbres sont rares, comme si le lieu cherchait à empêcher ses habitants à la fourrure sombre, les *Orcs*, de quitter les prairies. Cette interprétation, bien sûr, a été faite par les hommes qui auraient voulu que ces "fourrures noires" n'aient jamais osé sortir et n'ait pas provoqué de massacre dans une guerre sanglante contre la population humaine, appelée la Tempête Orc.

Les orcs vivent en tribus. Ils ne pratiquent pas l'agriculture, mais ils chassent (des bovins des steppes et des lapins de la Terre des Orcs) et gardent du bétail. Ils en savent beaucoup sur la forge, mais sont, avant tout, des chasseurs et des guerriers, de sorte que leurs artisans créent des choses utiles et solides plutôt que de simples objets décoratifs. Ils considèrent les ennemis conquis de la même

Mesures et Poids

Les distances en Avesturie sont mesurées en Pas et en Lieues : un **Pas** correspond à peu près à un mètre et une **Lieue** à un kilomètre. Un **Empan** est long de 20 centimètres, un **Doigt** est équivalent à deux centimètres.

Un **Bloc de Pierre** correspond à une tonne. On parle en **Pierre** pour un kilogramme. Une **Once** pèse 25 grammes.

Légende de la carte

- 1 Le Grand Nord
- 2 Glorania
- 3 Les Steppes Nivèses
- 4 Borelande
- 5 La Terre des Orcs
- 6 La Vallée du Svelt
- 7 Thorval
- 8 Les Royaumes Combattants
- 9 L'Empire
- 10 Les Terres Noires
- 11 L'Empire Horas
- 12 Le Pays des Tulamides
- 13 Les Marais Sauriens



Les Douze Dieux d'Avesturie

Les habitants des différentes provinces de l'Empire (dont fait partie Havéna) croient dans les Douze dieux d'Avesturie :

- **Praïos** : prince des dieux, dieu du soleil et de la loi
- **Rondra** : épouse de Praïos, déesse de la guerre
- **Thylos** : dieu de la mer et des eaux
- **Travia** : déesse des foyers et de l'hospitalité, de la fidélité et du mariage
- **Boron** : dieu de la mort, du sommeil et de l'oubli
- **Hésinde** : déesse des arts, de la science, de la magie et de l'alchimie
- **Firun** : dieu de l'hiver et de la chasse
- **Tsa** : déesse du printemps et du renouveau
- **Pérex** : dieu des voleurs et des marchands
- **Péraine** : déesse de la nature
- **Guérimm** : dieu de la forge et du feu sauvage
- **Raïa** : déesse des plaisirs, du vin et de l'amour

Il existe aussi une divinité ténébreuse, ennemie des Douze Dieux, appelée le **Dieu-Sans-Nom**.

Contrée de Départ

La Nostrie et l'Andergast sont souvent les pays où les Héros achèvent leurs premiers exploits. A ce titre, *Un Festin d'Ogre*, l'aventure de ce carnet, se déroule en Andergast !

façon : ceux qui sont assez forts peuvent vivre comme leurs esclaves, les faibles sont sacrifiés à leurs dieux, Brazoragh ou Taïrarh.

Les vallées du fleuve Bodir et de ses affluents sont beaucoup plus humides que la steppe, de sorte que ces territoires marécageux constituent des lieux très accueillants pour quelques *Achaz*, un peuple d'hommes-lézards qui vit habituellement beaucoup plus au sud.

Seuls quelques clans orcs osèrent aller à l'encontre d'*Aïkar Brazoragh*, l'unificateur des tribus orcs désigné par les dieux et souverain du Pays des Orcs. Avec Khezzara, la capitale du Pays des Orcs, il a bâti en quelques années une véritable métropole. Il n'a que du mépris pour les "peaux lisses" (nom donné aux humains par les orcs), et peu à peu certains hommes commencent à penser que les diverses campagnes guerrières des orcs n'est pas l'expression d'un caprice sauvage mais bien d'un plan minutieusement exécuté.

La ville humaine de Pérexcaer en amont du Bodir, qui est sous la protection du géant *Mange-Orc*, est considérée comme un lieu sans loi où règne l'anarchie, et constitue le refuge des pires racailles.

LA VALÉE DU SVELT

A l'est et au sud-est de la Terre des Orcs s'étend le territoire de l'ancienne ligue des villes du Svelt, délimité au sud par le relief de Sombrecrête et au nord par le Golfe de Riva. Autrefois une puissance commerciale en plein essor, cette région n'est plus qu'un ensemble épars de villes, séparée du reste de la civilisation depuis l'invasion et la vaste conquête par les hordes d'orcs en 1010 CB. Des villes comme Fondhostel et Gashok ont été conquises et sont toujours sous domination orc ; Lowan, qui n'est pas tombée, doit payer un tribut à Khezzara. Tjolmar a évité les pillages et l'assujettissement grâce à, dit-on, la trahison de la communauté naine de la ville qui aurait acheté sa liberté. Enqui la délabrée n'était pas suffisamment intéressante pour les fourrures noires - pas étonnant, car la plus grande partie de sa population se compose de criminels recherchés et son port est strictement à éviter, sauf si vous êtes sur le point de mourir. En dehors de cela, Enqui est sous la domination des Thorvaliens, que même les orcs semblent craindre.

Riva, située dans le golfe au nord-est d'Enqui est la dernière ville indépendante de la vallée du Svelt, elle constitue une passerelle vers les steppes nivèses et le plus grand port de la côte nord de l'Avesturie. Du point de vue orc, la conquête de la région s'est déroulée il y a deux générations : perdants et gagnants ont appris à se comprendre dans la vie quotidienne. Ainsi on trouve dans cette zone difficile d'honnêtes citoyens et paysans à côté de bandits sans foi ni loi, mais aussi d'"honnêtes" bandits à côté de résistants impitoyables et sauvages, mais aussi des orcs

civilisés : le culte quotidien des douze dieux est mené parallèlement à celui des idoles orques.

THORVAL

Si vous aimez hurler, les bonnes bagarres, et les beuveries jusqu'à ce que vous tombiez de votre chaise, alors vous aimerez les terres thorvaliennes. Les géants Thorvaliens sont des personnes très animées !

Thorval est le seul pays où presque tous les dirigeants sont élus librement, si on peut appeler ce curieux mélange de villes pour la plupart indépendantes une entité politique. La "capitale", également appelée Thorval, est réputée pour ses mœurs cosmopolites et son Académie magique de la Clairvoyance. Les autres lieux importants sont Prem, où le plus célèbre vin d'Avesturie est distillé (connu sous le nom du Feu Prémian), et Olport, d'où les Hjaldingards, les ancêtres légendaires des Thorvaliens, sont arrivés depuis le Pays d'Or. Ici, les magiciens unissent les traditions ancestrales des Hjaldingards avec les secrets des elfes et la connaissance de la guilde de magie.

Les falaises crayeuses d'Olport et les îles en pierre battues par les vents, les fjords escarpés de la côte ouest, les tourbières de Vaskir, les Monts Hjaldors et la Montagne Grise où s'écoule le Bodir venant du Pays des Orcs, constituent un paysage rude et à la beauté intacte.

La société thorvalque a toujours été caractérisée par l'absolue égalité des sexes. Hommes et femmes ont les mêmes devoirs et sont aussi bons les uns que les autres pour se défendre. A l'intérieur des terres, l'élevage de moutons et l'agriculture sont les piliers de la population, tandis que le long de la côte, les gens vivent de la pêche et du commerce maritime. Les Thorvaliens seraient les meilleurs marins d'Avesturie. Il ne faut pas oublier que les Thorvaliens sont également craints en tant que pirates, dans l'Empire Horas en particulier. Une profonde inimitié existe entre eux et les villes esclavagistes du sud, en particulier Al'Anfa.

NOSTRIE ET ANDERGAST - LES ROYAUMES COMBATTANTS

La Nostrie et l'Andergast sont deux petits royaumes de l'ouest de l'Avesturie, pris en tenaille entre Thorval et l'Empire. La Nostrie est délimitée par la Mer des Sept Vents, le fleuve Inval et son affluent, l'Ornib, et par le fleuve Tormal. Andergast se trouve à l'est de la Nostrie. La Nostrie et Andergast ont été en guerre pendant presque 1900 ans, pratiquement depuis le premier jour de leur fondation. Ils sont maintenant en paix depuis quelques années et on pourrait penser que l'âge des querelles est fini, mais les batailles

des précédentes générations ont saigné les deux pays, et plus d'une génération leur sera nécessaire pour récupérer.

La ville de Loborn en particulier a beaucoup souffert, territoire exposé lors des guerres. Alors que la Nostrie est souvent en guerre contre son voisin Thorval, Andergast résiste avec beaucoup de difficultés (et à l'aide d'anciennes alliances) contre les attaques d'orcs. Ces petits royaumes sont ridiculisés à tort par l'Empire. La vieille inimitié qui les lie a laissé des traces profondes dans les pensées, les actions et les sentiments des populations locales. La mort, trop fréquente, a formé des caractères maussades et renfermés. On se méfie de toute innovation et les traditions séculières garantissent un certain degré de sécurité pendant des guerres interminables. Ces royaumes connaissent un système féodal classique où les grandes lois comptent pour beaucoup. Ces deux pays possèdent une faune et une flore très riches : en Nostrie, on connaît surtout la Raie de Salza (un poisson) et en Andergast ce sont ses rouvres qui fournissent un bois solide et ignifugé. Toutefois, les ressources disponibles sont bien protégées par la vieille noblesse, de sorte que de nombreux habitants voient s'agrandir "l'écart" entre grands et petits ; de fait, les voleurs et bandits de grand chemin ne sont pas rares sur ces routes. De nombreux mystères et des villages magiques, une nature préservée, des tourbières sombres et des maisons hantées se trouvent dans les Royaumes Combattants : pas étonnant que tant de carrières de Héros aient commencé en Nostrie ou en Andergast.

L'EMPIRE

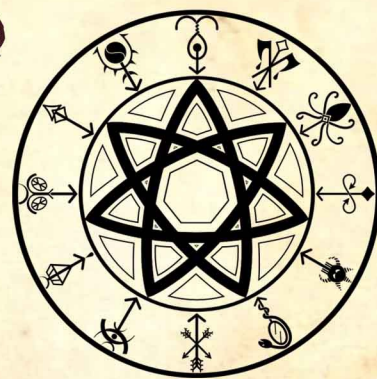
L'entité politique appelée Empire, ou Nouvel Empire, est l'État le plus grand d'Avesturie. Il s'étend depuis l'ouest des côtes de la Mer des Sept Vents entre la province de Vendheume et la ville d'Havéna, jusqu'à la Faucille Noire, la Chaîne des Trolls, et Perrican sur les côtes de la Mer des Perles. Au sud et à l'est de ces montagnes se trouve les Terres Noires, dont le territoire appartenait autrefois à l'Empire, mais qui a été conquis en 1020 BF par des forces démoniaques. Selon les principes médiévaux du royaume féodal, la majorité de la population est constituée du peuple dont les membres peuvent à leur tour être subdivisés en serfs et hommes libres. Les personnes responsables de la culture des champs et des terres appartiennent à des propriétaires, la noblesse. Il s'agit de la classe dirigeante qui décide du bonheur et du malheur d'un lopin de terre et de son peuple. Presque tous les habitants de l'Empire croit dans les douze dieux, de nombreux temples imposants et marquants se trouvent dans les villes impériales. La relation entre un seigneur et ses sujets est justifiée dans son principe par le fait que les nobles assurent une protection

contre les risques tels que les ennemis extérieurs, les animaux sauvages ou les catastrophes naturelles et propose du travail, du pain et des hébergements. En retour, les sujets offrent des dons, des services et font preuve de respect: cela est considéré comme l'ordre établi par les dieux, mais commence lentement à faiblir en raison de la montée, dans ces dernières décennies, de la classe moyenne urbaine avec les guildes et les corporations.

Au sommet de l'Empire se trouve un empereur ou une impératrice, qui résidait jusqu'à tout récemment à Gareth, la capitale de l'Empire et qui est de loin la plus grande ville d'Avesturie avec environ 130 000 habitants. Mais depuis la funeste *Année de Feu* (1027-1028 CB), l'actuelle monarque Rohaja de Gareth est obligée de voyager avec sa cour impériale de Palatinat en Palatinat, partout où sa présence est nécessaire. L'impératrice confie des fiefs à des princes et à des ducs, et la «pyramide féodale» se poursuit à travers comtes et barons qui sont eux-même au-dessus des nobles, des chevaliers et des écuyers. Actuellement, l'Empire est divisé en quinze provinces, dont trois sont tombées entièrement et deux partiellement sous la coupe des Terres Noires ; des treize provinces de l'Empire, onze suivent vraiment l'Impératrice Rohaja, les deux restantes sont considérées comme apostats et sont dirigées par un empereurs rival.

Le Royaume d'Albernie, qui s'étend à l'ouest, se situe près de la Mer des Sept Vents au nord du Grand Fleuve. Sa capitale, Havéna, est le port le plus important de la Mer des Sept Vents. Cette province est recouverte de vastes prairies, de lacs et de marais. Nulle part ailleurs en Avesturie vous ne pourrez trouver autant de fées qu'en Albernie, et certaines rumeurs disent que même le Grand Fleuve est en fait une créature du royaume féérique. Ses habitants sont très épris de liberté, passent de longues nuits à écouter les chansons mélancoliques des bardes et tiennent Thylos en haute estime. L'Albernie ne se sentait pas appartenir à l'Empire Central et sa *Reine Invher* a déclaré l'Indépendance, laissant l'Impératrice sans soutien.

Entre l'Albernie, les Monts Kosh et les Monts Pyrite se trouve le Duché des **Marches du Nord** - tristement célèbre pour ses pirates qui rendent incertaine la traversée du Grand Fleuve entre Luitane et Elenvina, pour les mystérieuses machinations de son cercle de druides et pour son Duc ivre de pouvoir, *Jast Gorsam du Grand Fleuve*. Montagnes, collines, denses forêts, bâtiments engloutis parsèment le paysage. L'administration de l'Empire se trouve au nord de la capitale Elenvina, et le Duc Jast est l'un des plus fervent partisan de la jeune impératrice. Les Marches du Nord sont aussi le pire ennemi du mouvement indépendantiste d'Albernie, et ces deux provinces sont en guerre depuis plusieurs



Les Archidémons

Au sommet de la hiérarchie des démons se dressent les douze Archidémons, chacun ayant un être propre, et chacun représentant une force antagoniste des Douze Dieux.

- **Blakharaz** : antagoniste de Praios, démon de la vengeance impitoyable dépourvue de justice.

- **Belhalhar** : antagoniste de Rondra, incarne le combat sans merci, le massacre et la soif de sang.

- **Charyptoroth** : antagoniste de Thylos, démon des eaux souillées et des monstres marins

- **Logramoth** : antagoniste de Travia, répand le trouble, la discorde et la trahison.

- **Thargunitoth** : antagoniste de Boron, démon de la nécromancie, des cauchemars et des fantômes.

- **Amazeroth** : antagoniste d'Hésinde, gardien de la folie et de l'illusion.

- **Nagrarrh** : antagoniste de Firun, démon des glaces infernales et de la traque sanglante.

- **Asfaloth** : antagoniste de Tsa, elle représente le changement constant, l'imprévisibilité, l'absurde.

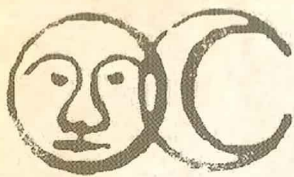
- **Tasfarel** : antagoniste de Pérex, démon de l'avarice, de l'avidité et de la cupidité.

- **Mishkara** : antagoniste de Péraïne, elle sème les mauvaises récoltes, l'infertilité, la peste et la maladie.

- **Agrimoth** : antagoniste de Guérilm, démon des éléments corrompus, des constructions démoniaques.

- **Belkelel** : antagoniste de Raïa, elle représente le viol, l'extase mortelle et les perversions sanglantes.

Il existerait un démon nommé le **Démon Sultan**, prince des ténèbres dont on ne sait ni le nom ni s'il existe vraiment.



Jours et Mois

L'année en Avesturie est divisée de même que sur Terre en 12 mois de 30. Seulement, le premier mois de l'année avesturienne correspondrait plus à notre mois de Juillet. Chaque mois correspond à un des Douze Dieux, ainsi dans l'ordre on a les mois :

de Praïos (Juillet), de Rondra (Août), de Thylos (Septembre), de Travia (Octobre), de Boron (Novembre), d'Hésinde (Décembre), de Firun (Janvier), de Tsa (Février), de Pérex (Mars), de Péraine (Avril), de Guérinim (Mai), et de Raïa (Juin).

Ainsi, les dates sont annoncées comme "le 3 de Firun", par exemple, qui correspond au troisième jour du mois de Firun.

La semaine est divisée en sept jours : elle commence par le Jour de Rohal (lundi), puis dans l'ordre le Jour du Feu, le Jour de l'Eau, le Jour du Vent, le Jour de la Terre, le Jour de Marché et le Jour de Praïos. Cependant, selon la région le nom des jours peut varier.

années. L'Albernie lutte pour son indépendance mais l'Empire la désigne comme renégate et elle a été très occupée par les troupes des Marcheurs du Nord. Depuis elle croit en son combat pour la liberté.

Les hauts sommets des Monts de Vendheume et ses vallées densément boisées peignent le relief du Margraviat de **Vendheume**. Les quelques habitants des villages de pêcheurs ou des repères de pirates sur le versant ouest de la montagne vivent des dons de Thylos. On trouve même dans les vallées isolées le territoire de quelques groupes d'orcs épars, des cachettes de bandits et le foyer des sorcières. Les Marches passent au sud par le Duché horasien de Grangor dont le Duc Cusimo est aussi le Margrave de Vendheume, ce qui fait de lui un sujet à la fois de l'Empire Central et de l'Empire Horas.

La Principauté de **Kosh** comprend non seulement les montagnes éponymes mais aussi les terrains plats à l'est de celles-ci jusqu'au Grand Fleuve. Quand on pense à Kosh, on pense aux Nains qui représentent au moins un quart de ses habitants et qui ont fait de la province le centre de l'artisanat avesturien. De nombreux et importants Royaumes des Montagnes (voir plus bas) des Nains peuvent être trouvés dans la province de Kosh. Le Seigneur de cette province est le sympathique prince humain Blasius.

Le Royaume d'**Almada**, la province la plus au sud du Nouvel Empire, s'étend jusqu'au nord du fleuve Yaquir. Si l'on en croit les chants des bardes, cette province est à l'image d'une rose : belle mais non pas dénuée de défenses. L'Almada sert de rempart contre les Novadis, les guerriers du désert de Khom qui essayent encore et toujours de répandre leur croyance en Rashtoullah par le feu et l'épée ; elle bénéficie d'une position stratégique entre l'Empire Horas et la capitale impériale de Gareth. Consciente d'être un pivot crucial dans la politique impériale, la noblesse almadienne a toujours été considérée comme rebelle et bouillonnante. Tout récemment, elle a prouvé son originalité avec le jeune *Sélinian Hal*, le frère de Rohaja de Gareth, qu'ils ont couronné comme Empereur de l'Empire du Milieu - mais jusqu'à présent il n'a pu faire valoir ses revendications que dans sa propre province. En Almada, la culture des vignes et l'élevage des chevaux constituent une source importante de revenus, sûrement grâce à la douceur du climat et à la vie agréable qu'on y mène. Ses habitants respirent la joie de vivre, mais possède également une langue bien pendue et une certaine combativité.

Au nord-est de Kosh se trouve le Margraviat du **Gué du Griffon** qui a particulièrement souffert de la guerre contre les orcs il y a 20 ans. A tel point que l'on peut encore y trouver des fourrures noires en maraude. La vie dans la campagne est souvent pénible et ingrate, de même que dans les ateliers d'artisanat des villes du Gué du Griffon. Beaucoup de

réfugiés, venus de la Tobrie conquise depuis près de dix ans par les armées de Borbarad, essaient ici de recommencer leur vie. Le Gué du Griffon est commandée par la *Margrave Irmenella* qui est mariée à un prince de Kosh.

A l'est de Kosh se trouve le Royaume de la **Garéthie**, la province centrale de l'Empire. Le pays est recouvert de nombreux champs cultivés et d'un grand nombre de petites villes où prospèrent le commerce et l'artisanat, et toute la province semble occupée à ravitailler les bouches affamées de la métropole de Gareth. Parce que la capitale des Garéthiens et de l'Empire Central est la plus grande ville du continent, elle est reliée à presque toutes les grandes routes. C'est une ville de citoyens et de guildes, de prêtres et de guerriers, de voleurs et d'animaux errants - et c'est aussi la ville où a élu domicile le seigneur du commerce *Stoerrebrandt*, réputé pour être l'homme le plus riche d'Avesturie. Le lieu le plus effrayant de la Garéthie est probablement la forêt maudite au sud-ouest de la capitale, appelée la Jachère des Démons où a eu lieu la Première Bataille des Démons. L'Impératrice Rohaja est également la Reine de la Garéthie.

Une partie de la Garéthie et l'ensemble de l'ancienne Principauté de Darpatie forment depuis l'Année de Feu les Marches de l'Est. Le port naval de **Perrican**, situé dans le Margraviat du même nom, accueille le commandement suprême de la Marine impériale de la Mer des Perles. La navigation est la caractéristique de cette province plutôt prospère, ainsi que la grande vénération des habitants envers la déesse de la guerre Rondra dont le temple est le plus grand de toute l'Avesturie.

Le pays religieux de la **Marche de Travia** est composée du territoire autour de Rommilys, l'ancienne capitale de la Darpartie. Les habitants fidèles de Travia offrent aux réfugiés et aux vétérans de la guerre un toit et un travail, et, malgré le manque d'approvisionnement et les ravages de la guerre, ils gardent l'espoir d'assurer protection et sécurité. Le territoire entre la Marche de Travia et les Pasturies est appelée la **Marche Sauvage**, terre abandonnée où règne le chaos, qui n'est contrôlée que par barons-voleurs et des princes de la guerre et où seul le droit du plus fort est respecté. Le Passage des Trolls, le large col entre la Faucille Noire et la Chaîne des Trolls, a été renommé la **Marche du Corbeau** et est contrôlé par l'Ordre des Golgarithes qui servent le dieu de la mort Boron contre les légions de morts-vivants de la Varukaï.

La province la plus au nord de l'Empire est le Duché des **Pasturies** qui s'étend de la Faucille Rouge jusqu'à la rive sud du Lac Lamproies. Comme son nom l'indique, cette province est le centre de l'élevage. Les barons du bétail, qui possèdent de grandes terres de pâturage, ne s'engagent dans la lutte pour le pouvoir qu'après une préparation minutieuse. De plus, dans les Pasturies, la tradition

d'honneur de la chevalerie a conservé sa forme la plus exigeante. Gouvernés par l'héroïque duchesse *Valpurga de Fortlion*, les braves Pasturiens protègent les frontières nord de l'Empire contre les fourrures noires.

Le Duché de la **Tobrie** a été plus durement touché par l'Invasion des Damnés dans les années 1019 à 1021 CB que toute autre province de l'Empire (à l'exception de la Varuque qui a été entièrement conquise). L'ancien duché, qui comprenait autrefois toutes les terres à l'est de la Faucille Noire et était la plus grande province de l'Empire, ne possède plus que les territoires au sud de Mont-dragon et une étroite bande côtière allant jusqu'à Ysure. Le pays est peu peuplé, de nombreux réfugiés de l'est de la Tobrie ont fui en Garéthie, en Almada ou même vers l'Albernie. Dans la Tobrie libre se forment des groupes de résistance qui mènent des raids en Terre Noire. La frontière avec les Terres Noires est fluctuante et on ne sait jamais si le chêne à l'horizon est déjà possédé par un démon.

Les anciens margraviats de Varuque et Baluque ainsi qu'une grande partie de la Tobrie et de la Darpartie sont tombés lors de l'assaut des hordes de démons de Borbarad en 1020 CB (voir la partie "Histoire") et font maintenant partie des Terres Noires.

LES ROYAUMES DES MONTAGNES

De nombreuses montagnes servent de maison aux nains et sont organisées et régies différemment et indépendamment des royaumes des hommes.

Dans les profondes villes-cavernes (dont la plus ancienne est Xorlosch) sous les Monts Kosch, la Crête d'Ingra, la Forêt de Phécano et les Monts Pyrites vivent les *Archinains* conservateurs, les plus anciens et les plus grands membres du peuple nain. Les *Nains de l'Enclume* bien connus pour leur soif, leur pugnacité et leur art des armes et de la forge se sont principalement installés dans les montagnes de l'Enclume et les Monts Thasch ; des clans épars sont aussi présents dans les montagnes de Kunchom et dans la partie orientale du Massif de Rashtoul.

Les *Nains des Collines* vivent principalement dans les terres vallonnées autour du lac d'Angbar en Kosch et dans de nombreuses régions de l'Empire. Les *Nains de Diamant* qui vivaient dans les montagnes de Baluque ont trouvé un nouveau foyer dans le Massif de Rashtoul. Ces deux dernières peuplades naines entretiennent de très bonnes relations avec les hommes.

Dans certaines grottes et galeries dans les montagnes du Pays des Orcs et de l'Empire vivent les descendants dégénérés des Nains d'Umrazim : les Nains des Profondeurs. Le grand nord avesturien est en partie régit par les Nains sauvages dont l'origine a été très tôt

effacée de l'histoire des Nains. En dehors des Royaumes des Montagnes, de nombreux Nains vivent dans des villes humaines où ils jouissent d'une bonne réputation en tant qu'artisans et commerçants.

L'ARANIE, MARASKAN ET LES TERRES NOIRES

Après l'invasion de Borbarad, une vaste étendue du territoire avesturien s'est retrouvée sous la botte de ceux qu'on appelle les *Heptarques*, des magiciens atrocement corrompus et pactisant avec les démons qui se considèrent comme des partisans du Maître des Démon exilé. Chacun d'eux possède un des sept éclats de la légendaire Couronne du Démon, chaque morceau étant dédié à l'un des Archidémons (cf. p.224 et suivantes). Les terres conquises - dont fait partie Glorania (voir plus haut) - sont communément appelées "les Terres Noires".

La plus grande partie de l'ancienne Tobrie est devenue la **Transysilie**, gouvernée par trois dirigeants qui agissent rarement ensemble : *Léonardo de Méchanicus* s'occupe de la monstrueuse ville-furoncle Yol-Ghurmak, anciennement Ysilia capitale de la Tobrie, l'éclat d'Agrimoth, le Duc *Arngrimm de Rocfier* règne sur la région sombre, tandis que le magicien *Balphémor de Punin* amasse les connaissances magiques.

Varukaï est une terre de mort. Un conseil de nécromanciens est à la tête de la région et utilise les sinistres forces de l'éclat de l'Archidémon Thargunitoth pour gouverner les cauchemars et étudier ces corps changeants. Des paysages morts et blafards, des tombes ouvertes, des clôtures en os, des monticules de crânes et l'armée de vers et de morts-vivants caractérisent la redoutable Varukaï.

Tant la **Côte des Pirates**, les montagnes baluquoises, la ville d'Ysure, et l'intérieur des terres à l'est des baronnies des marais baluquois appartiennent au Protectorat Princier d'*Helme Haffax*. L'ancien maréchal midlandais est parti peu de temps après l'apparition de Borborad comme usurpateur et profita de sa chute pour devenir le Seigneur de Maraskan. Lors de l'Année de Feu, il réussit à expulser le Maître-Mage *Xeraan* de sa ville de Mendena et à établir une tête de pont sur le continent. Depuis ce jour vit en ces terres un mélange de populations inégalé : que ce soit entre ceux qui croient dans les douze dieux ou ceux qui pactisent avec les démons, seul subsiste la capacité, en évitant les conflits, d'assurer la survie de chaque habitant.

Le Royaume d'**Oron** s'était, jusqu'à très récemment, étendu dans l'est de l'Aranie où l'on succombait à l'ivresse sombre et au plaisir de la nécrose de l'Archidémon Belkelel. Mais la région a été reprise et a retrouvé sa liberté avec l'ouest de l'**Aranie**, Babourine et la





capitale Zorgan. L'Aranie est un pays caractérisé autant par la culture impériale que tulamide avec ses sols fertiles, ses habiles commerçantes et ses talentueux artisans. Il est frappant de constater que les femmes jouissent ici d'une position sociale supérieure à celle des hommes.

Le **Shikanydad de Sinoda**, à la pointe sud de Maraskan, est la seule partie libre de l'île qui était occupée par l'Empire avant l'invasion par les armées de Borbarad, mais cela a provoqué une guérilla longue de plusieurs décennies. Le reste de l'île, le plus souvent appelée "la Maraskan Noire", est partagé entre *Helme Haffax*, quelques groupes ayant pactisé avec Charyptoroth et une incroyable puissance des temps anciens dont les monstruosité oppriment le cœur de l'île.

Maraskan était connue avant l'Invasion des Damnés pour son épaisse jungle emplies de plantes et d'animaux venimeux, cependant aujourd'hui elle est livrée à une marche vers le "cœur des ténèbres" qui l'amène peu à peu au suicide.

De nombreux habitants de Maraskan se sont échappés de l'île (par groupes épars il y a une dizaine d'années) et forment désormais de petites communautés dans des villes comme Kunchom, Al'Anfa et Festum. Ils continuent d'y pratiquer leur foi dans les dieux jumeaux Rur et Gror ce qui paraît souvent dans de nombreux endroits comme exotique et original.

L'EMPIRE HORAS

Le cœur de l'Empire Horas est une terre qui s'appelle "Fertilia". Il s'étend de la côte ouest sur la Mer des Sept Vents de Grangor à Drol et est protégé de la chaleur torride du Désert de Khom à l'est par les Monts d'Or et par l'Etnos. Les terres fertiles et le climat tempéré sont les raisons de la richesse de cette région, créant un pays où de nombreuses maisons de commerce ont établi leur comptoir principal. Les marchands les plus couronnés de succès en Avesturie sont les commerçants de l'Empire Horas qui transportent sur leurs fiers voiliers marchandises et passagers autour du continent. Les capitaines audacieux et les explorateurs apprécient leur bonne réputation, et ces dernières années de plus en plus de personnes partent en expédition vers le lointain Pays d'Or, foyer légendaire des premiers colons de l'Empire Horas. Le cœur de l'Empire Horas est le Trône de l'Aigle Horas ("Horas" est un titre comparable à "Empereur") qui a son siège à Saltes, ville construite sur les ruines de Bosparan sur le fleuve Yaquir, qui avait été démolie par les Garétiens. Rien n'a été oublié de ce qu'ont fait les impériaux à l'ancienne capitale, de sorte qu'une inimitié traditionnelle s'est installée entre les deux grands empires.

Sa longue histoire a fait de ce pays un havre de traditions et un bastion du culte des douze

dieux. De célèbres temples et des lieux saints attirent de nombreux pèlerins. L'Empire Horas est considéré par l'ensemble de l'Avesturie comme le lieu de la quintessence de la culture. Les nombreuses grandes villes dans ce pays relativement petit mais densément peuplé sont en lice pour surpasser les autres que ce soit dans leur influence politique et le volume de leurs échanges, mais aussi dans la gloire et la splendeur culturelle. L'éducation et la sensibilisation aux arts sont obligatoires pour les nobles mais ne leur sont pas réservées : princes et patriciens apparaissent comme des mécènes, tandis que le peuple trouve sa distraction au théâtre.

Cependant, dans les coulisses ont lieu des luttes enragées entre les familles nobles dont les généalogies s'étendent sur plusieurs siècles. L'intrigue n'a peut-être pas été inventée dans l'Empire Horas mais y est tout de même élevée au rang d'art : complots meurtriers, sociétés secrètes, cultes sinistres et étranges prospèrent à l'ombre des palais.

L'**Archipel des Cyclopes** appartient également à l'Empire Horas, c'est une province gouvernée par le Roi de la Mer à Réthis sur l'île Hylailos. Sur ces îles vivent les derniers des légendaires géants à un œil, maîtres de la forge, qui ont donné leur nom à la région.

LE PAYS DES TULAMIDES

Le Manadi est l'un des fleuves les plus importants en Avesturie. Les Tulamides vivent dans les prairies fertiles des rivières entre le confluent du Gadan, le fleuve Manadi, et le delta du Manadi à Kunchom. Ils sont une des tribus indigènes d'Avesturie, différant en apparence des descendants des immigrés du Pays d'Or par leur cheveux noirs et leur teint sombre.

La vallée Manadi est une région extrêmement fertile où le riz et d'autres légumes poussent et où les fruits sont abondants. Les champs sont si fertiles qu'ils peuvent alimenter des villes entières. La plus grande ville est Fasar, un grand carrefour des peuples, célèbre non seulement pour ses riches légendaires et puissants, les Coruscants, mais aussi pour son Académie de magie noire, *Al'Achami*.

D'autres villes se sont établies sur le Mhanadi : Kunchom, Rashdoul, et Beroued. Beroued est majoritairement peuplée par les novadis qui croient en Rashtoullah (et qui était encore il y a peu la capitale du Califat) ; la féérique Rashdoul est régie par le Sultan Magicien *Hasrabal*, et Kunchom, avec son grand Festival de Jonglerie annuel, attire non seulement les gens recherchant le divertissement, mais aussi les voleurs et canailles en tout genre. Sur un haut plateau se trouve le désert de Gori dont le sable rouge est le résultat des vents forts qui soufflent jusqu'à Beroued. Peu de personnes survivent à un



voyage dans cette contrée hostile d'Avesturie.

Une autre région principalement peuplée de Tulamides sont les vallées des fleuves Thalusim et Ongal où le strict pouvoir seigneurial provoque souvent des rébellions et où les bandes de voleurs font des ravages. Thalussa est gouvernée par le mystérieux sultan Dolguruk, ancien bourreau de la ville, et constitue l'un des ports les plus importants de la Mer des Perles.

LE DÉSERT DE KHOM ET LE CALIFAT

Le Désert de Khom, le plus grand désert d'Avesturie, est le foyer des Novadis, cavaliers fiers et guerriers du désert ayant une foi inébranlable en Rashtoullah, qui a dévoilé ses 99 Lois à l'oasis de Keft il y a environ 250 ans. Depuis ce jour, ils s'efforcent de défendre leur foi et de convertir les autres si possible. Le Calife d'Unao, *Malkillah III*, est le commandant laïc, et Beroued et Unao sont les capitales, tandis que Keft est le centre religieux. Le Calife régit les sultans tribaux du désert d'une part, et d'autre part les émirs et les beys (à peu près comparable aux comtes et barons de l'Empire, mais qui sont des "serviteurs civils" du Calife, et non des souverains indépendants) qui commandent les régions frontalières du désert et les villes comme Beroued. Il existe aussi des sultans avec leur propre pouvoir dans les rares cas où le Calife ne réussit pas à rallier l'entière des tributs sous sa direction.

L'une des plus importantes de ces régions limitrophes est la steppe de Shadif, célèbre dans toute l'Avesturie pour ses chevaux magnifiques animés par un feu légendaire et par l'élégance.

LES MARAIS SAUVAGES

Les dangereux marécages et les impénétrables forêts de mangroves au sud du désert de Khom sont emplies de toutes sortes de créatures venimeuses, de lézards géants et d'une humidité accablante qui rendent la vie (et souvent la survie) du voyageur difficile. Aucune personne normale n'y vit car c'est l'habitat des *Achaz* (des hommes-lézards), ainsi ces êtres étranges sont ici chez eux. La plupart des Achaz vivent dans des maisons sur pilotis ; il est peu connu par exemple qu'ils vénèrent "des dieux (qu'ils appellent des Hrangas)", se nourrissent de chasse et de pêche et maîtrisent l'ancienne magie des pierres précieuses.

En dépit de tous les dangers et désagréments, les hommes ont pénétré à plusieurs reprises dans ces marais à la recherche d'épices, de cuir de reptile, de la Fontaine de Jouvence de Tsa ou des trésors et des artefacts des anciens chefs achaz.

A la lisière nord-ouest des marais on peut

trouver la ville de Selem, mince vestige d'Elem, ville réputée pour avoir été détruite par les dieux. Depuis, Selem est devenu synonyme de misère, de déclin et d'afflictions de toutes sortes.

AL'ANFA ET LES CITÉS-ÉTAT DU SUD

Al'Anfa est la deuxième plus grande ville d'Avesturie. Ici, un marchand de tapis peut devenir un grand seigneur, ce qui attire des immigrants venus de toute l'Avesturie, et qui explique pourquoi on appelle cette ville la "Perle du Sud". C'est aussi le centre du commerce des esclaves ; la ville maintient un contrôle très laxiste des poisons et des drogues et a aboli l'aristocratie, ce qui explique aussi pourquoi elle est vilipendée au nord de l'Avesturie comme étant la "Peste du Sud". Elle abrite l'un des deux plus grands temples dédiés à Boron, le Dieu de la Mort. À Al'Anfa, un rite spécial est pratiqué où on emploie des herbes narcotiques et des sacrifices humains. Le charismatique patriarche *Amir Honak* est à la fois l'un des dirigeants de la ville ainsi que le chef religieux du culte de Boron d'Al'Anfa. Nulle part ailleurs la différence entre pauvre et riche est si visible qu'à Al'Anfa. Non pas que les pauvres soient plus pauvres qu'ailleurs, mais les riches sont véritablement pleins aux as. Comparé à un *Grand* d'Al'Anfa (l'un des membres d'une des plus importantes familles de la ville), un duc impérial semble étonnamment quelconque.

L'ennemi traditionnel d'Al'Anfa est Brabak. Il y a peu, cette dernière a réussi à gagner une guerre contre son grand rival. Ses batailles et sa défense permanente, toutefois, ont forcé Brabak à dépenser beaucoup trop d'argent sur les questions militaires, de sorte que la ville devient de plus en plus pauvre - le manque d'argent du Roi *Mizirions III* est connu de tous. Un grand nombre de "libres penseurs" afflue vers cette cité pour étudier à l'Académie de Magie Noire, où ils se sentent "libérés des stupides conventions".

Les autres villes de la région, comme Koros, Sylla, et H'Rabaal, sont d'anciennes colonies de l'Empire, mais sont aujourd'hui indépendantes, comme le petit royaume de la jungle de Kémi. Alem est la seule région qui soit encore sous les ordres de Gareth, comme une sorte de protectorat. Les Cités-Etats soit sont alliées avec Al'Anfa, soit sont dans "l'Alliance Dorée" avec Brabak et l'Empire Horas contre la Perle du Sud.

LES JUNGLES BRUMEUSES

Les Monts de la Mousse s'élèvent à plus de 6000 pas, ils marquent la frontière sud du continent, et ses pentes et vallées sont couvertes de forêts tropicales épaisses. Si vous voulez survivre ici, où des boas constricteurs

Trop d'informations ?

L'aperçu de l'univers qui vous est ici fourni pourra vous paraître trop conséquent à retenir lorsque vous jouerez votre première aventure. N'ayez aucune inquiétude, ces pages n'ont pour fonction première que de vous présenter le monde de l'Œil Noir et de vous immerger dans son atmosphère si particulière. L'aventure disponible dans ce carnet contient la description de son propre cadre, facile à assimiler.



Les dates avesturiennes

Pour situer les événements, il a été pris comme date de référence celle de la Chute de Bosparan (CB). Ainsi les dates sont mentionnées soit comme étant situées avant la Chute de Bosparan (av. CB) soit après.

L'Époque mythique

Le dieu des origines Los tua la géante de la terre Sumu à l'aube des temps. Ses larmes versées par le remord devinrent les êtres vivants qui aujourd'hui peuplent le monde, et les gouttes de son sang donnèrent les dieux. Les récits de ce temps n'existent que dans les contes et les légendes.

La Guerre Scorpionne

De 1350 av. CB à 1325 av. CB : guerre entre les seigneurs-mages tulamides où l'on a surtout utilisé des incantations et des artefacts magiques. La Grande Nuée de Sauterelles aurait d'ailleurs transformé le pays de Gori en désert de Gori.

Le Sultanat de Diamant

Royaume de l'âge d'or des Tulamides, nommé d'après un imposant bijou que Bastrabun a ramené d'une de ses expéditions.

Les Ancêtres des Thorvaliens

Il y a environ 2650 ans, les Hjalldingards venus du Pays d'Or, les ancêtres des Thorvaliens, débarquent sur les terres de l'actuelle ville d'Olport.

Les Colons du Pays d'Or

Cent ans plus tard, des colons et des exilés du Pays d'Or arrivent sur les côtes de Fertilia.

Bosparan

Capitale légendaire de l'Ancien Empire.

Horas

Souverain mythique qui a fondé le royaume des colons doriens. Il apparaît en 1492 av. CB et a été divinisé 500 ans plus tard.

Les Empereurs de la Paix

Dynastie régnant de 856 av. CB à 619 av. CB, dont la règle principale était de suivre la sagesse.



glissent en silence, où des crocodiles se cachent dans les eaux peu profondes, où des vipères venimeuses rampent sous vos draps et dans vos bottes, où de puissants tigres à dents de sabre traquent les voyageurs solitaires, vous aurez besoin de courage et de connaître parfaitement la faune et la flore de cette région. Les meilleurs professeurs pour de tels savoirs sont les autochtones, appelés Moha (ce qui est une généralisation, ce n'est que le nom de leur plus grande tribu). Mais ces hommes à la peau de cuivre, habitants petits mais agiles de ces régions sauvages n'apprécient pas le peuple pâle. Ce n'est que très rarement qu'ils s'obligent à commercer avec les "intrus" dans le but de troquer leur célèbre poison moha contre des armes d'acier.

ALTOS ET LES ÎLES BOISÉES

Les plages de sable blanc, les criques isolées, les jungles luxuriantes - soudain, une pluie de flèche s'abat sur vous. Les Îles Boisées, un archipel loin de toute forme de civilisation, constituent un repère idéal pour les Pirates des Mers du Sud. Vous pouvez obtenir des cartes au trésor dans tous les bars louches entre

Havéna et Tourbesable, et certaines d'entre-elles pourraient bien être réelles.

Les seules traces de la civilisation parmi les Îles Boisées sont des hommes qui se sont installés sur Token, Iltoken, Sokkina et Bakkula. La raison de ce choix se trouve dans la profusion d'épices dont cette région regorge : le commerce de ces précieuses substances est le plus souvent dominé par les navires d'Al'Anfa, de Festum et de l'Empire Horas. Beaucoup de tribus d'hommes des bois, comme les grands Utulus à la peau noire, vivent dans les régions intérieures de l'archipel, mais le plus souvent ils évitent tout contact avec les blancs qui se sont auto-proclamés chefs de leur territoire.

L'une des factions au pouvoir dans la Mer Charybéenne, sont les Serpents Noirs, un groupe de pirates comptant plusieurs centaines de membres, dont le quartier général est à Charypso sur Altos. Les autres factions sont les flottes coloniales de la Borelande, de l'Empire Horas, et d'Al'Anfa, ainsi que certains capitaines pirates audacieux et un certain nombre de navires ottas des Thorvaliens qui défendent leur profit becs et ongles.

HISTOIRE

Nous commençons notre courte histoire d'Avesturie (du point de vue avantageux des historiens impériaux) il y a quelques 2500 années de cela. Ce ne sont pas les années de la création du monde, bien sûr, car le combat mythique entre les entités créatrices Los et Sumu s'est déroulé bien des éons auparavant. Le monde avait déjà eu sa part de guerres entre les géants et les dieux ; les royaumes des trolls et des dragons avaient prospéré et périclité, et bien d'autres événements s'étaient déroulés lors de ces époques maintenant perdues dans les brumes du temps. L'Âge des Nains et des Elfes avait également commencé bien avant cette date, et il ne décline qu'au cours de ces dernières années, alors que les Orcs n'ont pas encore atteint l'apogée de leur puissance en dépit des milliers d'années écoulés. Des puissants et riches sauriens d'autrefois n'ont été conservés que des reliques, dont la plupart sont gardées par les tributs d'Achaz.

Le premier grand empire humain a été fondé en Avesturie par le héros tulamidien **Rashtoul** qui a conduit son peuple avec l'aide de son fils Bastrabun contre le Peuple Saurien et les chassa de la vallée du Manadi qui depuis cette époque est la terre des Tulamides. Vers 1750 av. CB (avant la Chute de Bosparan), les sultanats ont proclamé qu'ils régnaient désormais sur le "Pays du Premier Soleil". Mais la soif de pouvoir de chacun a augmenté,

et finalement la **Guerre Scorpionne** éclata entre les Mages de Fasar (les *magiciens-nababs de Gadang*) et le Sultan de Kunchom, **Sulman al-Nassori**, qui a finalement remporté la bataille. Ses successeurs règnent aujourd'hui sur un vaste empire s'étendant d'Al'Anfa à Ysilia et a été appelé le **Sultanat de Diamant**.

En 1500 av. CB, **des colons venus du Pays d'Or** ont atteint les rives de la terre aujourd'hui nommée Fertilia. Ces hommes et ces femmes étaient les ancêtres de la plupart des peuples vivant entre Paavi et Brabak. Il y avait déjà des natifs d'Avesturie vivant sur le continent à cette époque (les hommes des jungles du sud, les Utulus des Îles Boisées, les Nivèses dans les steppes du nord, et les Tulamides dans le Massif de Rashtoul et la Vallée du Manadi) mais la culture et la civilisation des colons influença une grande partie des peuples de l'actuelle Avesturie. Il est dit que les divins **Horas** (qui sont toujours vénérés comme des "Hauts-Saints" dans les terres entre Grangor et Drol) fondirent un royaume dont **Bosparan** était la capitale. Ils régnèrent pendant 500 ans, et leur empire ne cessa de s'étoffer même après leur mort. L'Empire Horas envoya des expéditions, suivies d'armées, et conquerra de nouveaux territoires. Les trolls, les nains, et les gobelins essayèrent de résister à l'envahisseur, mais ne furent pas capables d'endiguer leur expansion. Même le Sultanat de Diamant, après les avoir d'abord repoussé, fut conquis et incorporé dans l'Ancien Empire. Des villes comme Punin, Havéna, et Gareth furent fondées à cette époque.

En 879 av. CB, Belen-Horas accéda au trône et se proclama Empereur Divin : il aurait ainsi provoqué la fureur des dieux. Comme l'empire manquait d'armées pour contrôler ses immenses frontières, le pays fut ravagé par les trolls. Puis les ogres, des géants amateurs de chair humaine, réussirent à envahir les terres jusqu'à Gareth et firent un gigantesque et immonde festin parmi la population.

Après la mort du régent, des temps plus paisibles arrivèrent enfin. Pendant près de 250 ans, les bien nommés **Empereurs de la Paix** régnèrent. Haldur-Horas mit fin à cette période. Il pensait que Gareth ne payait pas assez de taxes à la métropole de Bosparan et envoya donc une armée pour assujettir la ville. Deux mois plus tard, il était assassiné. Son fils, **Fran le Sanglant**, décida de venger son père. Il fit emprisonner et exécuter des Garetiens à chaque fois qu'il le pouvait, une sanglante guerre civile s'ensuivit. L'Armée Impériale fut incapable de défaire les troupes garetiennes, et Fran-Horas invoqua alors les Archidémons, qui détruisirent les deux armées sans distinction. Cette bataille devint connue comme la **Première Bataille des Démon**s. Seule une poignée de personnes survécut. A partir de ce jour, Fran-Horas refusa de parler ou de manger, et finalement disparut. Quatre ans plus tard, ses hurlements horrifiés retentirent soudain dans le palais pendant des heures. Personne ne l'a vu depuis, et son corps ne fut jamais retrouvé.

Ensuite commencèrent les **Temps Sombres**. Les orcs affluèrent dans l'Empire et aucune armée ne put les repousser. Religion et sciences furent oubliées, et pendant des centaines d'années, le barbarisme et de sombres cultes païens régnèrent en maîtres. Ce fut seulement lorsque les elfes et les nains s'allièrent contre les orcs que les fourrures noires purent être vaincues.

L'Empire récupéra lentement, jusqu'à ce que **Héla-Horas**, aussi appelée la Magnifique, se proclama déesse - contre la volonté du clergé de Praïos à Gareth. Elle ordonna que les prêtres rebelles soient brûlés en public. Une fois encore, les Garetiens réussirent à rassembler une armée. Ils marchèrent sur Bosparan. Les troupes de Héla s'avancèrent vers eux, et à **Brig-Lo**, les deux armées s'affrontèrent. Héla invoqua alors les démons, qui essayèrent de détruire les Garetiens dans la **Seconde Bataille des Démon**s. Mais les dieux n'acceptèrent pas d'observer ces événements maléfiques plus longtemps. Quatre guerriers en armure d'or - la rumeur court encore que les quatre guerriers étaient Praïos, Rondra, Thylos, et Guérin sous leur forme humaine - marchèrent avec les Garétiens et chassèrent les démons. L'armée de Héla-Horas paniqua et s'enfuit, et les Garétiens les poursuivirent jusqu'à Bosparan et rasèrent la cité. Seuls les murs du palais stoppèrent enfin les Garétiens. Soudain, le ciel s'illumina et un éclair frappa les murs,

créant une brèche : le chemin vers les quartiers de l'Impératrice était ouvert. Au prix d'un dernier effort, Héla essaya d'invoquer une armée de squelettes. Lorsque elle fut sur le point de les envoyer contre les attaquants, une voix retentit, "C'est la fin, Héla." L'Impératrice glissa de son trône, morte.

Ce fut la fin de l'Ancien Empire et le Début du **Nouvel Empire**. Gareth fut déclarée capitale, et le chef de l'ancienne armée **Raoul** fut couronné empereur. Durant les années qui suivirent, connue comme l'ère des **Rois Sages**, la paix régna. Maraskan, jusqu'alors une île inhabitée, est colonisée par les hommes tandis que les *Chevaliers du Théâtre* ont libéré la Borelande du royaume gobelin de Kunga Suula et ont ainsi jeté les bases d'une colonie de l'Empire Central. L'empereur Ugdaïf, malheureusement, mourut très jeune, alors que son fils Rudo n'avait seulement que trois ans. Un concile de prêtres s'occupa du royaume jusqu'à ce que Rudo soit en âge de régner ; et même au-delà, puisque l'héritier du trône fut assassiné le jour précédent son couronnement. Les serviteurs de Praïos y virent une chance de s'emparer du pouvoir et de renforcer leur place à la tête des Églises des Douze Dieux. Étant donné que les chevaliers et les serviteurs de Rondra n'auraient sûrement pas accepté cela, les prêtres des Praïos fermèrent les temples de la Lionne les uns après les autres, et chassèrent puis tuèrent les prêtres de leur clergé.

Le peuple traversa une période très difficile sous le règne de la **Théocratie**, gémissant sous le poids des taxes et des dîmes, appelés "les Remerciements au Dieu". La famine et un soulèvement général en furent le résultat. La rébellion fut menée par un vieil homme : **Rohal le Sage**. Il réussit à chasser les Prêtres-Empereurs. Après avoir accompli cela, il accéda au trône et y resta pendant plus de 120 ans sans jamais vieillir. L'éducation et la science fleurirent de nouveau, la poésie elfique devint la nouvelle mode, et nombres d'écoles de magie furent fondées. Mais finalement la population devint de plus en plus méfiante vis à vis du long règne de Rohal. "A bas le Démon qui est sur le Trône !", réclama-t-on à grands cris. "Bon courage !" répondit simplement le sage. Il quitta la salle du trône et ne fut plus jamais revu dans Gareth. Soudain, l'Empire se retrouva sans chef. Une puissante guilde de magiciens prétendit que le pouvoir lui revenait, puisque Rohal en était membre. Une autre guilde émit la même prétention, et ainsi commença la **Guerre des Magiciens**. Après d'énormes pertes humaines et matérielles, la Guerre des Magiciens se termina sans un vainqueur. Un concile de nobles et de généraux déclara dans le "Pamphlet de Gareth" qu'un membre de la Maison de Gareth devrait être le nouvel Empereur.

Le Nouvel Empire atteignit le zénith de son pouvoir. Une fois encore, les orcs arrivèrent, et seuls les désaccords tribaux entre les fourrures



Fran-Horas le Sanglant Première Bataille des Démons

568 av. CB: Bataille de l'armée impériale de Fran Horas contre l'armée des insurgés de Gareth. Alors que le résultat de la bataille est encore incertain, l'Empereur invoque les Archidémons.

Les Temps Sombres

De 550 av. CB à 150 av. CB; Période de déclin, du meurtre de l'Empereur et de la vénération d'idoles païennes, mais aussi de la codification du culte des Douze Dieux par l'Édit de Sillem-Horas.

Héla-Horas, la Magnifique

Elle monta sur le trône de Bosparan en 17 av. CB, l'Empire fait alors un retour sanglant et se propage malgré la résistance des prêtres de Praïos contre l'Impératrice divinisée. La Deuxième Bataille des Démons mit fin à son règne.

La Chute de Bosparan

0 CB: Après la Deuxième Bataille des Démons, l'armée de Gareth a poursuivi l'ennemi en fuite jusque dans Bosparan. Ils ont pillé puis rasé la vieille ville impériale, la nouvelle capitale de l'Empire est désormais Gareth.

Ancien Empire et Nouvel Empire

L'**Ancien Empire** est le nom donné à l'Empire de Bosparan et, encore aujourd'hui, à Fertilia ou à l'Empire Horas. Le Nouvel Empire, avec Gareth pour capitale, a succédé à l'Ancien Empire, aujourd'hui appelé l'Empire Central.

Les Chevaliers du Théâtre

Légendaire ordre de Rondra, fondé en 3 CB, qui libéra l'Empire Horas des gobelins pillards et qui plus tard conquiert la Borelande alors territoire des fourrures rousses, les Gobelins.

L'Empereur Raoul

Le premier Empereur du Nouvel Empire, après lui la traditionnelle couronne de l'empereur fut appelée la "couronne de Raoul" ; il régna jusqu'en 53 CB sur le Nouvel Empire.

La Théocratie

333 à 665 CB : Dynastie des prêtres de Praïos qui gouvernèrent le Nouvel Empire d'une main de fer. Une révolte du peuple mit fin à leur règne.

Rohal le Sage

Probablement le plus grand magicien de toute l'histoire de l'Avesturie. Il mena la révolte contre la Théocratie et régna sur le Nouvel Empire de 466 à 589.





La Guerre des Magiciens

590 à 595 CB: guerre dévastatrice entre les guildes de mages pour obtenir la succession de Rohal.

Les Eslamides

ou Dynastie d'Almada: lignée impériale régnant sur le Nouvel Empire de 596 à 902 CB.

Le Serment de Baliiri

744 CB: Le serment des nobles de Fertilia au pavillon de chasse de Baliiri pour se battre pour l'indépendance de leur provinces vis-à-vis de Gareth. La guerre civile qui a suivi a conduit à la victoire de Fertilia et à la séparation du pays du Nouvel Empire.

La Guerre de Succession

902 à 933 CB: Les querelles successives pour s'emparer du trône et les interventions étrangères qui secoururent l'Empire Central.

Hal

Empereur de l'Empire Central ; disparaît mystérieusement lors de la 17^e année de son règne au cours d'une partie de chasse en Borelande.

La Bataille des Ogres

1003 CB: Bataille se déroulant au Passage des Trolls (le col entre la Faucille Noire et la Chaîne des Trolls). L'ancien magicien de cour Galotta établit une armée de plus d'un millier d'ogres pour la lancer contre Gareth.

La Tempête Orc

1010 à 1012 CB: Campagne de conquête des orcs descendus de leurs terres jusqu'au nord de l'Empire Central.

L'Invasion des Damnés

1019 à 1021 CB: La campagne de Borbarad, le plus grand mage noir de tous les temps, contre l'Empire.

Troisième Bataille des Démon

22 à 24 de Guérimm 1021 CB: une autre bataille au Passage des Trolls, victoire de l'armée impériale sur celle de Borbarad qui a été détruite.

L'Année de Feu

1027 à 1028 CB: Les Heptarques alliés, Rhazzazor et Galotta, ont mis l'Empire Central à feu et à sang, mais ont finalement pu être éliminés. Mais l'Empire ne se remet pas encore complètement de ce coup dur.

Rohaja de Gareth

1029 CB : couronnement de l'Impératrice de l'Empire.



noires sauvèrent la civilisation humaine. Une province après l'autre déclara son indépendance vis-à-vis de Gareth, la première de toute étant l'Empire Horas. Les nobles de l'Ancien Empire prêtèrent serment au pavillon de chasse de **Baliiri** près de Saltes qu'ils ne rangeraient pas leurs armes tant qu'ils ne se seraient pas libérés du joug de Gareth. La guerre fit rage pendant huit ans et se termina par l'honteuse défaite de Gareth. La **Paix de Kuslik** laissa seulement au Nouvel Empire le droit de préciser que le nouveau souverain à Saltes n'était pas autorisé à se proclamer empereur.

A partir de cette époque, l'Empire commença rapidement à se disloquer. La Borelande, Maraskan, le Désert de Khom, des villes tulamidiennes comme Rashdoul et Fasar, ainsi qu'Al'Anfa et d'autres villes du Sud devinrent indépendantes, terminant ainsi la dynastie des Eslamides qui avait prévalu depuis le Pamphlet de Gareth avec "Valpo l'Ivrogne".

Après la mort de Valpo, qui est parti sans laisser d'héritier, l'Empire est tombé dans une longue **guerre de succession** qui a duré trente ans : nombreux étaient les prétendants au trône mais finalement ce fut Perval de Gareth qui en sorti vainqueur, souverain qui obtint rapidement le surnom de Perval "Le Cruel". Ses enfants, Bardo et Cella, se partagèrent le trône de Gareth : ce fut une époque d'excès à la cour impériale et l'incapacité de sa politique étrangère fit chuter la réputation de l'Empire dans des abîmes de honte.

Ce n'est que lorsque Réto, le cousin de Bardo et Cella, fit un coup d'État pour monter sur le trône que les choses semblèrent s'améliorer. En l'an 988, il réussit à reconquérir Maraskan. Son fils **Hal** réussit à tenir l'île, et il remporta en 1003 la **Bataille des Mille Ogres**. Cependant, durant la dix-septième année de son règne, il disparut subitement et mystérieusement -- certains disent qu'il fut victime d'un accident de chasse, alors que d'autres prétendent qu'il a été divinisé.

Pendant ce temps, un mystérieux et charismatique orc unissait les tribus de fourrures noires dans le Nord : la **Tempête Orc** d'Aikar *Brazoragh* et de son "Maréchal Noir" *Sadrak Whassoï* dévasta pendant deux années de vastes étendues du Nouvel Empire.

Dans l'Empire, le Comte *Angevin de Corbeaulie* essaya de contester le droit de succession d'*Erwin* le fils de Hal afin d'occuper lui-même le trône (on combattait alors les orcs qui submergeait le pays), causant une autre guerre civile. Toutefois, les amis fidèles d'*Erwin* mirent fin à cela, et le prince prit finalement la lourde charge de l'héritage de son père, réussit à vaincre les orcs massés aux portes de Gareth et fit juger les nobles

dissidents. La mort de son père n'ayant toujours pas été prouvée, il n'accepta pas le titre d'Empereur, mais celui de "Protecteur Impérial" (ou Gardien de l'Empire). La Reine **Aménée de Saltes** profita de la confusion dans l'Empire Central pour se proclamer à nouveau Impératrice Horas, ce qui était une violation ouverte du traité de paix de Kuslik.

Mais le pire était à venir pour l'infortuné Empire Central : l'**Invasion des Damnés. Borbarad**, le plus puissant mage noir de tous les temps qui avait été présumé mort depuis plus de 400 ans, conquiert Maraskan et l'ensemble des terres à l'est de la Faucille Noire. L'avancée de ses troupes semblait impossible à enrayer jusqu'à la Bataille des Saules de Vallusa où l'on réussit à l'arrêter. Finalement, Borbarad, que l'on appelle aussi le Maître des Démon, fut tué lors de la **Troisième Bataille des Démon** au Passage des Trolls. Les provinces impériales qu'il a pendant un temps contrôlées n'ont pu être récupérées et sont devenues les sombres royaumes des *Heptarques*, les héritiers du Maître des Démon.

Le populaire Gardien de l'Empire *Erwin* trouva la mort ainsi que d'innombrables démons dans cette bataille. Sa femme, *Azade de Gareth*, s'occupa de l'Empire en tant que Régente mais elle ne put retenir les désirs de pouvoir de la famille de feu son mari. Après une intrigue éventée, sa fille *Yppolita*, qui était douée de magie, fut envoyé en exil pendant douze ans à Festum tandis que sa sœur jumelle *Rohaja* fut préparée en tant que dauphine à son futur devoir.

Une fois le danger immédiat du Maître des Démon évité, les potentats des terres libérées sont revenus à leurs luttes de pouvoir et à leurs anciennes alliances. La mort d'Aménée Horas a secoué l'Empire Horas et il ne fallut pas longtemps à attendre pour que ses enfants se livrent à une bataille sanglante pour hériter du Trône de l'Aigle.

L'an 1027 CB marqua l'Empire comme étant l'**Année de Feu**. Quasiment tout l'Empire aura été déchiré entre les attaques démoniaques et les conflits intérieurs, mais qui aurait pu être pires sans la courageuse dauphine et quelques braves guerriers qui ont tout fait pour l'empêcher - mais en ont payé le prix fort : la capitale Gareth a été frappée, Bofors, la ville réputée imprenable a été détruite, la régente Azade a été enlevée et est retenue prisonnière en Varuque et l'Empire est encore affaibli. La lourde responsabilité de diriger le Nouvel Empire pèse désormais sur les épaules de l'Impératrice **Rohaja de Gareth**, une tâche rendue ardue par les Heptarques qui se tiennent à l'affût, par les opiniâtres seigneurs des provinces qui réunissent leurs forces, ainsi que par son frère *Selindian Hal d'Almada* couronné illégitimement Empereur.

MÉCANIQUES DE JEU

Cette partie a pour but de vous familiariser avec les règles qui permettent aux joueurs d'interagir avec le monde de l'Avesturie. Cette section du carnet est consultable autant par le Maître que par les Joueurs. Il est important que tout le monde connaisse les règles principales pour pouvoir jouer sans heurt et sans avoir à arrêter le jeu.

Le système de règles que vous avez ici est particulier à ce carnet d'introduction, il a été conçu de sorte que les anciens joueurs de l'Œil Noir ainsi que les nouveaux joueurs puissent apprendre ces règles en douceur. Elles sont un compromis entre la simplicité de la première édition française et l'apparente complexité de la quatrième édition allemande. Le but est d'avoir un système de jeu rapide à assimiler et concis vous initiant progressivement et qui, nous l'espérons, vous donnera envie d'aller plus loin dans la découverte de ce jeu.

Vous trouverez donc ici la description des Qualités et des Aptitudes employées dans ce carnet, les règles générales qui permettent de résoudre une action et enfin les règles de combat et de magie.

QUALITÉS & APTITUDES

QUALITÉS

Pour jouer un jeu de rôle, un Héros doit être défini par des valeurs numériques. Durant la partie, ces valeurs pourront être utilisées pour des Épreuves qui détermineront l'issue d'actions variées. Plus grande est la valeur d'un Héros, plus grandes sont ses chances de réussir l'Épreuve. Ces valeurs de bases sont appelées **Qualités**. Elles quantifient les capacités aussi bien physiques que mentales d'un Héros. Un Héros est défini par huit Qualités : quatre *qualités mentales* et quatre *qualités physiques*.

Courage (CO) : l'habileté à agir rapidement et avec détermination dans les situations critiques ; la capacité de résister à l'effroi et à la panique.

Intelligence (IN) : englobe l'intelligence et la logique, la capacité d'analyse, le savoir et la mémorisation.

Intuition (IU) : décrit l'habileté à prendre rapidement les bonnes décisions.

Charisme (CH) : représente le magnétisme personnel, l'éloquence, l'apparence, et aussi l'habileté au mimétisme.

Dextérité (DE) : fait référence à toute dextérité manuelle.

Agilité (AG) : la coordination corporelle basique, la vitesse de réaction et les réflexes.

Constitution (CN) : utilisée passivement, détermine l'endurance physique, la résistance aux poisons et aux maladies.

Force (FO) : la force musculaire brute.

VALEURS DÉRIVÉES

Le Héros est aussi décrit grâce à des valeurs dérivées obtenues à partir des Qualités : la condition physique avec l'*énergie vitale*, les liens à la magie avec l'*énergie astrale* et la *résistance à la magie* et les valeurs de combat avec l'*attaque* et la *parade*.

Énergie Vitale (EV) : représente la santé physique du personnage. Un Héros qui n'a plus que 5 points de vie, est incapable de combattre (et aussi d'utiliser la plupart de ses Aptitudes) et ne peut que difficilement rester conscient. Lorsque cette valeur tombe à 0 le Héros meurt à moins de recevoir des soins immédiats.

Énergie Astrale (EA) : représente le "réservoir magique" à l'intérieur d'un personnage apte à la magie. Plus on lance de sorts, plus l'énergie astrale diminue. Quand cette valeur tombe à 0 le personnage ne peut plus lancer de sort.

Résistance à la Magie (RM) : indique la capacité à résister à une action magique comme une transformation, une possession, ou tout autre sort visant le personnage.

Attaque (AT) : valeur liée à l'attaque de base lors du combat que ce soit à mains nues ou armé.

Parade (PA) : valeur liée à la défense de base lors du combat.

Tir (TI) : valeur liée à l'attaque à distance de base que ce soit avec des armes ou des projectiles.

APTITUDES

Au delà des capacités naturelles du Héros, ce dernier a pu apprendre tout au long de sa vie diverses compétences plus précises demandant l'utilisation simultanée de plusieurs Qualités. On les appelle des **Aptitudes** et elles sont liées à l'activité que le Héros exerce mais aussi à son mode de vie. Le degré d'expérience qu'a un Héros dans une Aptitude se quantifie en **Points d'Aptitude** (en abrégé : **PApt**). Généralement, les points d'Aptitude vont de 0 à 21 (dans certains cas exceptionnels : de -4 à +30). La règle de base : si on possède 3 points d'Aptitude dans une Aptitude, on a les connaissances ou les compétences d'un **Amateur**. A partir de 7 points on atteint le niveau d'un **Spécialiste** et à au moins 15 points d'Aptitude on est dit **Maître**, tandis qu'un **Génie** à l'échelle de tout le continent dispose de 21 points d'Aptitude ou plus.

Pour vous familiariser au jeu de rôle, nous

Abréviations de dé

D6 = dé à six faces

D20 = dé à vingt faces

3D6 = trois dés à six faces (le premier nombre indique la quantité de dés)

1D6+4 = un dé à six faces auquel on ajoute 4 (le nombre après le dé indique une valeur à ajouter ou à enlever du total obtenu par les dés)

Trop simple ?

Vous faites partie des fans de l'Œil Noir et de sa dernière version allemande, et vous utilisez déjà des règles avancées ? Vous jouez avec votre propre système de règles, déjà bien rodé ? Si vous trouvez le système présenté ici peu satisfaisant ou en deçà de celui que vous pratiquez habituellement, libre à vous de sauter cette partie et de commencer directement la lecture du scénario proposé. La seule chose à faire sera d'adapter les caractéristiques des différents PNJ à vos règles.



vous avons proposé dans ce recueil des archétypes qui ne possèdent qu'une petite sélection d'Aptitudes particulièrement utiles. Ces règles sont suffisantes pour jouer *Un Festin d'Ogre* et des aventures pour débutants.

PHYSIQUE

Acuité Sensorielle (IN/IU/IU) : Aptitude relative aux sens et à leur utilisation comme sentir une odeur particulière, voir au loin, identifier un objet par le toucher, entendre un bruit lointain, etc.

Athlétisme (AG/CN/DE) : cette Aptitude est employée dès que l'on veut effectuer un effort physique poussé et qui demande de l'endurance comme parcourir rapidement de longues distances, sauter, soulever de lourdes charges, etc.

Beuverie (IU/CN/FO) : plus la chopine est lourde, plus le festin est bon. Cependant il sera difficile de ne pas être soulé, cette Aptitude vous permet donc de dépasser vos limites pour tous ce que vous pouvez absorber et même d'éviter la gueule de bois !

Camouflage (CO/IU/AG) : trouver les bons endroits où se cacher, et utiliser l'environnement et les objets pour se dissimuler.

Escalade (CO/AG/FO) : cette Aptitude intervient lors d'une ascension difficile, l'Épreuve est facilitée par l'utilisation de matériel d'escalade.

Furtivité (CO/IU/AG) : réussir à se déplacer silencieusement, à faire preuve de discrétion.

Maîtrise Corporelle (CO/IU/AG) : garder une parfaite maîtrise de ses mouvements quelle que soit la situation (sous une bourrasque de vent, accroché au bord d'une falaise, etc.).

Natation (AG/CN/FO) : celui qui ne possède pas cette Aptitude ne sait pas rester à la surface de l'eau. On y fait aussi appel lorsque l'on doit effectuer des performances particulières dans l'eau (accélérer sur une grande distance, plonger, secourir quelqu'un qui se noie).

Volonté (CO/CN/FO) : capacité à résister à de grandes douleurs, ou à réprimer une tentation quelconque.

SOCIAL

Nature Humaine (IN/IU/CH) : déterminer les vrais intentions d'une personne, détecter si quelqu'un ment ou vous embobine.

Persuader (CO/IU/CH) : embobiner quelqu'un par son bagout, le but n'étant pas de convaincre mais de gagner du temps ou de tellement perturber son auditeur qu'il ne peut qu'acquiescer.

NATURE

Orientation (IN/IU/IU) : retrouver les points cardinaux, utiliser des points de repère, déterminer la meilleure issue dans un endroit inconnu.

Pistage (IN/IU/IU) : trouver des traces, les interpréter ; évaluer les dangers par la modification du terrain, etc.

Survie (IU/AG/CO) : cette Aptitude couvre tous les éléments en rapport avec la vie en plein air tels que faire un feu, trouver un endroit pour camper, savoir où chasser.

CONNAISSANCE

Contes & Légendes (IN/IU/CH) : connaissance des légendes et des coutumes des contrées étrangères. Cette Aptitude permet de s'approprier les bonnes grâces de ses interlocuteurs.

Magicologie (IN/IN/IU) : concerne l'étude des arcanes et donc de la magie. Il permet d'analyser les phénomènes ou objets magiques, de prévoir le sort d'un adversaire en fonction de son incantation.

Théologie (IN/IN/IU) : avoir une connaissance des principes de base d'une religion, de ses rites et de son culte, mais aussi connaître les légendes et mythes propres à chaque religion.

SAVOIR-FAIRE

Cuisine (IN/IU/DE) : préparer de délicieux repas, savoir préparer et cuisiner les prises de chasse ou de pêche, pouvoir improviser un repas au cours d'un voyage avec le minimum.

Premiers Soins (IN/CH/DE) : être capable en cas de blessure importante d'appliquer les soins élémentaires, de stopper une hémorragie. Cette Aptitude entraîne un léger regain d'EV pour le patient ou permet de stabiliser son état (cf. page 24).

LANGUES

Chaque langue est considérée comme une Aptitude avesturienne. Toutefois, on n'effectue que rarement des Épreuves sur ces Aptitudes. Au lieu de définir une valeur spécifique dans une langue, il est plus utile d'établir dans quelle mesure on peut communiquer dans cette langue. Chaque langue a une certaine Complexité, qui est importante dans le calcul. Quelqu'un qui a atteint une valeur d'Aptitude égale à 1/3 de la Complexité parle assez couramment la langue et connaît quelques mots rares. Avec une valeur d'Aptitude égale à la moitié de la Complexité de la langue, on a la maîtrise d'un natif mais avec encore un certain accent. En général, pour identifier une langue, une valeur d'Aptitude de 1 est nécessaire, tandis qu'une valeur d'Aptitude de 4 est nécessaire pour comprendre et faire des phrases simples. De plus, chaque Héros possède une langue maternelle : c'est une langue que le Héros a intériorisée est dans laquelle il communique avec aisance.

Les personnages pré-tirés maîtrisent quelques unes des langues suivantes :

Les règles primordiales

Certains principes doivent être gardés à l'esprit lors de la résolution d'action :

- une action immanquable réussit toujours
- une action impossible échoue toujours
- on effectue une Épreuve d'Aptitude seulement si l'issue de l'action est inconnue
- s'il est impossible de faire une Épreuve d'Aptitude, on fait une Épreuve de Qualité
- un coup de chance bat tout autre réussite aux dés
- s'il y a égalité, toujours avantager le Héros



Bosparan – aujourd'hui c'est une langue ancienne (Complexité 21)

Garethi – langage évolué et principale langue de communication (Complexité 18)

Oloarkh – la langue des Orcs (Complexité 10)

Rogolan – la langue des Nains (Complexité 21)

COMMENT AGIR ?

Dans certaines situations, les joueurs devront effectuer des actions dont l'issue est indéterminée, c'est à dire qu'elle dépend du hasard ou que rien n'assure qu'elle puisse être réussie. Pour connaître le résultat d'une action le joueur procède à une Épreuve de Qualité ou d'Aptitude.

DÉCLARATION D'INTENTION

Lorsque c'est au tour des personnages de jouer, les joueurs doivent décrire ce que fait leur personnage pour interagir avec l'environnement.

Avant d'agir, le joueur doit indiquer ce qu'il a l'intention de faire et dans quel but. Il doit essayer de fournir le maximum d'informations pour aider le Maître de Jeu à évaluer la difficulté de l'action à entreprendre.

***Exemple :** Odaën la magicienne fait face à une mystérieuse pierre gravée en plein milieu de la forêt, Alice sa joueuse déclare : "Je consulte le grimoire dans ma besace et j'essaye de déchiffrer les symboles sur la pierre."*

ÉPREUVE DE QUALITÉ

Chaque fois qu'un Héros effectue une action dont le résultat est incertain, c'est-à dire lorsque le hasard entre en jeu, une Épreuve peut être demandée au joueur, déterminée en fonction de la nature de l'action. Cela se produit généralement si son issue est réellement incertaine et a un impact dans le déroulement du jeu - des Épreuves d'AG pour monter de simples escaliers ou des Épreuves de CN pour respirer normalement sont inutiles.

Quand une Qualité du Héros est "mise à l'épreuve", cela détermine la réussite ou non de son action : avec des Épreuves de Force vous pouvez défoncer des portes, avec des Épreuves d'Agilité tenir en équilibre sur une poutre, à la vue de morts-vivants une Épreuve de Courage sera nécessaire, et ainsi de suite. Lors d'une Épreuve, le joueur lance un dé à 20 faces (D20) : si le résultat est inférieur ou égal à la valeur qu'a le Héros dans la Qualité testée, elle réussit ; sinon, l'action rate.

***Exemple :** Le guerrier nain Dorlosch (FO 14)*

veut déplacer un petit tronc d'arbre barrant le chemin. Pour cela, une Épreuve de Force est nécessaire. Ainsi le joueur de Dorlosch doit lancer 1D20 et obtenir 14 ou moins.

ÉPREUVES DE QUALITÉ AISÉES ET ARDUES

Selon la difficulté de la situation, des Épreuves peuvent être plus ou moins difficiles. Si le tronc d'arbre dans l'exemple ci-dessus était plus lourd, on pourrait augmenter l'Épreuve de Force d'environ 3 points (une Épreuve de FO +3). Si ce n'est qu'une grosse branche, on ne demandera qu'une Épreuve de Force -6 (tellement facile que l'on retire 6 points). Dans le premier cas, un joueur doit ajouter 3 à son jet de dés, et ne doit toujours pas dépasser la valeur de sa Qualité et dans le second cas, il déduit 6 points de son lancer de dés.

ÉPREUVE D'APTITUDE

Dans une Épreuve d'Aptitude se réunissent les Qualités d'un Héros et ses Points d'Aptitude. Il représente ses deux conditions physiques et mentales pour prouver et utiliser l'expérience qu'il a dans ce domaine. Pour être furtif, notre discret Héros, doit passer successivement trois Épreuves de Qualité : de *Courage*, d'*Intuition* et d'*Agilité*.

Si le Héros a une expérience pour se faufiler discrètement, il a aussi des Points dans l'Aptitude *Furtivité*, il n'effectue pas d'Épreuve sur ces points. Les points d'Aptitude sont une sorte de «réserve d'urgence de points de Qualité». Cela signifie que le joueur effectue une première Épreuve de Qualité (et en cas d'échec, il peut prendre les points manquants dans cette réserve de secours), puis une deuxième (corrigée si nécessaire) et enfin une troisième (et, si besoin, il utilise à nouveau des Points d'Aptitude s'il en reste). Bien sûr, le Héros ne peut pas utiliser plus de points qu'il n'en a dans sa réserve de secours. S'il a utilisé, par exemple, à la première Épreuve de Qualité tous ses points d'aptitude, il ne reste alors plus de points disponibles pour ses deuxième et troisième Épreuve. Mais s'il reporte à plus tard une nouvelle Épreuve de *Furtivité*, il pourra alors disposer de l'ensemble de sa réserve.

Les Points d'Aptitude restants sont abrégés en PApt*. Ils indiquent le taux de réussite d'une Épreuve. Par ailleurs, pour toute Épreuve réussie (même si aucun point de talent ne reste), on considère que l'on a au moins 1 PApt*.

***Exemple :** Dorlosch (CO 13, IU 12, AG 13; 2 PApt en Furtivité) essaie de se faufiler dans le camp orc ennemi. Il obtient un 14 pour le Courage - c'est un point trop élevé, il peut compenser avec son expérience en Furtivité : la première Épreuve est réussie en utilisant 1 de ses 2 Points d'Aptitude. Pour son jet d'Intuition, il obtient 13 au dé. Il faut donc*

Épreuve ratée

Rater une Épreuve de Qualité ou d'Aptitude a des conséquences plus ou moins importantes selon l'Aptitude concernée et les conditions. Ainsi une Épreuve de Cuisine ratée ne saura pas aussi grave qu'une Épreuve de Premiers Soins manquée.

Cependant, obtenir un échec à une Épreuve n'est pas forcément synonyme de défaite. En tant que Maître vous devez pouvoir les utiliser comme des rebondissements obligeant les Héros à trouver de nouvelles solutions à des problèmes inattendus : un vase se brise lors de l'infiltration dans un palais, une épée se coince dans un interstice en plein combat, etc.

Profitez des échecs pour enrichir l'aventure !



Ce qui est dit est fait !

Un Maître débutant doit faire en sorte que les Joueurs comprennent bien que la déclaration d'intention est primordiale. Ainsi, soyez intransigeant par rapport à cette règle : ce qui est dit est considéré comme fait, ce qui n'est pas dit n'a pas été effectué. De ce fait, même une action évidente, si elle n'est pas mentionnée par le joueur, ne sera pas effectuée par le Héros. A l'inverse, si par excès de gloriole ou par blague le joueur décrit son personnage faisant une action...inadaptée, indiquez lui bien que son Héros a agit selon ses dires, en entraînant les conséquences qui vont avec. Cette règle est bien évidemment à appliquer à votre convenance et ne vise qu'à clarifier une partie et non à tyranniser les Joueurs !

Ex-æquo

Si jamais les deux personnes engagées dans une Épreuve d'opposition (un Héros et un PNJ) obtiennent le même résultat privilégiez toujours le Héros.

utiliser 1 PApt supplémentaire pour faire de cette Épreuve une réussite, il ne reste alors plus de points. Pour l'Épreuve d'Agilité, il obtient un 5 : cette Épreuve est donc réussie, même s'il ne dispose plus que de 0 Point d'Aptitude restant. Dorlosch peut donc tranquillement se faufiler à travers le camp.

Bonus & Malus

Quand un Héros entreprend une action particulièrement audacieuse ou difficile, l'Épreuve d'Aptitude s'accompagne d'un **malus** qui traduit une difficulté ; tandis que les actions plus faciles s'accompagnent d'un **bonus**. Dans de tels cas, les Points d'Aptitude du Héros sont modifiés avant le lancer des dés par un bonus ou un malus.

Un malus correspond à une diminution des PApt, un bonus correspond à un ajout de PApt. Bonus et malus influent donc sur le nombre de points à disposition pour la résolution de l'Épreuve.

Ces modificateurs de situation peuvent survenir, par exemple, quand une Épreuve est particulièrement difficile dès le départ, quand le Héros est distrait, s'il a de bons outils ou du matériel de fortune, s'il est sous la pression du temps ou s'il peut prendre tout son temps, etc.

Si un Héros possède une valeur d'Aptitude négative ou si ses points d'aptitude tombent en dessous de 0 suite à des malus, il ne peut réussir l'Épreuve qu'en additionnant cette valeur négative à chacun des trois lancers de dés et doit toujours ne pas dépasser la valeur de chaque Qualité s'il veut réussir. Des PApt négatifs conduisent donc toujours à trois Épreuves de Qualité difficiles.

Exemple : Alors que Dorlosch (CO 13, IN 12, AG 13 ; 1 PApt en Camouflage) se glisse à travers le camp, il n'a pas remarqué la femelle orc qui vient de sortir de sa tente. Il doit rapidement essayer de se cacher, s'il ne veut pas être découvert. Mais la femelle orc est très intelligente, ce qui lui complique la tâche. L'Épreuve reçoit en conséquence un malus de 3 points, ce qui signifie que Dorlosch doit maintenant passer son Épreuve comme s'il avait -2 PApt (1 PApt moins un malus de 3, égal -2). Il doit donc faire trois lancers, chacun devenu plus difficile de 2 points. Lors de l'Épreuve de CO il obtient un 7 (chanceux), mais un 11 pour l'Épreuve d'IN, de sorte que l'Épreuve n'a pas réussi - le 4 de l'Épreuve d'AG est alors sans importance puisque le deuxième lancer a été raté. L'Épreuve de Camouflage a échoué, ce qui signifie que Dorlosch est maintenant dans de beaux draps car la femelle orc le voit et prévient le reste du campement.

MALADRESSE ET COUP DE CHANCE

On estime que lorsque l'on obtient un double-20 aux dés (obtenir deux fois de suite 20 aux dés dans les trois Épreuves de Qualité), l'échec est automatique, c'est une **Maladresse**, et de même quand on obtient un double-1 c'est une réussite automatique, appelée **Coup de Chance**. Cette règle s'applique tout le temps, que se soit lors d'une Épreuve d'opposition ou qu'il y ait des modificateurs de difficulté, l'obtention d'un double-1 ou d'un double-20 est synonyme, respectivement, de Maladresse ou de Coup de Chance.

ÉPREUVE D'OPPOSITION

Ce type d'Épreuve s'applique lorsque deux personnes sont en opposition, c'est-à-dire lorsqu'une Aptitude employée par un Joueur entre en conflit avec une Aptitude utilisée par un PNJ ou un autre Joueur. Pour se départager, on utilise le nombre de Points d'Aptitude restants (PApt*) de la personne ayant effectué son Épreuve en première, ce nombre est alors appliqué comme malus à l'adversaire.

Exemple : Wendolyn veut convaincre un garde de l'autoriser à faire son numéro de jonglage sur la place du marché. Il lui faut donc opposer son Aptitude de Persuader (11/12/13; 4) à celle de Nature Humaine (11/12/11; 4) du garde. Le joueur de Wendolyn obtient 12, 8 et 13 aux dés, il lui faut compenser le résultat de son premier lancer, il obtient donc 3 PApt*. Le garde devra alors effectuer son Épreuve de Nature Humaine avec un malus de -3 pour contrer le baratin du jeune homme.

Table de Difficulté

Modificateur	Difficulté	Exemples
-9	Exécrable	Crocheter une serrure complexe à plusieurs crans, escalader un mur glissant, suivre un homme habillé de noir en pleine nuit, convaincre un érudit dans son propre domaine...
-6	Ardue	Crocheter une serrure très bien conçue, escalader un mur avec peu d'aspérité, suivre un homme à travers une foule, convaincre une personne qui a des idées fixes...
-3	Difficile	Crocheter une serrure avec des outils de fortune, escalader un mur avec des prises éloignées, suivre un homme dans un dédale de ruelles, convaincre une personne un peu revêche...
+3	Facile	Crocheter une serrure simple avec des outils adaptés, escalader un mur à l'aide d'un grappin, suivre un homme qui se promène insouciant, convaincre une personne sans à-priori...
+6	Aisée	Crocheter une serrure de mauvaise qualité, escalader un mur avec de nombreuses prises, suivre un homme très grand dans une place peu peuplée, convaincre un ami...
+9	Enfantine	Crocheter une serrure des plus primitives, escalader une paroi rocheuse formant un escalier naturel, suivre un homme aux vêtements criards dans un endroit très peu peuplé, convaincre un simple d'esprit...

COMBAT

Vos joueurs devront, à un moment ou à un autre, prendre les armes pour se défendre. Une fois que le combat est entamé, vous avez besoin de règles pour le jouer. Un combat ne peut être résolu avec une simple Épreuve. Au lieu de cela, il doit être divisé en une série d'Épreuves, chacune représentant une Attaque et une Parade. Une Épreuve manquée n'indique pas une défaite totale ; cela veut juste dire qu'un mouvement particulier n'a pas réussi de la façon dont le Héros l'aurait souhaité.

LE TEMPS DU COMBAT

Il se passe beaucoup de chose dans un combat et cela en très peu de temps. Contrairement au temps du récit qui est assez flou, le combat se doit d'être défini plus précisément. Ainsi on établit des unités de base qui sont le **Tour de Jeu (TJ)**, pendant lequel se déroulent les **Assauts (AS)**, eux-mêmes divisés en **Actions**.

Le Tour de Jeu correspond à environ 5 minutes en temps fictif. Il se termine le plus souvent quand un combat est terminé. Parfois il se peut qu'un mécanisme ne s'enclenche qu'au bout de plusieurs tours de jeu ou qu'un combat dure plus d'un tour de jeu.

L'Assaut est l'unité de temps qui rythme le combat. Il correspond à un simple échange de coups, c'est à dire le temps d'une Attaque et d'une Parade. Durant chaque Assaut, un Héros peut effectuer deux Actions (le plus souvent une Attaque et une Parade) ainsi qu'une Action gratuite. Alors commence le prochain assaut, et le combat continue jusqu'à ce que l'un des adversaires abandonne, meure ou soit dans l'incapacité de poursuivre - ou jusqu'à ce que l'attaquant renonce volontairement à poursuivre.

L'INITIATIVE

Dans un combat, il faut déterminer qui attaque en premier, c'est à dire qui a l'**Initiative (INI)**. Pour cela, à chaque début de combat, chaque combattant prend sa valeur de Courage à laquelle il ajoute 1D6. La valeur obtenue est la valeur d'Initiative, effective pour tout le combat.

Exemple : Alanel (CO 11) et Dorlosch (CO 13) marchent sur la grand route pour rejoindre une ville voisine. En chemin, ils sont attaqués par deux bandits (CO 10) leur demandant la bourse ou la vie. Fermement décidés à garder leur argent Alanel et Dorlosch dégainent leurs armes. Les joueurs lancent alors 1D6 pour déterminer leur initiative, le Maître fait de même pour les bandits.

James le joueur d'Alanel obtient 2, et Thomas le joueur de Dorlosch 5, le Maître obtient 2 et 4.

L'ordre d'action sera donc d'abord Dorlosch (INI : $13+5=18$), puis le premier bandit (INI : $10+4=14$), suivi d'Alanel (INI : $11+2=13$), et enfin le second bandit (INI : $10+2=12$).

LA DÉCLARATION D'INTENTION

Au début de chaque assaut, par ordre croissant d'Initiative, chaque joueur indique quel ennemi il attaque. Ainsi le joueur avec la plus haute initiative peut choisir quelle action effectuer en connaissance des actions des autres.

LES ACTIONS

ATTAQUE & PARADE

Dans un combat chaque combattant effectue une **Attaque** puis une **Parade** (abrévés en **AT** et **PA**). Tout d'abord un combattant effectue une Attaque : s'il la rate c'est à l'ennemi d'attaquer ; s'il la réussit, son ennemi doit effectuer une Parade. De ce fait, si l'ennemi réussit sa Parade il évite le coup et peut contre-attaquer ; s'il échoue, l'attaque porte son coup et il reçoit des blessures.

Lorsqu'un joueur doit effectuer une Attaque ou une Parade, il lui suffit de jeter 1D20 comme pour une Épreuve de Qualité normale, en le comparant à la valeur correspondante.

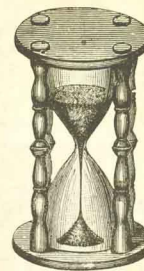
Exemple : Wendolyn (AT 7 ; PA 9) affronte un orc, il porte le premier coup et l'attaque avec son poignard (PI 1D6+1). Le soldat (AT 10 ; PA 9), lui, porte un sabre. Le joueur de Wendolyn lance 1D20 et obtient 7, c'est juste mais l'Attaque est réussie. C'est au tour du soldat de parer, le Maître lance le dé et obtient 10, la Parade réussit et le garde repousse l'attaque de Wendolyn. L'Assaut se termine et le garde va pouvoir contre-attaquer. Le combat ne sera pas si facile...

ATTAQUE À DISTANCE

On peut également combattre avec un arc, une arbalète ou des poignards de jet : ces Héros ont une valeur de **Tir (TI)**, avec laquelle ils effectuent leur attaque à distance. On ne peut parer une attaque à distance : si l'Épreuve est réussie, elle inflige donc directement des Points d'Impact qui ne peuvent être amoindris que par la Protection (PR) de la cible. Pour attaquer, cela se résout de la même façon que pour les attaques de contact : on lance 1D20 et on doit obtenir autant ou moins que la valeur de TI.

ACTIONS DIVERSES

Il est possible que le joueur veuille effectuer



Les mesures de temps

Tour de Jeu = environ 5 minutes
Assaut = 6 secondes





une action autre qu'une Attaque ou une Parade. Pour cela, il sacrifie l'une de ces deux actions ou les deux pour faire autre chose. Voici une liste des principales actions qui peuvent être effectuées en combat :

- **se déplacer** : prend 1 Action
- **courir** : prend 2 Actions
- **se mettre en position** : comprend changer d'ennemi, se relever, etc., prend 1 Action
- **évaluer la situation** : s'arrêter et observer la situation de combat prend 1 Action et permet d'augmenter son INI de 1D6
- **dégainer** : sortir une arme portée à la ceinture prend 1 Action, dans le dos 2 Actions.

ACTIONS GRATUITES

En plus des deux Actions par assaut, les combattants peuvent effectuer une Action gratuite. C'est une action qui prend si peu de temps au Héros qu'il n'a pas besoin de sacrifier une action normale pour la faire : faire un pas, tourner, appeler (crier un avertissement ou un ordre bref, ça ne doit pas dépasser trois mots), s'accroupir (requiert une Épreuve d'AG), ramasser un objet à ses pieds, activer un artefact porté.

LES DÉGÂTS

Les armes sont dotées d'une valeur de **Points d'Impact (PI)** et les armures d'une valeur de **Protection (PR)**. Lorsqu'une Attaque est réussie et que la Parade du défenseur a échoué, le défenseur subit des dégâts. Pour calculer les dégâts subits on soustrait les PI de l'arme utilisée par l'attaquant à la PR de l'armure portée par le défenseur, et les points restants sont soustraits directement de son **Énergie Vitale (EV)** comme **Points de Blessure (BL)**.

Exemple : un goblin a eu la mauvaise idée d'attaquer Dorlosch. Le Nain furieux a asséné un grand coup de hache à son opposant qui n'a pu l'éviter. La peau dure et poilue du goblin lui confère une PR de 2, les PI du Briseroc de Dorlosch sont de 2D6+2. Julien, le joueur du guerrier nain, lance les dés et obtient 4 et 3, ainsi la hache inflige $(4+3)+2=9$ PI. Le goblin subira donc : $9-2 = 7$ points de blessure. Il va passer un très mauvais quart d'heure !

RÉCUPÉRATION

REPOS

Une fois par jour, après six heures de repos, un joueur peut lancer 1D6 pour regagner des **points d'EV** perdus. S'il réussit une Épreuve de CN il regagne un point de plus.

SOINS

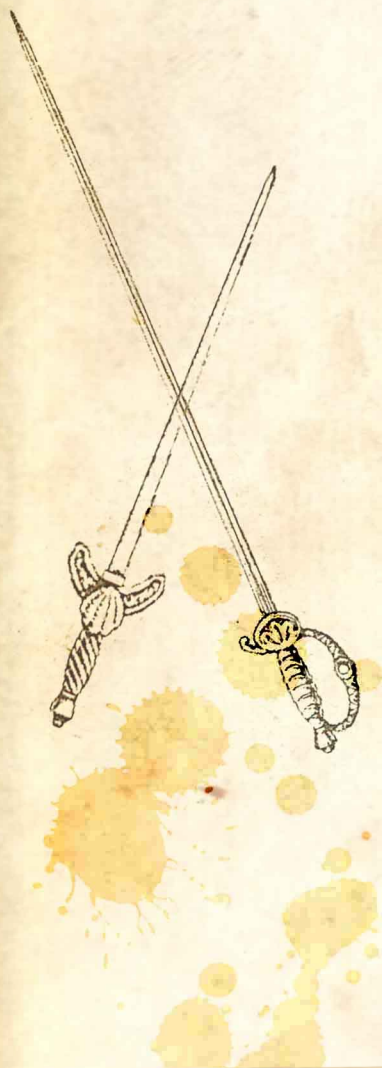
Aptitude Premiers Soins : après une Épreuve de *Premiers Soins* réussie, la régénération nocturne du patient augmente de 1D6+2 points d'EV. Une personne qui n'a plus de points d'EV peut voir son état être stabilisé par *Premiers Soins* qui permet d'éloigner un danger de mort immédiat. Pour chaque point d'EV en dessous de 0, l'Épreuve d'Aptitude reçoit un malus de 2 points.

Exemple : Wendolyn a reçu des blessures sévères suite à l'attaque d'un clan orc sur sa maison, et Andra fait tout pour le sauver. Celle-ci utilise son Aptitude Premiers Soins (11) pour stabiliser l'état du pauvre saltimbanque et lui permettre de passer la nuit. Cependant l'EV de Wendolyn est tombée à -1, Andra devra donc effectuer son Épreuve avec un malus de -2 ne lui laissant plus que 9 PApt.

Sort Balsamon : voir la description du sort p.25

MORT

Lorsque l'Énergie Vitale (EV) d'un ennemi ou d'un PNJ tombe à zéro, il meurt. Un Héros dont l'EV est à 0 doit recevoir des soins urgents s'il ne veut pas rejoindre les champs de Boron. Pour cela quelqu'un doit vite stabiliser l'état du Héros mourant. Celui-ci alors s'évanouit et doit être immédiatement emmené dans un lieu où il peut être soigné, sans quoi il trépassé.



Problèmes de Distance

Un Tir peut souvent subir des Augmentations et des Diminutions de Difficulté, selon la visibilité qu'a le lanceur, la taille de la cible, et la distance entre le lanceur et la cible. Ces modificateurs peuvent être cumulés selon la situation. Au Maître de décider si une Modification de Difficulté est nécessaire ; pour une première partie, cette règle peut être ignorée.

Modificateur	Distance	Taille de la cible	Visibilité
+6	Très loin	Très petit	Exécrable (nuit noire, soleil en face, tirer assis sur un cheval au galop, etc.)
+3	Loin	Petit	Difficile (cible dans un recoin, obstacles, etc.)
0	Moyen	Moyen	Normale
-3	Proche	Grand	Bonne (positionnement en hauteur par rapport à la cible, bon éclairage, etc.)
-6	Très proche	Très grand	Parfaite (cible à bout portant, emplacement de tir parfait, etc.)

MAGIE

L'Avesturie n'est pas qu'un monde de chevaliers et de monstres à pourfendre, c'est aussi un univers de magie où tout peut arriver. Certains Héros maîtrisent d'ailleurs la magie. Vous trouverez donc dans cette section toutes les règles pour utiliser dans le jeu le pouvoir des arcanes.

L'ÉNERGIE ASTRALE

Les Héros doués de magie possède en eux de l'**Énergie Astrale** (EA), sorte de fluide magique qui irrigue leur corps. Lorsqu'ils lancent des sorts, ces Héros utilisent ce flux qui les traverse ; ainsi, pour chaque sort lancé, un nombre de points d'EA est dépensé. Lorsqu'un magicien n'a plus de points d'EA, il ne peut plus lancer de sort et doit attendre que le flux se régénère.

RÉGÉNÉRATION DES POINTS ASTRAUX

De même que les points d'EV, l'EA se récupère après une bonne nuit de sommeil. Pour chaque nuit passée à dormir le Héros récupère **1D6 points d'EA**. S'il réussit une Épreuve d'IN il regagne un point de plus.

LANCER UN SORT

ÉPREUVES DE SORT

Une Épreuve de Sort se déroule de la même façon qu'une Épreuve d'Aptitude, en effectuant trois lancers de dés qui sont compensés, si besoin est, par les **Points de Sorts (PSor)** (l'équivalent des Points d'Aptitude). De plus, on dépense un certain nombre de Points d'Énergie Astrale chaque fois que l'on lance un sort.

*Exemple : Le groupe se rapproche de nuit d'un repère de bandits. Pour aider son groupe à passer inaperçu, Odaèn lance le sort **Silentium** (14/12/13 ; 5 PSor) pour créer une sphère de silence autour d'eux. Sa joueuse lance les dés : elle obtient d'abord un 12 et réussit sa première Épreuve, puis un 13 qui l'oblige à utiliser 1 PS, et enfin un 15 qu'elle compense en dépensant 2 PSor.*

RÉSISTANCE À LA MAGIE

Chaque être possède une valeur de **Résistance à la Magie (RM)**, sorte de bouclier spirituel. Ainsi, lorsqu'une personne est la cible d'un sort, sa RM s'oppose à la réussite du sort. Souvent, la RM de la cible est ajoutée comme Augmentation de Difficulté à l'Épreuve de Sort du lanceur.

Exemple : Alanel voit un énorme sanglier un

*peu plus loin sur le chemin et décide de lancer le sort **Douceur** (11/12/12 ; 6 PSor) pour éviter toute altercation avec l'animal. Le sanglier possède une RM de 1, ainsi Alanel n'a pour cette fois que $6-1=5$ PSor pour réussir son Épreuve et calmer l'animal.*

LANCER UN SORT SUR PLUS D'UNE SEULE CIBLE

Pour lancer un sort sur plusieurs cibles à la fois, il suffit de prendre en Augmentation de Difficulté la plus haute RM du groupe auquel on ajoute le nombre de cible.

*Exemple : Onaèn veut lancer un **Somnigravis** sur un groupe de quatre orcs afin de pouvoir passer un couloir sans souci. Sa valeur de sort est de 7 et la plus haute RM des orcs est de 1. Ainsi ses PSor pour lancer ce sort général sera de $7-(1+4)=2$. Ce ne sera pas aussi facile que prévu !*

EXTRAIT DU GRIMOIRE

Voici les descriptions des différents sorts dont disposent les personnages pré-tirés doués de magie dans ce carnet. Il ne s'agit que d'une sélection de quelques sorts principaux parmi l'innombrable quantité disponible.

Après mention de son titre, chaque sort est présenté comme suit :

Coût : le nombre de points d'EA qu'il faut dépenser pour lancer le sort

Temps d'incantation : le temps que prend le lancement du sort (incantation, mouvements divers, etc.)

Portée : la distance maximale à laquelle le sort est effectif. La mention **Lanceur** indique que le sort peut être lancé sur le lanceur du sort lui-même, et **Contact** indique qu'il faut que le lanceur touche la cible pour que le sort agisse.

Durée : le temps d'action du sort après lequel il disparaît

Technique : la façon de lancer le sort, incluant la gestuelle et la manière de prononcer l'incantation

Effet : la fonction du sort et ses effets sur une cible quelconque

AXXELERATVS (ІП/AG/СП)

- UN SORT DE VITESSE

Coût : 7 points d'EA

Temps d'incantation : 1 AS

Portée : jusqu'à 7 pas ou Lanceur

Durée : 12 Assauts

Technique : Le lanceur concentre tous ses muscles et ses nerfs et murmure l'incantation.

Effet : Ce sort permet à celui qui en bénéficie d'accélérer considérablement ses mouvements à court terme. Ils sont fluides et gracieux, mais à cause de la vitesse paraissent un peu flous pour un regard extérieur. Il affecte uniquement les actions physiques, les actions

Un sort interrompu

Alors que le Héros incante son sort, il ne peut pas effectuer d'attaques ni de parades - à moins de rompre complètement son sort. L'Épreuve de Sort échoue, la magie s'épuise inefficace et la moitié du coût du sort est déduite de l'EA du lanceur.



mentales (telle que la lecture, la pensée, la concentration ou les sorts) restent inchangées. La capacité de coordination ne s'améliore pas, cela peut donc causer des chutes ou des entorses (Épreuves d'AG ou de DE). La valeur de Points d'EA augmente de 2 points, les PI des attaques de mêlée augmentent de 2 points et se défendre d'une attaque de mêlée rapide est plus difficile pour l'adversaire de 2 points.

BALSAMON (IP/IV/CH)

- VII SORT DE GUÉRISON

Coût: 1 points d'EA par points d'EV, mais au minimum 5 (doit être spécifié à l'avance)

Temps d'incantation: 5 minutes

Portée: Toucher ou Lanceur

Durée: instantané

Technique: Le mage place ses mains sur une blessure et répète l'incantation jusqu'à ce que le soin opère.

Effet: Pour chaque point d'EA investi par le mage, la cible recouvre immédiatement 1 point d'EV perdu à cause d'une blessure, d'une maladie, d'un poison, etc. Les plaies ouvertes cicatrisent, les saignements cessent, les os brisés se ressoldent.

DOUCEUR (CO/CH/CH(+RM))

- VII SORT DE MANIPULATION

Coût: RM de l'animal en EA, 3 points d'EA minimum

Temps d'incantation: 2 AS

Portée: 7 pas

Durée: 5 minutes

Technique: L'elfe regarde l'animal dans les yeux et effectue un geste apaisant avec les deux mains.

Effet: L'elfe peut freiner l'agressivité d'un animal en le plongeant dans un état de léthargie temporaire. L'animal se recroqueville comme s'il somnolait, et demeure ainsi s'il n'est pas attaqué, harcelé ou embêté d'une quelconque manière. Le sort n'est efficace que contre les animaux au sens strict. Les animaux déjà furibonds ne peuvent être arrêtés avec ce sort.

ÉCLAIR AVEUGLANTE (IP/IV/AG (+RM))

- VII SORT DE COMBAT

Coût: 4 points d'EA

Temps d'incantation: 1 AS

Portée: 7 pas

Durée: 2D6 Assauts

Technique: Le lanceur désigne la victime l'index et le majeur de sa main gauche et prononce la formule magique.

Effet: Le sort produit un éclair éblouissant dans l'esprit de la victime qui l'aveugle et le désoriente pour 2D6 Assauts. Passé ce délai, il retrouve entièrement l'usage de la vue. Une victime aveuglée peut difficilement faire des actions spécifiques (les Épreuves d'Aptitude, de magie et les attaques à distance reçoivent

un malus de 8 points, les valeurs d'Attaque et de Parade chutent de 4 points).

FULMINICTVS (IV/AG/CP)

- VII SORT DE COMBAT

Coût: 1 point d'EA par BL infligé, si le montant des dégâts infligés est supérieur aux points d'Énergie Astrale du lanceur, la victime ne reçoit en BL que ce qui reste de points d'EA au lanceur.

Temps d'incantation: 1 AS

Portée: 7 pas

Durée: instantané

Technique: Le lanceur pointe la cible de son poing gauche et crie la formule.

Effet: Le lanceur invoque une frappe magique invisible qui traverse n'importe quelle armure normale et ne peut pas être paré. La victime se voit infligés 3D6+2 Points de Blessure (BL) qui sont déduits directement de ses Points de Vie. Les dommages se manifestent généralement chez les animaux par des blessures internes.

ODEM ARCANVM (IP/IV/IV)

- VII SORT D'ANALYSE

Coût: 4 points d'EA

Temps d'incantation: 2 AS

Portée: 7 pas

Durée: 2 AS (en même temps que le sort est prononcé)

Technique: Le lanceur se concentre intensément sur sa cible et prononce la formule magique.

Effet: Ce sort permet de détecter les traces de magie. Si une force magique est à l'œuvre autour de la cible (qui peut être un objet, une personne, ou même une action), elle apparaîtra pour le mage entourée d'un halo rougeâtre. Le sort ne détecte que la présence d'une force magique, et pas son type (ie. préciser exactement en quoi elle consiste).

ŒIL DE FALCON (IV/DE/AG)

- VII SORT DE CHASSE

ET DE COMBAT

Coût: 5 points d'EA

Temps d'incantation: 2 AS

Portée: Toucher ou Lanceur

Durée: le tir ou le lancer doit être fait dans les PSor Assauts qui suivent le sort.

Technique: L'elfe passe la paume de sa main sur les yeux du tireur et murmure *iama yara sala'dha*. Le tireur se concentre sur sa cible.

Effet: Le sort crée un lien spirituel entre le tireur et la cible. Ainsi, lorsque le tireur essaie d'atteindre sa cible, son Épreuve de Tir est facilitée de 1D6+2 points. Dans l'intervalle de temps entre le sort et le tir (ou le lancer), le tireur doit constamment se concentrer sur son objectif, autrement l'effet cesse (en cas de doute, le Maître peut demander une Épreuve de Volonté)



PROTECTIO ARMATURA (IV/AG/CP)

- VII SORT DE PROTECTION

Coût: le bonus de PR désiré au carré ; au minimum 4 points d'EA (pour +2 PR)

Temps d'incantation: 2 AS

Portée: Lanceur

Durée: 5 minutes maximum

Technique: Le lanceur place ses mains sur sa poitrine et dit la formule magique.

Effet: Le lanceur obtient une peau "en acier", ce qui augmente sa Protection naturelle. La résistance de l'armure supplémentaire peut être choisie librement, au prix d'un coût plus élevée en points astraux. Cette armure supplémentaire ne génère pas de handicap, elle protège contre les attaques physiques tout comme une vraie armure, mais pas contre les sorts qui produisent des dommages sans composante matérielle (par exemple, le sort FULMINICTUS).

SILENTIUM (IP/IV/CH)

- VII SORT DE MUTISME

Coût: 1 point d'EA toutes les 5 minutes

Temps d'incantation: 1 AS

Portée: jusqu'à 7 pas de rayon

Durée: selon l'effort en EA

Technique: Le lanceur chuchote la formule magique et met l'index sur ses lèvres.

Effet: Le sort crée une zone sphérique dans laquelle aucun son ne se propage. Cela vaut pour les bruits engendrés dans la zone aussi bien que pour ceux qui pénètrent depuis l'extérieur de la zone d'effet. La zone se crée avec la tête du lanceur comme centre et passe aussi à travers les murs. Le lanceur doit

décider au début, si la zone reste sur place une fois invoquée ou si elle bouge en même temps que lui. Un changement ultérieur est impossible. Ce très populaire "sort de furtivité" a ses défauts : d'une part, en dehors du langage par signes, aucune communication n'est plus possible dans la zone de silence (vous devriez insister en tant que maître pour que les joueurs utilisent le langage des signes et empêcher tout autre forme de communication : les personnes se déplaçant dans la zone sont de facto sourds), d'autre part, il est évidemment surprenant pour un animal ou un vigile, s'il n'entend tout à coup plus les grillons chanter ou le martèlement des bottes de son coéquipier.

SOMNIGRAVIS (IP/CH/CH (+RM))

- VII SORT DE SOMMEIL

Coût: 7 points d'EA

Temps d'incantation: 4 AS

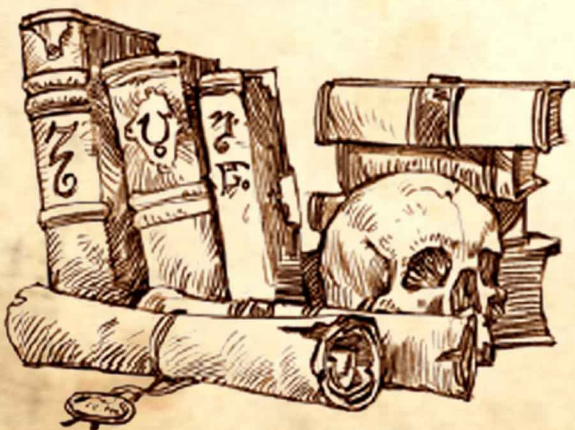
Portée: 7 pas

Durée: 1D6 heures

Technique: L'Elfe simule un bâillement et fredonne la mélodie suivante : *samagra dao'sa sha e'fey*.

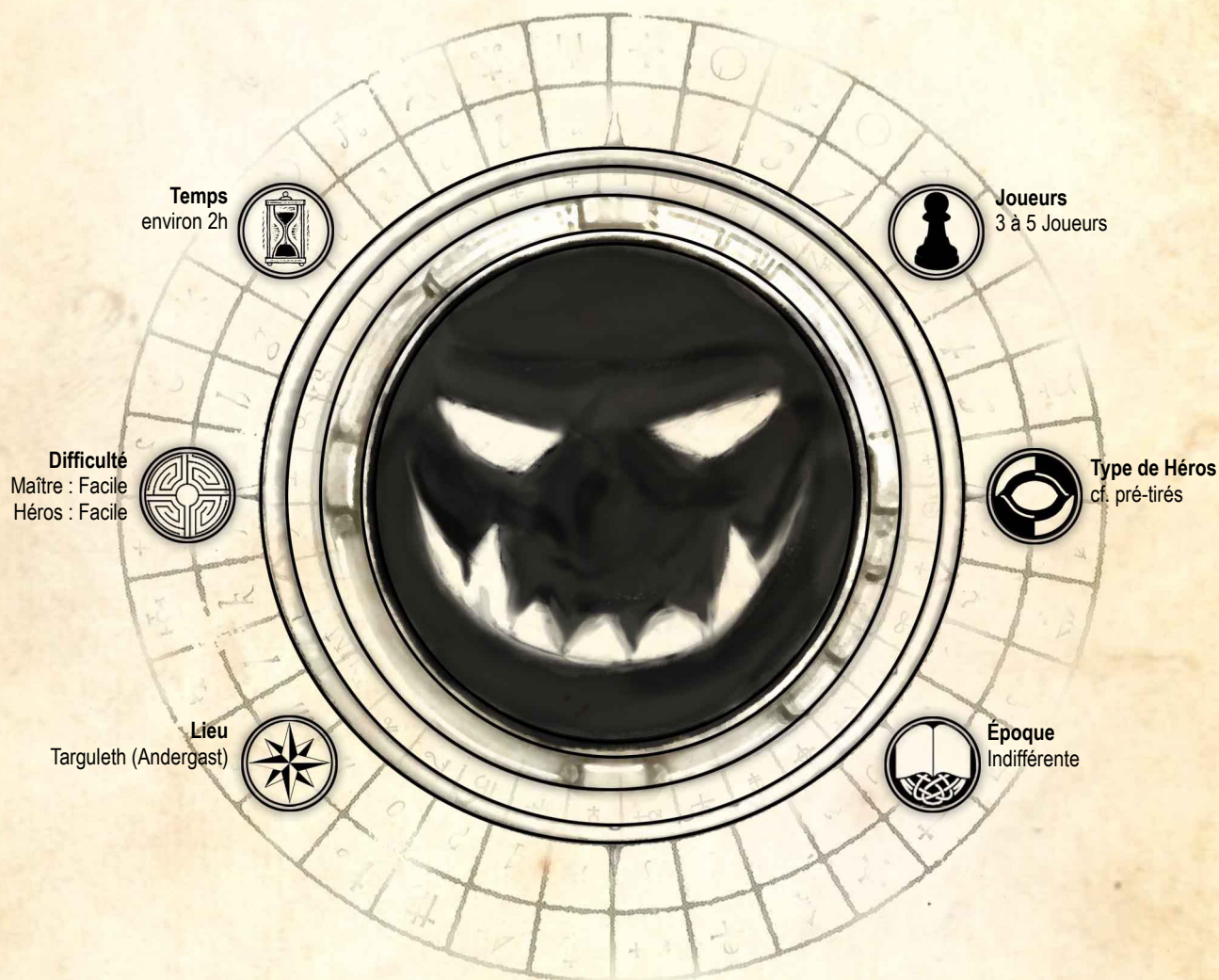
Effet: Ce sort plonge une personne dans un profond sommeil, dont il se réveille immédiatement s'il est attaqué ou secoué rudement. Le lanceur doit pouvoir voir sa victime durant toute la durée d'incantation et la victime doit être dans un état calme (couchée, assise, debout, mais pas en pleine activité physique). Celui qui est touché par ce sort de sommeil, ne tombe pas brusquement au sol, mais s'affaisse lentement sur lui-même. Le sort peut également être lancé sur un animal, mais il est alors compliqué de 3 points.

Attention : ici s'arrête la lecture des joueurs ! Les pages qui suivent contiennent la description d'une Aventure d'initiation et sont réservées au seul Maître de Jeu. En effet, si vous désirez jouer cette aventure en tant que Héros, lire les pages qui suivent vous révélerait l'intrigue et ses rebondissements, faisant ainsi disparaître le plaisir de la découverte !



UN FESTIN D'OGRE

*Où les héros devront s'engouffrer dans les épaisses forêts de rouvres
à la recherche d'une belle enlevée et d'un mystérieux objet volé*



APERÇU DE L'AVENTURE

Si vous avez lu les règles et si vos joueurs ont chacun sélectionné un des archétypes proposés (voir pages 36-40), votre première petite aventure peut enfin commencer. L'aventure commence à Targuleth, le village natal de nos braves jeunes Héros dans le royaume d'Andergast et commence par une joyeuse fête qui a lieu en l'honneur de Saint Targuin. Chaque année cette célébration se déroule selon la même coutume. En plus de la représentation d'une petite pièce de théâtre illustrant la fondation du village par Saint Targuin, on organise toutes sortes de jeux festifs qui apportent la bonne humeur chaque année dans cette petite ville, par ailleurs caractérisée par une vie plutôt austère faite de dur labeur. Les jeux vont du lancer de balles, au tape-clous, en passant par les habituels défis et paris de beuverie.

Entre les compétitions, les tentes-bar à boire et les poèmes en l'honneur de Saint Targuin, les joueurs ont de quoi s'amuser dans le village, et peuvent participer à de nombreuses compétitions, jusqu'à ce que soudain un garçon du village arrive chancelant sur la grande place de la fête et s'effondre, une expression de panique gravée sur le visage. Après avoir pris soin de l'enfant, les Héros peuvent apprendre de lui que «quelque chose a eu lieu dans la grange». Très vite il s'avère que Yolande, la fille de l'aubergiste, a été enlevée de même que la vieille massue, arrachée à la statue du Héros Targuin. On demande alors aux Héros d'intervenir. Cela va les mener à rechercher la jeune fille enlevée et la massue disparue et se frayer un chemin à travers les fourrés de la forêt de chênes pour enfin trouver le camp où vivent les responsables de ces enlèvements : une bande d'orcs. Ces derniers préparent un rituel avec la vieille massue en os : grâce à cet objet, le chaman orc veut envoûter un ogre, terrible mangeur d'hommes. Après la fin du rituel, le chaman veut nourrir l'ogre affamé avec la pauvre Yolande.

LE VILLAGE DE TARGULETH

A lire à voix haute ou à raconter aux joueurs :

Targuleth : votre village natal. Alors que certains n'ont jamais quitté cet endroit, c'est pour les autres l'occasion de retourner dans leur famille. Il se trouve niché au cœur des contreforts de la majestueuse forêt de chênes, village pittoresque avec ses petites maisons à colombages, ses fontaines, son sanctuaire des déesses et sa palissade délabrée qui protège ce village de 200 âmes contre les dangers de la forêt. Mais aujourd'hui est un jour particulier, parce que la fête annuelle en l'honneur du fondateur de Targuleth est imminente et même votre maison a été retapée. Partout les habitants se pressent dans le village, à décorer les maisons avec des rubans colorés, à raccommoder les vêtements de fête, à faire rouler les barils de bière dans la taverne et à monter les tentes. Les derniers préparatifs pour la fête se mettent en place, et dans la grange on gratte la mousse sur la statue de Saint Targuin pour la nettoyer - bref, tout le village est en émoi.

Targuleth est un petit village dans le nord d'Andergast, situé sur un petit chemin de terre au nord d'Havrechêne et donc situé dans les contreforts de la forêt de chênes primitifs. A part l'humble forge de la famille de Nains forgerons installés ici, le village n'a aucune caractéristique particulière. Cependant, avec une vingtaine de maisons et environ 200 habitants, ce n'est pas non plus un lieu dépourvu d'activité. Il dispose à l'auberge du "Chêne Foudroyé", d'une chambre d'hôte rarement utilisée qui peut accueillir jusqu'à 8 personnes (2 Deniers par personne et par nuit). Les résidents peuvent profiter après le travail d'une bière brune (6 Liards), brassée par l'hôte, Venceslas Corin, d'après les rigoureuses instructions d'une précieuse recette. Pour une petite chambre d'hôte la famille offre une bonne qualité pour des prix raisonnables. La bière est savoureuse et il y en a pour tous les goûts et pour tous les bourses avec le grua (1 Denier), un casse-croûte (2 Deniers), un ragoût de légumes (3 Deniers) et un copieux ragoût de viande (6 Deniers).

Juste à côté de l'auberge se trouve un petit sanctuaire des déesses, qui est entretenu par les anciens du village lors de leurs nombreux temps libres et avec beaucoup de révérence. On y vénère la déesse Travia (déesse de l'hospitalité et de la famille) et la déesse Péraine (déesse de la médecine et de l'agriculture). La fontaine au centre du village, une grande grange et un vieux chêne coupé en deux par la foudre à la périphérie du village (qui a donné son nom à l'auberge) complètent le tableau. La ville est entourée par une palissade en bois, mais qui est délabrée, la grande porte est devenue tellement vétuste qu'elle ne peut guère encore être fermée.

A juste titre, vous pouvez maintenant vous poser des questions sur le décor des événements de cette aventure. C'est pourquoi nous voulons d'abord vous donner, en tant que Maître, un bref aperçu historique. Cependant ces informations ne sont pas connues des habitants de Targuleth et vous sont uniquement destinées.

Depuis des temps immémoriaux les Andergastiens gagnent leur vie de façon respectable grâce à la vente du bois des chênes majestueux qui peuvent être trouvés dans la forêt de chênes au nord du royaume. Le bois de chêne vert étant léger mais robuste et presque ininflammable, est une denrée recherchée. Les bûcherons, qui sont toujours à l'affût des endroits appropriés pour couper le bois, partent presque toujours pendant plusieurs semaines et ne voient leur foyer que rarement. Ainsi, au fil des ans, certains d'entre eux ont décidé de tout simplement s'installer à proximité de la forêt de chênes verts. Mais leur bonheur ne dura pas longtemps, car les sombres orcs rodaient régulièrement dans la région, de sorte qu'il n'y eut pas longtemps à attendre avant que les fourrures noires trouvent le jeune village. Les résidents se croyaient perdus, mais sous la direction d'un jeune et astucieux bûcheron nommé Targuin ils réussirent à chasser les orcs, car Targuin avait lui-même tué le chaman orc, chef de la tribu.

En son honneur, la ville naissante fut appelée *Targuleth* et on lui a érigé une statue en bois de chêne. Elle représente le courageux bûcheron, le pied sur la dépouille de l'orc qu'il a tué, et portant entre ses mains la véritable massue en os du chaman orc, un puissant outil rituel. Aujourd'hui, les orcs environnants sont assez calmes, et les habitants ont vécu ces dernières années sans souci majeur. Mais il y a quelques lunes de cela, des orcs dispersés se sont réunis, dirigés par Gruzak, un assez puissant chaman orc. Ils étaient tous des parias parmi les orcs et essayent grâce à Gruzak d'être à nouveau un clan puissant.

Gruzak mène son clan dans un but très précis : ses ancêtres lui ont transmis l'histoire d'une puissante massue en os, restée dans les mains d'un peau lisse depuis des générations. Maintenant Gruzak espère être capable d'enchanter un ogre pour qu'il lui obéisse avec l'aide de cette puissante massue en os, et ainsi asseoir son tout nouveau pouvoir. Et, en effet, ses guerriers ont réussi à localiser la massue en os et il leur a ordonné de la lui rapporter. Ainsi qu'un corps humain, de sorte que leur ogre prisonnier puisse obtenir un délicieux repas.



YOLANDE CORIN
LE SACRIFICE

Yolande est l'un des trois enfants de l'aubergiste Venceslas Corin et de sa femme Freilinde. Avec son regard envoûtant et sa chevelure blond foncé, elle ressemble à sa mère, au zénith de la beauté de ses 20 ans. Ses yeux verts brillant comme des émeraudes et certains cercles de Praïos (terme avesturien pour les taches de rousseur) s'étendant sur son petit nez retroussé, complètent le tableau d'une très jolie jeune demoiselle.

En plus de son apparence, on la reconnaît à son rire qui résonne comme des grelots et que tous les villageois ont souvent l'occasion d'entendre. Tout le monde sait que Yolande ne dit jamais non lorsqu'il s'agit de s'amuser, il n'est donc pas surprenant qu'on la trouve souvent près des jeux de la fête. Tout comme ses deux frères, elle aide sa famille à s'occuper de l'auberge, et comme serveuse elle fait tourner la tête de plus d'un villageois.



LA FÊTE EN L'HONNEUR DE SAINT TARGUIN

Expliquez brièvement aux joueurs les grandes lignes de la construction de leur village et puis laissez-les tout de suite plonger dans l'ambiance festive. Décrivez les petits stands et demandez-leur vers où ils se promènent. Ci-dessous vous trouverez une petite liste de compétitions auxquelles les Héros peuvent participer. Si vous avez vos propres idées de jeux, n'hésitez pas à en imaginer et à les utiliser. L'explication des règles au début de ce carnet et les règles des compétitions ci-dessous peuvent vous servir de modèle. Il est conseillé de leur faire rencontrer Yolande, la future victime d'enlèvement, lors des jeux. Les joueurs peuvent ainsi commencer à tisser des liens avec elle et se sentiront probablement beaucoup plus motivés pour ensuite la sauver.

LES JEUX DE LA FÊTE

LE LANCER DE BALLES

On prend une balle en cuir remplie de sable fin, avec une pyramide de 10 bols de bois. On dispose de trois lancers et on doit essayer de renverser autant de bols que possible. Le jeu coûte 2 Liards et le gagnant reçoit une poupée de paille représentant Saint Targuin. Pour lancer une balle en cuir, vous devez passer un Épreuve d'Attaque à Distance, d'une difficulté de 2 points. Un bol tombe pour chaque point restant.

LE TAPE-CLOU

Dans ce jeu, il suffit d'une souche d'arbre et de 20 clous. Les clous sont plantés dans le tronc d'arbre, on les enfonce alors à mi-longueur. Maintenant, les participants prennent le marteau à tour de rôle, et chacun essaie d'enfoncer complètement un clou dans la souche. Ici, une Épreuve d'Attaque +2 est nécessaire : une Épreuve réussie correspond à un clou enfoncé. Le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus de clou. Puis on regarde qui a enfoncé le plus de clou. C'est le gagnant du jeu et il obtient 1 Écu. Toutefois, pour participer il faut donner 2 Liards. Le villageois moyen a une valeur de combat de 8.

LES JEUX À BOIRE

Les plus simples concours sont les paris de beuverie. Dans ce jeu, tout le monde se verse une demi-choppe d'eau de vie. Après chaque tour, on regarde pour voir qui est encore debout, et qui répand le contenu de son estomac par terre. Celui qui reste en dernier est le gagnant et remporte comme prix un tonneau d'eau de vie. Techniquement, chaque participant doit passer une Épreuve de Beuverie par choppe qui devient plus difficile d'un point à chaque choppe supplémentaire. Le villageois typique a une valeur de Beuverie de 2 et doit lancer sur (11/12/12). La consommation excessive d'alcool peut conduire, selon la décision du Maître, à de légères modifications dans les Qualités ou Aptitudes correspondantes.

L'HISTOIRE DE SAINT TARGUIN

En plus des jeux de fête, il est logique de raconter à vos joueurs l'histoire de Saint Targuin et de la naissance du village, car leur Héros connaissent déjà cette histoire.

A lire à voix haute ou à raconter aux joueurs :

Comme pour suivre une vieille coutume, la vieille Firunz commence après sa quatrième bière, de sa voix sifflante, à raconter l'histoire du saint patron du village, Targuin. Oui, cette histoire vous l'avez écoutée plusieurs fois à l'époque où vous étiez haut comme trois pommes, mais maintenant que les jeunes garçons et les jeunes filles écoutent, les yeux écarquillés, cette histoire, vous êtes aussi emporté par cette vieille légende que Firunz commence à réciter d'une voix rauque: «C'est arrivé il y a des centaines d'années, cela devait être après la dixième guerre contre la misérable Nostrie... ou était-ce déjà la onzième ? Enfin de toute façon, cela devait être après la Guerre de Fierté, quand vos courageux ancêtres, tout comme aujourd'hui vos parents, sont allés chercher les plus beaux chênes de tout Andergast. A cette époque, grâce à ce travail fastidieux mais honorable, une idée leur est venue : pourquoi ne prendrions nous pas tout notre or et tous les hommes qui travaillent dur pour nous installer ici, à l'orée de la forêt de chênes ? Aussitôt dit, aussitôt fait, et ainsi les vaillants bûcherons s'installèrent dans la forêt de chênes. Grâce à leur travail acharné, ils ont été rapidement récompensés, car avec le temps a grandi un magnifique petit village de quelques huttes et les habitants avaient du mal à croire en leur chance.

Mais ils ont oublié une chose: les sombres et rusées fourrures noires, qui habitent toujours au plus profond de la forêt et qui ne vivent que de vols, de meurtres et de massacres. Ainsi, il ne fallut pas longtemps pour que les orcs se mettent à attaquer sans cesse les villageois et parfois





même à les tuer. Les habitants étaient horrifiés et commencèrent à perdre courage, mais avant que le village soit abandonné, se dressa un jeune bûcheron - qui avait pour nom Targuin. Il dit aux habitants qu'ils ne devaient pas abandonner et qu'ils connaissaient mieux la forêt que personne. Il leur demanda d'agir exactement selon ses conseils. Bien que les villageois ne fussent pas facile à convaincre, ils avaient reconnu dans ce jeune homme l'honneur des Andergastiens que ce dernier avait alors réussi à réveiller en eux.

Ainsi les bûcherons partirent dans la forêt et installèrent partout des pièges qu'eux seuls étaient capables de détecter, et ils s'entraînèrent à combattre avec leur hache, afin de pouvoir finalement mener les orcs dans une énorme bataille. Mais ce n'était pas seulement grâce aux pièges et à leur connaissance de la forêt qu'ils gagnèrent. Non, le jeune Targuin savait que le chaman commandait les Orcs, et c'est pourquoi avec un héroïsme admirable il a tué leur chef et lui a arraché sa massue en os, un puissant artefact du chaman. Il l'a toujours gardé avec lui, afin que tous les Orcs se rappellent qu'il avait tué leur chaman et qu'ils n'avaient plus rien à faire ici.

En son honneur, les habitants ont construit plusieurs années après sa mort une statue en bois de chêne. Elle représente comment Targuin a tué l'Orc sanguinaire et se tient héroïquement au-dessus de lui. Dans ses mains des orques, ils ont placé la massue en os du chaman qu'il avait tué pour toujours avertir les misérables fourrures noires. Ce village devait porter dès lors et pour toujours le beau nom de *Targuleth*. "

DOUBLE ENLÈVEMENT

Quand vous sentez que votre groupe s'est suffisamment amusé, arrive l'événement suivant:

A lire à voix haute ou à raconter aux joueurs :

Vous êtes sur le point de quitter l'une des tentes quand vous butez contre Rouvrard, le fils du fermier, âgé d'à peine huit ans. Il est pâle, désorienté, et du sang coule de son front enfantin. Avant d'avoir pu réagir, le garçon s'effondre au milieu de la place, étendu par terre.

Rouvrard est loin d'être mort, mais il est sérieusement blessé et il est encore pétrifié de peur. Avec une Épreuve de *Premiers Soins* +3 on peut soigner sa blessure et voir que Rouvrard a reçu un sérieux coup à la tête. Probablement avec une épée ou une autre arme similaire. Si les Héros ont réussi à soigner le garçon, il se réveille lentement et peut dire d'une voix tremblante ce qui s'est passé.

Il se promenait près de l'une des tentes, quand il a entendu un bruit rauque venant de la grande grange. Emporté par sa curiosité enfantine, il s'est approché pour observer ce qu'il y avait dans la grange. Mais avant qu'il puisse apercevoir quoi que ce soit, un monstre velu est apparu, une créature d'un noir d'encre, et avant qu'il ne puisse s'enfuir il a ressenti un douleur à la tête et s'est effondré.

LA GRANGE

Alors que peu à peu une foule de fêtards se rassemble autour de Rouvrard pour l'examiner, les Héros voudront sans doute enquêter sur la grange à proximité.

A lire à voix haute ou à raconter aux joueurs :

La vieille grange gémit littéralement lorsque vous ouvrez la grande porte de la grange. A l'intérieur de la grange, c'est une véritable pagaille: des poulets gloussant de frayeur courent un peu partout, le bétail est nerveux, des guirlandes de fête jonchent le sol et la statue de Saint-Targuin semble incomplète ; comme si quelqu'un doté d'une force brute avait brisé un morceau de la partie inférieure de la statue...

Comme décrit dans le texte ci-dessus, tout est en sans dessus-dessous, en plus des animaux d'élevage et du foin, même les décorations pour la fête de demain, et la statue du saint local Targuin ont été touchées. La statue en bois de Targuin montre comment il a tué le chef des orcs et se tient triomphant, un pied sur la dépouille de l'orc, dans une pose héroïque. Chaque année, la statue est soigneusement nettoyée de la mousse et décorée avec des fleurs pour être finalement placée à temps pour le festin au centre du village, où la statue demeurera jusqu'à l'année suivante. Cependant, à l'heure actuelle, il semble qu'au bas de la sculpture, où les mains de l'orc sont grossièrement sculptées, quelque chose manque: la massue en os de l'orc. Si le Héros regarde la scène attentivement, vous pouvez lancer les dés dans les Aptitudes et les actions qui suivent, et partager avec eux ce qu'ils peuvent voir selon leurs PApt*:

Acuité Sensorielle

Échec de l'Épreuve: dans la grange règne un chaos total. Des couronnes de fleurs traînent au sol. Le bétail semble avoir peur. On ne perçoit rien de plus dans cette pagaille.

0-2 points restants: dispersés autour de la grange, on peut parfois trouver des mèches noires.





Cependant, elles ne ressemblent pas à des cheveux humains, mais semblent plutôt d'origine animale. Peut-être qu'elles pourraient également provenir d'un Orc.

3 points ou plus restants: caché à droite, pris sur un clou rouillé, on peut trouver un morceau de tissu. Si les Héros ont déjà rencontré Yolande, ils peuvent reconnaître un morceau de sa jupe. Sinon, les villageois le reconnaîtront pour eux.

Pistage

0-1 point restant: on trouve plusieurs traces partout dans la grange.

2 points restants: alors que la plupart des empreintes sont des empreintes de chaussures, on trouve aussi des traces de pieds poilus.

3 points restants: des traces de glissement sont visibles, à côté des traces de fourrures. Elles sortent de la grange, et de là vont vers la palissade.

4 points ou plus restants: Il semble qu'une altercation a eu lieu. Des empreintes de pieds poilus sont impliquées, ainsi que celles bien nettes de chaussures. En outre, le début de la trace d'un glissement peut être repéré. Il y a aussi le contour flou mais reconnaissable d'une empreinte humaine sur le sol.

L'ambiance festive change vite quand Yolande la fille de l'aubergiste a disparu. À ce stade, vos joueurs ont dû commencer à emboîter les indices. Les traces de glissement indiquent que le corps de Yolande a été traîné et le vol d'un puissant et ancien artefact orc peut certainement aussi poser des problèmes. On réclame à grands cris que de courageux guerriers s'attèle à les retrouver : votre groupe de Héros !

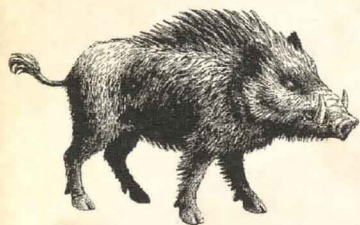
S'il ne vient pas naturellement à l'idée des joueurs de suivre la piste des coupables, l'ancien du village, Granom, un dynamique vieil homme de 83 ans, appelle l'ensemble du village et apprend aux villageois la terrible nouvelle. Il annonce qu'il faut rapidement mettre la main sur les voleurs avant que quelque chose de mal arrive à Yolande, en se demandant même si le vol de la massue en os ne pourrait pas déclencher une catastrophe. Il fera appel tout de suite après aux Héros, car qui serait plus approprié que, par exemple, un guerrier nain et un mage qui savent se défendre, ou un chasseur demi-elfe qui connaît la région comme sa poche ? Une fois les Héros prêts, ils peuvent suivre la piste des Orcs vers la palissade. La palissade délabrée a été brisée par une force brute, et on peut également trouver plusieurs touffes de poils noirs qui se sont coincés dans un arbre. De là, la piste de glissement conduit dans les bois, ce que l'on peut voir même sans Épreuve.

DANS LA FORÊT !

A lire à voix haute ou à raconter aux joueurs :

En peu de temps, vous vous retrouvez entièrement entourés par la forêt de chênes. Dans l'air flotte le parfum épicé de feuille morte et assez rapidement un sentiment de désespoir se glisse dans votre poitrine. À côté des pins, des hêtres, des sapins noirs et des chênes imposants qui vous entourent, vous vous sentez faible - voire presque complètement insignifiants. C'est comme si la forêt prenait racine ici depuis la nuit des temps et que vous n'étiez que ses éphémères invités - tout comme ses autres habitants, le géant-spatulier (une race de lapin avesturienne), les chauves-souris, les myriades de petits insectes et les nombreux autres animaux, qui se trouvent partout au sol, dans les arbustes et sur les branches.

Bien qu'initialement assez visible, plus vous vous enfoncez dans les bois et plus la piste est difficile à suivre. Demandez de temps en temps une Épreuve de Pistage, pour savoir si les Héros ne perdent pas la piste à nouveau. Il peut y avoir des endroits où les orcs se sont frayé un chemin dans les buissons et où les branches épineuses ont accroché leur fourrure ce qui facilite de trois points l'Épreuve, alors qu'une clairière de forêt clairsemée devrait la rendre plus difficile de trois points. N'oubliez pas de décrire la luxuriante forêt avesturienne, parce que contrairement aux zones forestières d'aujourd'hui celles d'Avesturie constituent la demeure d'animaux menaçants, un endroit de replis pour les prédateurs et aussi le lieu où règnent certains mystères. D'autres éléments de description peuvent être trouvés dans les lignes qui suivent avec quelques scènes possibles pour le voyage en forêt. Vous pouvez, selon vos désirs, rallonger ou écourter ces scènes.



Valeurs du Sanglier

EV 46 PR 2 RM 0 AT 13 PA 6
PI 1D6 +3 (Choc / Morsure)

SCÈNES POSSIBLES DANS LA FORÊT

Alors que les Héros se fraient un chemin à travers les taillis de la forêt, ils entendent un bruissement dans les broussailles. En cas de réussite d'une Épreuve d'Acuité Sensorielle, ils peuvent localiser précisément la source du bruit. S'ils se faufilent en écartant les broussailles, ils voient le visage hérissé d'un sanglier. Ils doivent être très prudents car le sanglier peut rapidement devenir dangereux. C'est là que le sort DOUCEUR du chasseur devient très utile.



Les Héros arrivent dans une plus grande clairière où l'on trouve des arbustes écrasés et les

traces d'un combat. De plus, il y a une longue traînée de sang sur le sol, un examen plus approfondi montre une couleur noirâtre dans le sang. Un Épreuve de *Premiers Soins* +3 révèle que ce doit être soit du sang d'ogre. Les ogres sont bien plus grands que les hommes, très musclés, et ne sont pas appelés "mangeurs d'hommes" par hasard. Vous pouvez donner à vos joueurs une première description de ce monstre, qu'ils reverront plus tard.

Au loin, on entend le ruissellement d'une rivière à proximité où les traces des orcs semblent prendre fin. Avec une Épreuve réussie de *Pistage* +2, un Héros peut trouver la suite des traces de l'autre côté. Pour traverser la rivière, il faut réussir une Épreuve de Natation. Par ailleurs, certaines pierres glissantes peuvent constituer un chemin praticable, mais il faut réussir deux Épreuves de *Maîtrise Corporelle*. Si les Héros regardent un peu plus loin, ils vont trouver les restes d'un pont branlant. Est-ce que ce pont plutôt bancal peut encore supporter tous les Héros? Ici, vous pouvez demander des Épreuves de *Maîtrise Corporelle* et de *Courage*. Le pont peut transporter le Héros, mais n'hésitez pas à faire tomber des parties du pont en cas d'Épreuves de *Maîtrise Corporelle* ratées.

LA CLAIRIÈRE DES ORCS

A lire à voix haute ou à raconter aux joueurs :

Après trois bonnes heures de marche, vous rejoignez une petite clairière. À côté de vous jaillit une vive petite rivière, facile à traverser car d'une profondeur de deux pas. Dans la clairière, vous voyez un campement composé de cinq tentes en cuir de peaux d'animaux tannées. Dans l'air flotte une odeur âcre de graisse rance. Avant que vous puissiez voir le camp d'un peu plus près, vous entendez des pas ainsi que des murmures et des grognements dans la langue des orcs, l'Oloarkh : ils se rapprochent, tout droit dans votre direction.

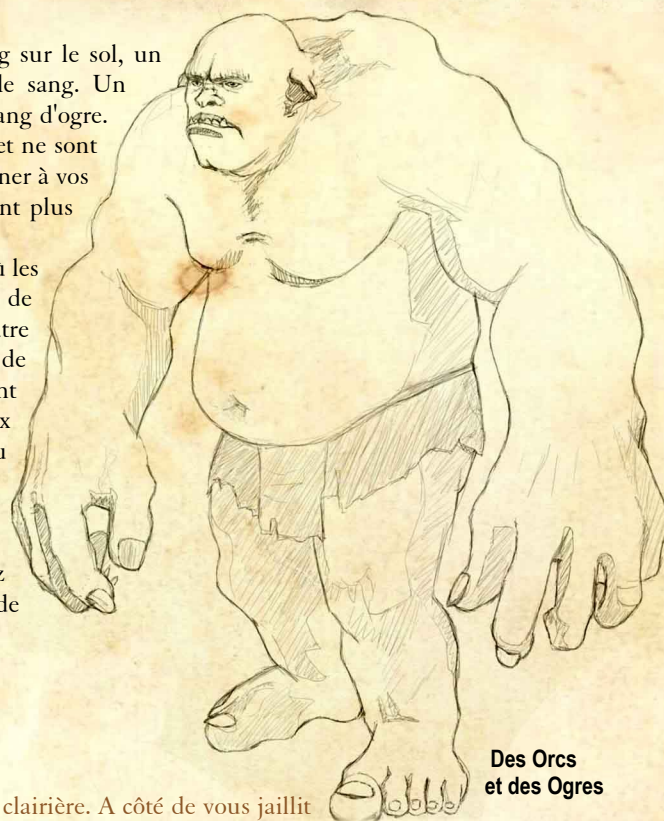
Demandez à vos joueurs comment ils doivent se comporter, puis un court laps de temps plus tard, quatre imposants orcs sortent du camp, armés chacun d'un arbarh (un sabre courbe orc à la lame dentelée) et d'un arc. Ils sont sur le chemin qu'ils prennent pour chasser le petit gibier. Si les Héros ne font pas de bruit, les orcs partent dans la forêt après un bref instant. Par contre, s'ils veulent prendre les orcs par surprise, ils en viendront inévitablement au combat.

Alors que les orcs mâles sont à la chasse, quatre femelles orcs restent au camp. Les deux femelles orcs vivent dans des tentes faites de peaux d'animaux sur le bord de la rivière et évitent de combattre. Toutefois, si elles avertissent le chaman, les Héros seront découverts. Quand les Héros arrivent, deux des quatre femelles somnolent dans leur tente, tandis que les deux autres préparent le repas du soir. De l'autre côté se trouve les tentes des soldats, et derrière ce campement est plantée la plus grande tente, celle du chaman. En plus de cette tente du chaman orc Gruzak, se trouve le lieu du rituel où tout est préparé pour la cérémonie à venir. Là se trouve la massue en os qui repose soit dans sa main, soit contre un tronc d'arbre. À proximité, il y a un ogre enchaîné. L'ogre est encore assez jeune, sauvage et impétueux. Retenu par un certain nombre de chaînes, il est assez calme. Toutefois, l'odeur de Yolande, qui se trouve ligotée et bâillonnée dans la tente du chaman, le rend de plus en plus nerveux. L'ogre a faim et ressent une envie constante de chair fraîche ce qui se traduit par une gourmandise fatale pour les hommes. Le shaman orc Gruzak est surtout occupé par ses préparatifs rituels, de sorte que toutes les Épreuves de *Furtivité* sont facilitées de 3 points. Il enflamme toutes sortes d'encens, en attendant le gibier fraîchement chassé, nécessaire au sacrifice de sang. Les valeurs de Gruzak et d'autres informations sur son passé sont disponibles en marge, page 33.

A lire à voix haute ou à raconter aux joueurs :

À proximité de la grande tente, on peut entendre une antique psalmodie. Il y a là un orc avec des cheveux poisseux et emmêlés et une fourrure grisâtre, parsemée d'épaisses cicatrices. Un tablier de cuir recouvre sa fourrure, taché d'un sang brun foncé, couleur de rouille, et orné d'un mince disque de cuivre. À côté de lui, sur une souche d'arbre, vous reconnaissez la massue en os. Autour de la souche sont placés trois bols en cuivre, desquels s'élèvent le rougeoiement des braises, une fumée noire et une odeur d'herbes et de sang. Mais tout cela n'est rien comparé à l'odeur bestiale de la graisse rance, dont vous commencez à comprendre l'origine, en voyant derrière l'orc une créature enchaînée, dodue et pâle, avec une peau grasse et recouvert de croûte de sang noire : un jeune ogre.

Si les Héros passent trop près de l'ogre, il se peut que la nervosité de ce dernier alerte le



Des Orcs
et des Ogres

Pour vous donner une idée de ce que sont un orc et un ogre, nous tenons à décrire brièvement ces créatures.

Il est important de communiquer ces informations à vos joueurs afin qu'ils puissent imaginer la différence entre ces deux êtres.

Les orcs sont généralement comparés à un peuple trapu et petit, mais ils sont aussi très musclés. Leur mâchoire inférieure est dotée de défenses avec lesquelles ils peuvent mordre, même dans la bataille. Leur corps est recouvert d'une fourrure brun-noir, qui agit comme une armure naturelle.

En revanche, les ogres au teint pâle, hauts de 2 pas et demi à 3 pas, dépassent de loin la taille d'un homme. Leur corpulence et leur importante masse graisseuse leur confèrent une protection naturelle. Les ogres sont imberbes et, contrairement aux orcs barbares mais inventifs, peuvent être décrits comme stupides.

Bien qu'ils connaissent le groupe de la famille et peuvent aussi utiliser des outils, leur seul travail dans la vie consiste principalement à assouvir leur insatiable appétit pour la chair humaine.

Valeurs des orcs

EV 30 PR 2 RM 0 AT 13 PA 9
PI 1D6+4 (Arbar) Tir 14 PI 1D+5
(Arc ork)

Valeurs de l'Ogre

EV 45 PR 2 RM 1 AT 12 PA 7
PI 1D6+3 PI (Poing)



GRUZAK MHORDORAI CHAMAN ORC VICIEUX

Ce vieux chaman peut se targuer d'avoir un passé sanglant. Gruzak appartient au clan Mhordorai, une petite tribu, qui appartient à la descendance des orcs keshuwaïs.

Alors que les orcs keshuwaïs sont principalement une tribu pacifique, le clan de Gruzak a toujours été connu pour être rebelle et belliqueux. Alors au fil du temps on en est venu à une augmentation des escarmouches entre les clans pacifiques et le clan de Mhordorai dans lesquels ceux de Mhordorai, sous la direction de

Gruzak, ont finalement été complètement anéantis et éparpillés. Désormais l'orc vieillissant erre avec les membres restants de sa tribu dans la forêt de chênes, à la recherche de la légendaire massue en os, qui va lui permettre de lier un ogre à sa volonté et grâce à lui de prendre sa revanche en baignant les mollassons Keshuwaï dans leur propre sang.

Valeurs du Chaman Orc

EV 30 PR 1 RM 1 AT 12 PA 6
PI 2D6+2 (Grande Massue en os)

shaman. Dans ce cas, il leur faut se cacher rapidement avant que Gruzak ne les remarque.

LE FINALE

Les Héros ont deux priorités : premièrement, Yolande doit être libérée de la tente du shaman. Deuxièmement, ils doivent reprendre la massue en os. Si les Héros, du fait de l'ogre essayent seulement de libérer Yolande, laissez les faire. S'ils ont les bonnes compétences et un peu de chance aux dés ils devraient réussir sans alerter le chaman, annoncez donc aux joueurs leur succès quant au sauvetage de la jeune fille. Cependant, le chaman va alors lier l'ogre à sa volonté et va apprendre au bout de quelques mois à le contrôler et le commander. Cela pourrait offrir une suite passionnante à cette aventure où les Héros devraient protéger le village des orcs et de leur nouvel ogre apprivoisé.

Il est impossible de prédire exactement comment les joueurs agiront dans la scène finale, vous devrez donc improviser quelque peu : demandez des Épreuves de Furtivité, pour que les Héros se comportent calmement; des Épreuves d'Acuité Sensorielle pour trouver Yolande dans la tente du chaman ou pour se mettre à couvert à temps si le chaman regarde dans leur direction ; et des Épreuves de Camouflage afin d'éviter d'être repérés.

Vraisemblablement, les Héros échoueront au dernier moment dans leur tentative de récupérer la massue en os volée par le chaman. Ce dernier se lance alors dans la bataille contre les héros.

Les Héros ne doivent pas rester trop près de l'ogre, car sinon la situation dégénère. L'avidité de l'ogre pour la chair humaine fraîche qui traîne dans la clairière peut le faire se cabrer plusieurs fois et briser ses chaînes. Ensuite, il se jettera comme un prédateur vorace sur l'un des personnages. L'ogre ne s'intéresse ni à l'orc velu, ni au nain à la peau dure. Mais s'ils l'attaquent, il se défendra.

ÉPILOGUE – UNE JUSTE RÉCOMPENSE

Les Héros de retour à Targuleth après cette palpitante bataille contre l'ogre et les orcs et le sauvetage de la belle Yolande seront accueillis comme ils le méritent. La fête en l'honneur de Saint Targuin continue et les Héros ont gagné une place d'honneur bien méritée à la table du festin. Et qui sait, peut-être que Yolande est tombée amoureuse de l'un de ses courageux et vaillants sauveurs ?

Si vous voulez jouer par la suite avec les règles avancées, vos joueurs peuvent inscrire sur leur feuille qu'ils bénéficient de **100 Points d'Aventure (PAV)**, ainsi que de deux **Expériences Spéciales** pour les Aptitudes fréquemment utilisées. Sinon, vous pouvez utiliser un système simplifié avec la règle suivante: tous les 10 PAV une Aptitude ou un Sort peut être augmenté d'un point, tandis que 20 PAV sont nécessaires pour augmenter une Qualité d'un point. Cependant, chaque Aptitude, Sort ou Qualité ne devrait pas être augmentée de plus de 2 points par aventure.

POUR ALLER PLUS LOIN

Ce premier carnet d'introduction vous a donné envie de parcourir plus avant les sentiers du merveilleux monde de l'Œil Noir ? Si la flamme de l'aventure s'est allumé dans votre regard après avoir joué cette première aventure, si la passion de l'explorateur vous anime à la description des contrées de l'étrange et passionnant continent de l'Avesturie, si, tout simplement vous avez pris du plaisir à jouer, alors n'hésitez pas et rejoignez nous sur les chemins de l'aventure !

En français :

- Tout d'abord, suivez ces *Carnets de l'Œil Noir* que nous allons tenter d'étoffer pour offrir à la communauté française l'occasion de découvrir peu à peu ce merveilleux jeu. Le prochain carnet s'intéressera à *Havéna*, la capitale de l'Albernie, ville de tous les mystères !
- La référence première sur internet est le site www.aventurie.com, véritable mine de renseignements sur l'univers et les règles. Sa partie "Documentation" vous permettra de découvrir les règles avancées, de faire votre propre personnage et de découvrir d'autres aspects du monde de l'Œil Noir. Des aventures écrites par la communauté des fans français sont aussi disponibles et n'hésitez pas à faire un tour sur le forum où l'on répondra avec plaisir à toutes vos questions. C'est aussi sur ce site que vous trouverez les *Carnets de l'Œil Noir*.
- Enfin, en source d'informations complémentaires ou par curiosité, sachez que vous pouvez trouver sur la toile les livres de la première édition de l'Œil Noir, qui sont disponibles librement.

En allemand, pour les germanophones :

- Si vous maîtrisez la langue de Goethe, alors jetez vous sur www.ulisses-spiele.de, le site de l'éditeur allemand de Das Schwarze Auge où vous pourrez vous procurer les livres allemands. Nous vous conseillons de commencer par le livre de base *Das Schwarze Auge: Basisregelwerk* (édition 2008) qui est dans le parfait prolongement de ce carnet. Puis, selon que vous déciderez d'approfondir les règles, l'univers ou les aventures, toute une série de suppléments vous seront proposés, chacun dévoilant une partie de ce monde d'une richesse incroyable.
- Le site du Wiki Aventurica (www.wiki-aventurica.de) est quant à lui une gigantesque encyclopédie (en allemand) sur l'univers de l'Œil Noir.

WENDOLYN BOUQUERET

SALTIMBANQUE DE TARGULETH

Age: 22

Taille: 1,88 Pas

Couleur des yeux: marron

Couleur des cheveux: brun

QUALITÉS

CO 11	IN 10	IU 12	CH 13
DE 12	AG 14	CN 12	FO 11

VALEURS GÉNÉRALES

EV 29	EA –	PR 1	RM 3
AT 7	PA 9	TI 13	PI 1D6+1 (Couteaux de Lancer) PI 1D6+2 (Massues de Lancer) PI 1D6+1 (Poignard)

APTITUDES

Physique

Acuité Sensorielle (10/12/12) 3
Athlétisme (14/12/11) 4
Beuverie (12/12/11) 2
Camouflage (11/12/14) 3
Escalade (11/14/11) 5
Furtivité (11/12/14) 7
Maîtrise Corporelle (11/12/14) 9
Natation (14/12/11) 3
Volonté (11/12/11) 2

Social

Nature Humaine (10/12/13) 4
Persuader (11/12/13) 4

Nature

Orientation (10/12/12) 1
Pistage (10/12/12) 1
Survie (12/14/12) 2

Connaissance

Contes & Légendes (10/12/13) 4
Magicologie (10/10/12) -
Théologie (10/10/12) 1

Savoir-Faire

Cuisine (10/12/12) 1
Premiers Soins (10/13/12) 2

Langue

Garethi (Langue maternelle)
Oloarkh 4



Équipement

4 Couteaux de lancer (1D6+1 TP)
4 Massues de lancer (1D6+2 TP)
Dague (1D6+1 TP)
Pantalon en cuir, chemise brodée colorée et
cuissardes
Corde (10 Pas)
Un jeu de cartes et des dés
Argent: 1 Talent, 2 Deniers

Historique

Wendolyn, qui se fait appeler *Wendolynus Spectaculus*, est le cadet d'une famille de 6 enfants de Targuleth. Au milieu d'une famille de rudes bucherons, Wendolyn n'a jamais été très enthousiaste vis-à-vis de ce métier. Il a toujours aimé faire rire et étonner les gens. Il attend chaque année avec impatience la Saint Targuin pour faire ses preuves. Il rêve souvent de partir dans le grand monde et d'émerveiller un public beaucoup plus vaste que celui du village.

Citations

"Oyez ! Oyez ! Habitants de Targuleth, voici maintenant Wendolynus l'incroyable amuseur !"

"Oh, ce n'est rien. Je peux le faire les yeux fermés. Regardez."

ALANEL POCTECOURSE

CHASSEUR DEMI-ELFE

Age: 24

Taille: 1,92 Pas

Couleur des yeux: moucheté d'or

Couleur des cheveux: noir

QUALITÉS

CO 11	IN 11	IU 12	CH 12
DE 12	AG 13	CN 13	FO 11

VALEURS GÉNÉRALES

EV 28	EA 12	PR 2	RM 3
AT 9	PA 9	TI 16	PI 1D6+4 (Arc) PI 1D6+5 (Javelot)

APTITUDES

Physique

Acuité Sensorielle (11/12/12) 7
Athlétisme (13/13/11) 3
Beuverie (12/13/11) 0
Camouflage (11/12/13) 6
Escalade (11/13/11) 2
Furtivité (11/12/13) 7
Maîtrise Corporelle (11/12/13) 4
Natation (13/13/11) 2
Volonté (11/13/11) 3

Social

Nature Humaine (11/12/12) 2
Persuader (11/12/12) 0

Nature

Orientation (11/12/12) 7
Pistage (11/12/12) 7
Survie (12/13/13) 7

Connaissance

Contes & Légendes (11/12/12) 3
Magicologie (11/11/12) -
Théologie (11/11/12) 1

Savoir-Faire

Cuisine (11/12/12) 1
Premiers Soins (11/12/12) 3

Langue

Garethi (Langue maternelle)
Oloarkh 4

SORTS

Axxeleratus (11/13/13) 4
Douceur (11/12/12) 6
Œil de Faucon (12/12/13) 5



Équipement

Lance (1D6+5 PI)
Arc court avec 30 flèches (1D6+4 PI)
Cape en fourrure, pantalon en cuir et bottes en cuir
2 fourrures de rongeur, 2 fourrures de lapin
Ustensiles de cuisine, épaisse couverture de laine
Argent: 2 Talents, 4 Deniers

Historique

Alanel n'est pas réellement originaire de Targuleth. Il a été découvert dans la forêt par ses parents adoptifs il y a des années. Personne ne sait réellement qui sont ses vrais parents ni d'où il vient. Mais on peut voir qu'il a du sang elfique, et il n'est donc pas surprenant que ses pouvoirs magiques l'aident dans son métier de chasseur. Cependant, malgré une vie assez confortable, il désire parcourir le monde pour élucider le mystère de ses origines, de ses parents, des elfes.

Citations

"Mes parents adoptifs ont bien pris soin de moi mais je ne peux ignorer mon héritage elfique. Il est en moi et m'accompagne à chaque instant."

"Arrêtez-vous ! Ce sentier est encore frais. Nous ferions mieux de prendre un chemin différent."

DORLOSCH, FILS DE PIRDOMASCH

GUERRIER NAIN

Age: 39

Taille: 1,36 Pas

Couleur des yeux: brun foncé

Couleur des cheveux: brun

QUALITÉS

CO 13	IN 11	IU 12	CH 11
DE 11	AG 13	CN 14	FO 14

VALEURS GÉNÉRALES

EV 36	EA –	PR 5	RM 4
AT 14	PA 12	TI 11	PI 2D6+2 (Briseroc)

APTITUDES

Physique

Acuité Sensorielle (11/12/12) 6
Athlétisme (13/14/14) 5
Beuverie (12/14/14) 7
Camouflage (13/12/13) 1
Escalade (13/13/14) 2
Furtivité (13/12/13) 2
Maîtrise Corporelle (13/12/13) 4
Natation (13/14/14) -1
Volonté (13/14/14) 8

Social

Nature Humaine (11/12/11) 4
Persuader (13/12/11) 2

Nature

Orientation (11/12/12) 3
Pistage (11/12/12) 1
Survie (12/13/14) 2

Connaissance

Contes & Légendes (11/12/11) 7
Magicologie (11/11/12) -
Théologie (11/11/12) 3

Savoir-Faire

Cuisine (11/12/11) 0
Premiers Soins (11/11/11) 4

Langue

Garethi (Muttersprache)
Oloarkh 4
Rogolan 7



Équipement

Briseroc (hache à double tranchant) : 2D6+2 PI
Cotte de mailles et bottes de cuir épais
Lanterne, lampe à huile
Grande flasque d'eau de vie
Tabac à chiquer
Argent: 1 Ducat, 9 Talents, 8 Deniers

Historique

Dorlosch appartient à une petite famille de nains qui s'est installée il y a deux générations à Targuleth. Puisque son frère a pris la suite de la forge de leurs parents, il a appris le métier de guerrier. Tout juste de retour de sa formation à l'académie, il se réjouit de la grande fête en l'honneur de Saint Targuin et des nombreux litres de bière fraîche qui l'accompagnent. Cependant il ne s'agit pas pour lui que de célébrer, car, en tant que guerrier, il veut mettre son courage, son énergie et son maniement de la hache à l'épreuve.

Citations

"Oh, cette rivière fait partie de moi ! J'aime ce cours d'eau depuis mon enfance, mais ça ne veut pas dire que je vais y plonger."

"J'ai un drôle de sentiment : battons-nous !"

ΟΔΑËN WENZELIN

MAGICIENNE D'ANDERGAST

Age: 21
Taille: 1,68 Pas
Couleur des yeux: bleu
Couleur des cheveux: blond

QUALITÉS

CO 12	IN 14	IU 12	CH 13
DE 12	AG 11	CN 11	FO 10

VALEURS GÉNÉRALES

EV 27	EA 31	PR 1	RM 5
AT 11	PA 10	TI 7	PI 1D6+1 (Baguette)

APTITUDES

Physique

Acuité Sensorielle (14/12/12) 5
Athlétisme (11/11/10) 5
Beuverie (12/11/10) 5
Camouflage (12/12/11) 1
Escalade (12/11/10) 0
Furtivité (12/12/11) 1
Maîtrise Corporelle (12/12/11) 3
Natation (11/11/10) 0
Volonté (12/11/10) 6

Social

Nature Humaine (14/12/13) 2
Persuader (12/12/13) 2

Nature

Orientation (14/12/12) 1
Pistage (14/12/12) 1
Survie (12/11/11) 2

Connaissance

Contes & Légendes (14/12/13) 4
Magicologie (14/14/12) 10
Théologie (14/14/12) 7

Savoir-Faire

Cuisine (14/12/12) 3
Premiers Soins (14/13/12) 3

Langue

Garethi (Langue maternelle)
Bosparan 7
Oloarkh 6



SORTS

Balsamon (14/12/13) 8
Eclair Aveuglant (14/12/11) 6
Fulminictus (12/11/11) 8
Odem Arcanum (14/12/12) 6
Protectio Armatura (12/11/10) 6
Silentium (14/12/13) 5
Somnigravis (14/13/13) 7

Équipement

Baguette magique (1D6+1 PI)
Robe de mage et Gambison
Livre *Le grand voyageur*
Rouleaux de parchemins et crayons de fusain
Flacon contenant une potion (restaure 3D6 points astraux)
Argent: 2 Ducats, 3 Talents, 5 Deniers

Historique

Odaën vient d'une des plus riches familles de Targuleth. Ainsi ses parents l'ont envoyé à l'académie de la grande capitale d'Andergast. Elle a été formée par une guilde de mages compétents, et elle sait que dans le domaine de l'art des arcanes elle est la meilleure. La fête en l'honneur de Saint Targuin est pour elle l'occasion de retourner dans son bien-aimé village natal. Mais si elle apprécie la fête, Odaën estime qu'elle n'y a plus tout à fait sa place.

Citations

"La Maîtresse de la Sagesse tire son savoir de la connaissance des arcanes."
"Je ne vous corrige pas parce que je vous déteste, mais parce que je suis une dame savante et ..."

ANDRA BRIGVEFLORE

GUÉRISSEUSE DE TARGULETH

Age: 24

Taille: 1,81 Pas

Couleur des yeux: gris

Couleur des cheveux: roux

QUALITÉS

CO 11	IN 13	IU 12	CH 14
DE 13	AG 11	CN 11	FO 10

VALEURS GÉNÉRALES

EV 27	EA –	PR 1	RM 3
AT 8	PA 10	TI 11	PI 1D6+1 (Dague)

APTITUDES

Physique

Acuité Sensorielle (13/12/12) 7
Athlétisme (11/11/10) 1
Beuverie (12/11/10) 3
Camouflage (11/12/11) 1
Escalade (11/11/10) 0
Furtivité (11/12/11) 3
Maîtrise Corporelle (11/12/11) 5
Natation (11/11/10) 3
Volonté (11/11/10) 5

Social

Nature Humaine (13/12/14) 7
Persuader (11/12/14) 6

Nature

Orientation (13/12/12) 1
Pistage (13/12/12) 1
Survie (12/11/11) 2

Connaissance

Contes & Légendes (13/12/14) 3
Magicologie (13/13/12) 1
Théologie (13/13/12) 3

Savoir-Faire

Cuisine (13/12/13) 7
Premiers Soins (13/14/13) 11

Langue

Garethi (Langue maternelle)
Oloarkh 4



Équipement

Dague (1D6+1 PI)

Vêtements pratiques de plusieurs couches et bottes en daim

2 Baies à quatre feuilles (herbe restaurant 1D6 PV)

Potion de soin (restaure 3D6 PV)

Une besace contenant diverses autres baies et herbes

Argent: 2 Talents, 5 Deniers

Historique

Dès l'enfance, Andra était doté d'un caractère enjoué. La mort de sa mère, qui portait le même nom qu'elle, a changé cela au fil des ans. Mais Andra s'est promis d'aider toute personne malade et de se consacrer entièrement à l'art de guérir. Elle semble aujourd'hui avoir pris la bonne décision.

En tant que guérisseuse, elle gagne bien sa vie du fait avant tout de son talent dans l'art de la guérison. Son plus grand désir est d'avoir un jour suffisamment d'argent pour se rendre dans l'une des lointaines académies de médecine et obtenir un enseignement de qualité.

Citations

"Eh ! Ne piétinez pas ces buissons ! Regardez, à partir de cette plante là, on peut obtenir une merveilleuse décoction contre les vomissements. Et si on cherche là..."

"Et voilà : de la baie à quatre feuilles pressée, un morceau de tissu, un coup d'alcool ... Oh, ça fait peut-être un peu mal, non ?"

"Venez ! Oui : vous, venez ! Vous avez déjà franchi le pas, vous foulez déjà les sentiers qui mènent vers l'aventure ! Vous trouverez ici quelques feuillets où j'ai soigneusement décrit le monde merveilleux de l'Avesturie. Ouvrez-le et préparez-vous à découvrir votre âme de Héros !"

Dans ce Carnet d'Introduction à l'Œil Noir, vous trouverez tout ce qu'il vous faut pour découvrir ce jeu et jouer votre première partie : un aperçu du monde, une brève description des règles et une aventure pour débiter. Le monde de l'Œil Noir vous attend !

