

Les
Chroniques de Vaelran





Crédits

Coordination éditoriale

Florent Moragas

Développement et rédaction

Téo Chailloux

Relecture et corrections

Alain Piccard, Guillaume Hatt, Asphodèle correction

Direction artistique

Gabriel Pardon, Florent Moragas

Maquette

Josselin Grange

Illustration de couverture

Nicolas Camiade

Illustrations intérieures

David Chapoulet, Pierre Gaux, Antoine Leblanc, Mylène Bertrand

Play-tests, relecture et conseils

Nicolas Buffet, Brice Longuet, Florent Moragas, Christophe Moreno, Frédéric Petit, Sébastien Ciccia, Cyril Berger, Emmanuel Garnier, Téo Chailloux, Eric Dubourg, Gabriel Pardon, Célia Amelot, Jean-Khalil Atallah, Vincent Morin



Odonata éditions

4, rue des Capucines

66350 Toulouges

Contacts : odonataeditions@gmail.com



Les illustrations, textes et logo sont Copyright © Odonata éditions, 4, rue des Capucines, 66350 Toulouges, SIREN : 847 567 971 RCS Perpignan.

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

TABLE DES MATIÈRES

La saveur des Chroniques de Vaelran	4
Pourquoi vous engager chez les Chroniqueurs ?	8
Le monde de Vaelran	12
Jouer aux Chroniques de Vaelran	23
Prétirés	46
Chronique – Le secret d'un Roi	53



LA SAVEUR DES CHRONIQUES DE VAELRAN



CHRONIQUE (nom, fém.): récit dans lequel les faits sont enregistrés dans l'ordre chronologique, dont l'auteur est au moins en partie contemporain et où les événements à grande échelle ont autant de poids que les événements locaux.

Rapport de la Chroniqueuse Maëlys Berthelot et du Chroniqueur Pierre Royet

*Satels 13 Tyruus 2003 SE.
Rédaction principale par Pierre Royet.*

Lors d'une discussion entre moi-même et Maëlys Berthelot, il fut décidé de mener un projet d'affaiblissement de la cour de l'Ouest, l'une des trois cours des Miracles de la ville. Cette idée fut inspirée par l'arrivée récente d'un nouveau procureur, Rhys Noble, un ancien magistrat de Sargoth ayant servi pendant de longues années. Ce Reptilien de loi est particulièrement connu pour ses décisions anti-criminalité et de destruction des noyaux criminels, faisant de lui un vecteur parfait pour nous faire progresser dans la suppression des cours qui gangrèment la capitale depuis tant d'années.

Choisir la cour de l'Ouest fut motivée par son impact direct sur la société. Au-delà des drogues communes qu'elle mettait en circulation, elle s'était tout particulièrement spécialisée dans la Lune d'Argent. Cette substance provoque des hallucinations, un état de frénésie, une fonte dépendance ainsi qu'une dégradation des organes respiratoires et du système nerveux, sa trop grande circulation dans la population induisant un danger important chez les arcanistes. Par conséquent, s'attaquer aux autres cours était, de notre point de vue, moins prioritaire. La cour des Héros s'enrichissait sur des bases plus ou moins répréhensibles sans être une menace directe, et la cour Brune n'engendrait qu'une insécurité restreinte que la garde pouvait juguler.

Notre opération débuta par un rendez-vous avec le procureur Rhys Noble. Nous espérions récupérer de lui des informations à propos de la Reine des Vents, Jade Berthier. Nos informations à son sujet se résumaient au fait que c'était une Elfe Sylvain originaire de Jerith, criminelle depuis son plus jeune âge. Arrivée à Taléra

il y a environ deux ans, elle prit brutalement le pouvoir dans la cour en assassinant son ancien chef. Depuis, elle se fait particulièrement discrète, maintenant les activités de l'organisation comme si de rien n'était. On remarquait toutefois que depuis son ascension au pouvoir, l'activité de la cour était bien plus florissante et plus étendue. Notre entrevue avec M. Noble s'avéra peu concluante, celui-ci ne possédant que peu de preuves à charge contre elle ou ses proches; seuls des vendeurs de petite envergure se faisaient prendre, et eux-mêmes ne savaient rien. Avec si peu d'informations, il nous fallait un nouvel angle d'approche.

C'est à partir de là que nous décidâmes de nous séparer pour nous infiltrer sous couverture dans la cour de l'Ouest. Après avoir prévenu le Maître des Chroniqueurs et nous être suffisamment grimés, nous nous rendîmes à la cour pour une infiltration qui dura deux semaines.

Maëlys, elle, n'eut pas grand-chose à modifier de son passé. Diplômée de l'Ordre des Mages avec une maîtrise ès alchimies, elle se fit passer pour une radiée des académies. Après s'être renseignée sur les productions de la cour, elle découvrit qu'en plus de la Lune d'Argent, celle-ci produisait également de la «liqueur de tarasque», un dérivé de l'opium mélangé à des sels arcanologiques. Un psychotrope commun connu pour ses propriétés anesthésiantes. Elle se servit de cette information pour en produire elle-même et attirer l'attention des autorités de la cour. Une fois celle-ci obtenue, elle raconta son histoire d'emprunt, sa légende, avant de demander une audience. Les gardes, peu coopératifs et patibulaires, furent convaincus, mais elle dû accepter de se faire mettre en cellule en attendant son entrevue. Elle consentit ainsi à rester enfermée quatre jours dans une pièce miteuse, durant lesquels les membres de la cour ne manquèrent pas de la priver de nourriture ou de la droguer grâce aux gruaux qu'on lui donnait à manger, pour faire pression sur elle et la faire craquer. Sa résilience fut suffisante et rien ne lui échappa.

Au terme de ces quatre jours d'enfermement, Maëlys rencontra en personne Jade Berthier, la Reine des Vents. Cette entrevue déboucha sur son intégration dans les rangs de la cour pour participer à la production. Pendant son service, Maëlys manœuvra pour se faire remarquer par la qualité de son travail, tout en sabotant celui de ses «collègues» et en limitant la production. Ces stratagèmes ne furent pas sans conséquences pour la plupart des personnes impliquées, les sentences pouvant aller de la vexation jusqu'à la disparition pure et simple. Et cela induit également la germination d'une haine vis-à-vis de la Reine des Vents. Au terme de deux semaines, Maëlys fut finalement transférée dans un laboratoire extérieur de la cour, situé dans une pièce aménagée en secret dans les égouts, à proximité de l'une des évacuations fluviales. Elle y resta trois jours pour récolter un maximum d'informations avant d'organiser le simulacre de sa mort et de quitter sa couverture.

Pour ma part, grâce à mon expérience de soldat, je pris le parti de me faire passer pour un vétéran sans le sou, délaissé par la couronne, comme il en existe tant, et de jouer de mes compétences pour rejoindre la milice. Pour ce faire, j'ai récupéré une vieille tenue de soldat et d'anciennes armes dans les fournitures de la garde talérienne, puis je me mis à faire la manche dans les alentours de la cour. Après quoi, je fis courir des rumeurs autour de mon existence pour me forger une légende, notamment en discutant avec des sans-abri et en mettant à leur service ma force, pour de l'alcool ou une tranche de pain. Puis je laissai aller tranquillement la supercherie prendre, jusqu'à finalement me faire aborder par des miliciens qui me proposent d'effectuer leurs basses besognes. Avec eux, je participai ainsi à plusieurs petits coups tout en démontrant mon talent. Quand Maëlys reprit contact avec moi, j'avais une assez bonne idée des forces en présence, des mouvements de la milice et surtout de ses chefs.

En croisant nos informations, il nous fut ainsi possible de déterminer le jour idéal pour passer à l'action : le Mortam 7 Lucomin. Ce jour-là, en effet, plusieurs chefs devaient se rendre au laboratoire pour voir l'avancement et surtout, pour préparer et superviser son déménagement. C'est ainsi que je transmis l'information de manière discrète à l'un de mes contacts dans la garde royale, pour que celle-ci puisse passer à l'action. Il ne fallut pas plus de quelques heures pour que l'opération s'organise et soit exécutée la nuit même. En notre qualité de Chroniqueurs, nous avons accompagné le régiment et assisté à la descente. Dans la confusion des combats, Maëlys et moi firent en sorte de tuer tous les membres présents qui pouvaient nous connaître. Au total, les affrontements aboutirent à onze prisonniers et dix morts, dont certains chefs capables de nous identifier. Le laboratoire fut ensuite bouclé par la garde pour y mener des investigations avant d'être finalement détruit.

Remis au Maître des Chroniqueurs le Mortam 7 Lucomin

Un coup mortel porté au trafic de Lune d'Argent



Mortam 7 Lucomin au soir, une opération d'éclat fut menée par la garde de Taléra contre la criminalité de la ville. Après avoir découvert l'emplacement d'un important laboratoire de drogue dans les égouts de la ville, la garde frappa rapidement et sans pitié contre les malfaiteurs. Nos Chroniqueurs présents lors de l'assaut racontent qu'un détachement entier de la garde fut déployé et fit face à une résistance farouche d'une vingtaine d'individus. Si elle mit tout en œuvre pour appréhender un maximum de hors-la-loi, certains moururent dans l'opération. Fort heureusement, aucune victime grave n'est à déplorer du côté des forces de l'ordre.

D'après les informations, le laboratoire appartiendrait à la cour de l'Ouest et sa terrible dirigeante : la Reine des Vents, Jade Berthier. Celui-ci produisait depuis déjà plusieurs mois, de grandes quantités de Lunes d'Argent, une drogue particulièrement néfaste pour les citoyens de Taléra et l'ensemble du royaume, provoquant notamment une dégradation des fonctions respiratoires et nerveuses.

Ce coup porté est le premier asséné aux sphères criminelles de la ville, mais l'arrivée récente du nouveau procureur, Rhys Noble, connu pour sa politique d'éradication du crime, devrait entraîner d'autres actions de ce genre. À n'en pas douter, les organisations faisant du mal aux citoyens de la capitale n'ont plus beaucoup de jours à vivre.

Haestoria esser escrare per cei qi a elvins

— L'Histoire est écrite par ceux qui la vivent.





POURQUOI VOUS ENGAGER CHEZ LES CHRONIQUEURS ?



Les *Chroniques de Vaelran* est un univers de « Modern Hard Fantasy » aux larges inspirations de cape et d'épée dans un monde où vivent Humains, Elfes, Nains, Reptiliens et Draconiens. Mêlant intrigues de cour, enquête urbaine et exploration du monde, vous êtes un Chroniqueur œuvrant secrètement à la conception d'un monde.

La voie du Chroniqueur

Aujourd'hui, vous êtes un Chroniqueur. Aujourd'hui, vous agissez au nom d'une volonté supérieure. Aujourd'hui, vous œuvrez dans l'ombre à la création d'une **Utopie**.

Mais avant de rejoindre cet Ordre millénaire, vous étiez un Vaelroyen comme les autres, foulant les terres de ce monde et embrassant la vie. Vous êtes la descendance d'une des nombreuses espèces Souveraines créées par les dieux de jadis. Vous êtes né au sein d'une des nombreuses nations de Vaelran, et avez grandi nourri de sa culture et de ses traditions. Avec les années, vous avez forgé votre être puis choisi un chemin de vie : peut-être étiez-vous un soldat, un voyageur, un marin, un commerçant, un bandit ou un scientifique par exemple. Quoi qu'il en soit, vous avez développé les compétences, les savoirs et les histoires qui vous définissent désormais.

Au terme de tout cela, vous avez un jour eu envie de changer et rejoindre l'illustre Ordre des Chroniqueurs et sa vocation journalistique. Peut-être aspiriez-vous à le rejoindre pour briller avec lui, pour retranscrire et témoigner des événements du monde ou simplement pour en percer les mystères. Les Chroniqueurs vous ont formé, ils vous ont appris les rudiments du métier et petit à petit, vous avez pris conscience de l'influence qu'ils exerçaient, tant par leurs articles que par les actions dissimulées qu'ils entreprenaient. C'est alors qu'on vous avait été jugé prêt à découvrir leur plus grand secret, celui de leurs véritables motivations : manipuler, façonner et guider les sociétés de Vaelran pour voir éclore l'**Utopie**.

Quand cette éclatante vérité frappa votre regard, l'Ordre vous laissa face à un choix : partir et reprendre votre ancienne vie en feignant l'ignorance, ou participer et devenir un véritable Chroniqueur et œuvrer à l'accomplissement

du grand dessein de l'Ordre. Vous aviez vu leurs bienfaits, vous aviez vu qu'ils étaient capables de changer les choses qui n'allaient pas en Vaelran. C'était suffisant pour porter allégeance et les rejoindre tout en gardant vos convictions personnelles.

Pour les Vaelroyens, vous êtes officiellement des journalistes, vous racontez l'Histoire. Mais en secret, vous êtes les façonneurs de l'Histoire. Vous êtes les metteurs en scène agissant dans les coulisses des sociétés. Vous êtes les chefs d'orchestre invisibles de Vaelran. Aujourd'hui, vous êtes un Chroniqueur.



L'Utopie

L'Utopie. Ainsi est nommé le grand dessein de l'Ordre des Chroniqueurs. Cette Utopie se veut être l'étape finale de l'évolution de Vaelran, un état dans lequel le monde est à l'image de celui des dieux. Après tous, les dieux ont quitté Vaelran en disant à leur création que cela était possible à force d'évolution.

Ce monde est imaginé comme une société globale et collective, où les ressources seraient illimitées et accessibles à tous, faisant disparaître les notions de propriétés et d'accumulation des richesses. De la même manière, chacun serait libre de vivre comme bon lui semble, car libéré du travail dans ses aspects pénibles et aliénants ; chacun pourrait se consacrer autant qu'il le désire à ce qu'il aime faire. Le modèle de l'Utopie permet ainsi aux individus de ne se dédier qu'aux éléments essentiels au développement d'une civilisation : les arts, les sciences et les loisirs. Chacun se verrait libre de pleinement jouir du bonheur et de son existence. Les seuls besoins qui subsisteraient seraient la connaissance, ainsi que l'amélioration de soi-même et des autres.

Pour permettre l'avènement de l'Utopie, l'Ordre est conscient que de nombreux et profonds changements

et progrès sont nécessaires. Socialement et culturellement, les modes de pensées se doivent de devenir plus solidaires, équitables et égalitaires. Politiquement, il est nécessaire de progressivement détruire les anciens modèles de société, notamment basés sur l'accumulation de richesses et la propriété. Aussi, l'Utopie se doit d'être gouvernée par un nombre restreint d'êtres dépourvus de toute convoitise et de toute nécessité temporelle ou matérielle, afin de n'être dirigée que par la raison et la morale. Enfin, scientifiquement, il faut permettre une meilleure compréhension du monde, de l'impact des individus sur celui-ci, et une meilleure maîtrise des savoirs afin de les exploiter pleinement, sans risque et efficacement.

La fin justifie les moyens, car la fin sera morale

Voici le credo derrière chaque action de l'Ordre des Chroniqueurs. À cela s'ajoute la Raison, élevée comme valeur suprême devant diriger les actes de tous les Chroniqueurs. Ce faisant, aucune de leurs actions ne peut être mauvaise ou immorale, car la finalité sera la création de l'Utopie. C'est ainsi que les Chroniqueurs se doivent de toujours envisager les choses sur le long terme. Qu'importe le prix et les conséquences au moment présent, seul le résultat final compte, même si celui-ci n'apparaîtra que dans 1, 10 ou 100 ans. Pour permettre la construction de l'Utopie, il est indispensable d'agir sur de multiples plans dans les sociétés de Vaelran, dont trois principaux : la politique, la recherche scientifique et l'exploration.

Ces différentes approches sont retranscrites dans les **Chroniques de Vaelran** par des styles de jeu inspirés du cape et d'épée ainsi que du récit d'aventure. Les missions possibles d'un Chroniqueur sont variées, pouvant aller du simple jeu de cour, avec ses intrigues, complots et autres manipulations, à des péripéties dans les vastes terres de Vaelran, sur les traces d'une légende, afin d'en percer ses secrets. Les Chroniqueurs agissent ainsi autant en milieu urbain que rural ou sauvage. Ils interviennent partout où le changement peut être provoqué ou en train de se dérouler. Certaines missions peuvent avoir des objectifs clairs, avec un projet précis : éliminer une menace pour l'Ordre ou les sociétés, infiltrer une organisation pour récolter des informations, manipuler des décisions politiques pour faire passer une réforme, évaluer les bénéfices/risques d'une innovation scientifique avant de décider de son avenir, ou encore, enquêter sur une légende. Mais les Chroniqueurs ne s'arrêtent pas là, car chaque membre est libre d'agir comme il l'entend, et il peut lui-même amorcer un projet au service du grand dessein de l'Ordre.

Les Chroniqueurs se font les décisionnaires de l'ombre de Vaelran. Ils évaluent et font les choix pour construire l'avenir du monde, peu importe les conséquences présentes.

Le monde de Vaelran

L'univers des **Chroniques de Vaelran** est dit de « Modern Hard Fantasy ».

La *Hard Fantasy* est un sous-genre de la *Fantasy*, cousin de la *Hard SF*, qui se caractérise par un univers de *Fantasy* se voulant plus réaliste et crédible. Il n'exclut pas l'existence de la magie, d'espèces non humaines, de dragons, etc., mais leur présence est expliquée de manière plus rationnelle. Le meilleur exemple dans l'univers des **Chroniques de Vaelran** est la magie. Celle-ci appartient à une science plus large appelée « Arcanologie », se basant sur des propriétés physiques de ce monde et permettant de plier en partie l'ordre naturel à sa volonté. Comme n'importe quelle science, elle est étudiée et recèle son lot de faits, de théories et de mystères. L'Arcanologie est d'ailleurs une science si développée en Vaelran, qu'elle a depuis longtemps supplanté de nombreuses autres sciences. Certaines inventions telles que la poudre noire et les armes à feu n'ont jamais vu le jour, car elles ont été remplacées par les pouvoirs des arcanistes. Les débuts de l'électricité n'ont pas encore eu lieu, mais peut-être qu'une innovation arcanologique viendra lui donner naissance. Cela n'empêchera toutefois pas des actes incroyables et des exploits hors du commun. La réalité d'un Vaelroyen est différente de la nôtre, car pour lui, la magie fait partie de son quotidien.

Les **Chroniques de Vaelran** peuvent aussi être caractérisées comme de la *Modern Fantasy*. Les sociétés de Vaelran ressemblent plus ou moins à ce qui est pour nous la fin de l'époque Moderne, à la jonction entre la fin du XVIII^e et le début du XIX^e siècle, dans une ère préindustrielle. Si pour nous de nombreux aspects médiévaux persistent dans ce monde, c'est avant tout car ils continuent de trouver un usage en Vaelran. Une armure de plate reste une excellente protection contre les sorts des mages par exemple, pour autant, certaines épées ont évolué vers des rapières plus élégantes. La mode s'est trouvée un style plus léger et confortable. L'école est devenue une institution accessible à tous, et les villes se modernisent, s'agrandissent et attirent de plus en plus de citoyens.





Des nations en mosaïque d'espèces

Le monde moderne décrit dans les **Chroniques de Vaelran** est depuis déjà plusieurs siècles constitué de pays et de plusieurs espèces. Celles-ci cohabitent ensemble sur un même territoire, formant des nations, unies, malgré leurs différences spécifiques, par une culture commune.

Ces nations sont construites autour d'un pouvoir central, un État qui solidarise le pays ; c'est l'émergence des États-nations. Ainsi, un Nain vivant dans le royaume de Velu ne se considérera pas comme différent d'un Humain de ce pays, car tous deux partagent la même culture, les mêmes traditions et les mêmes récits ; ils sont veluciens avant d'être un Nain ou un Humain.

Néanmoins, malgré la construction d'une unité nationale dépassant la question de l'espèce des individus, il n'en demeure pas moins des différends. En effet, les États se sont formés autour de l'espèce qui dominait l'ancien pays, et donc, la plus présente. Selon les pays du monde, des inégalités persistent entre les espèces qui constituent la population de cette nation, et toutes n'ont pas les mêmes droits.

Des pays à l'union fragile

Il y a de cela 3000 ans, les pays et peuples de Vaelran s'unirent pour faire face à un ennemi commun : les Daegias et leur créateur, le dieu déchu Caltharian. Ce que l'on nommera la Grande Guerre fut remportée, mais le monde fut au bord de la ruine et la menace de leur ennemi latente. C'est ainsi que Vaelran resta uni pendant de longs millénaires.

Mais, siècle après siècle, les Daegias sont devenus de plus en plus rares, leur lointaine menace n'inquiète plus beaucoup. Leur existence, qui unissait jusqu'à présent les pays de Vaelran, se fait de moins en moins ressentir. Ainsi, la coopération des pays se délite progressivement au profit du développement des intérêts personnels. Chacun désire obtenir l'hégémonie en étant le plus puissant, le plus riche, le plus savant ou tout à la fois.

L'Empire de Salamander cherche à restaurer une vieille gloire pour retrouver une place de guide du monde, mais il est freiné par son isolationnisme, ne se mélangeant que trop peu avec le monde. De son côté, le royaume de Calu connaît de nombreuses avancées scientifiques, mais il reste réticent à les partager avec le monde, par rancœur ou volonté de dépasser les savoirs arcanologiques de ses voisins. Que dire de la monarchie absolue du Royaume-Uni d'Aunoadh, conservatrice, et où les Elfes sont les seuls décisionnaires, alors que toutes les espèces de son peuple ne jouissent pas d'une vie de cinq siècles. Le royaume de Velu, et sa monarchie au système fragmenté, conduit trop souvent à de petites guerres internes entre comtes

ou seigneurs, ou parfois à des complots visant à renverser une partie du pouvoir. Enfin, les Cités-États de l'archipel de l'Espoir : d'un côté Ossacle, la puissante cité d'or où l'esclavagisme est légal ; de l'autre, Dhavspéra, l'influente cité maritime qui domine le commerce de la mer de Spera et de l'Archipel.

Aujourd'hui, grâce à l'Ordre des Chroniqueurs, la paix règne encore en Vaelran et aucun conflit majeur n'a éclaté entre les pays. Ils ont veillé dans les coulisses à préserver la paix entre les États. Cela est nécessaire pour l'accomplissement de l'Utopie, car une nouvelle Grande Guerre n'est jamais loin. Malgré toutes, si les États sont apaisés, les nations elles, entretiennent leurs rivalités, car les Chroniqueurs peuvent difficilement influencer des millions d'individus.

Afin que la paix dure, les Chroniqueurs doivent veiller à son maintien et à l'union des pays, des États et de leurs nations malgré leurs volontés indépendantes. Car qui sait quand une plus grande menace pourrait frapper Vaelran ?



LE MONDE DE VAELRAN



L'histoire de Vaelran

L'Ère ancienne (-200 à -1)

Il était une fois, de vastes terres verdoyantes et pleines de vie sauvage. Sur celles-ci, aucune civilisation ne s'était développée et n'avait perduré. Puis un jour, onze êtres foulèrent de leurs pieds ces contrées. Ils venaient d'une dimension nommée Aurius, et ils étaient les Auriens. Leur sagesse était immense, et leur compréhension de l'Univers si grande qu'ils avaient acquis des pouvoirs incommensurables. Ils étaient comme des dieux.

Ébahis par ces terres, ils voulurent y créer une nouvelle vie, une vie pour habiter et découvrir ce monde. Ensemble, ils créèrent quatre espèces.

Dans les cristaux naquirent les Dragons, les plus sages de tous et pouvant ressentir l'éther, l'énergie qui parcourait le monde.

Dans le bois, les Elfes, dotés d'une immense longévité, pouvant observer le temps et à qui on confia la mission d'être les gardiens du monde vivant.

Dans la pierre, les Nains, résistants et forts, à qui on confia la mission d'être les gardiens de la beauté du monde.

Enfin, des poussières des autres créations naquirent les Humains, à la vie courte, mais animée par une grande curiosité, une faculté d'adaptation et une volonté de progrès. On leur confia la mission d'explorer et de découvrir le monde.

Ce monde fut nommé Vaelran, et ces espèces désignées comme Souveraines. Les dieux auriens, comme ils furent désignés, les éduquèrent et leur apprirent à ériger les premières civilisations. Ils enseignèrent à leurs créations que le savoir était le pouvoir, et qu'un jour, quand leurs connaissances et leur compréhension du monde seraient assez grandes, ils pourraient être comme les dieux et créer un monde idyllique. Après quoi, ils partirent avec une promesse: ceux qui suivront leurs enseignements et se montreront justes dans leur vie se verront accorder une nouvelle vie, éternelle, aux côtés des Auriens. Aussi, ils laissèrent derrière eux des Aegias, leurs premiers enfants d'un temps jadis, afin de guider les peuples.

Ainsi s'acheva l'Ère ancienne et débuta la Première ère. Ainsi débuta l'Histoire de Vaelran, il y a 4000 ans.

La Première ère – l'Âge des dieux (1 à 990 PE)

Après le départ des dieux, le premier millénaire de la Première ère fut appelé l'Âge des dieux. Ce fut pour les espèces Souveraines une époque de croissance, de développement et de découvertes. Des États émergèrent et établirent des relations, chaque espèce grandissant paisiblement dans un coin de Vaelran. Durant le premier siècle, une nouvelle espèce naquit également, née d'une évolution accélérée par les restes de la magie de la déesse Elewyn: les Reptiliens. Plus tard, de l'union entre un Aegia et une Humaine naquit un enfant, un hybride. Cet événement força le départ des guides auriens, les Dragons récupérant la charge de veiller sur les peuples. Bien que cette époque ait connu évidemment des troubles et les premières guerres, c'était un âge d'or.

Le Simulacre daegique (991 à 1019 PE)

Hors de Vaelran, dans la dimension d'Aurius, une ombre menaçait la création des dieux. Caltharian, fils de Sérégon, roi des dieux, tenta d'assassiner son père pour prendre le trône. Mais ce fut un échec, et l'Aurien fut emprisonné dans le vide dimensionnel. Malheureusement, il se libéra de sa prison et voyagea secrètement jusqu'en Vaelran. Là, il se présenta aux rois et reines comme le fils de leur créateur, venu pour les guider. À partir de ce jour, il observa les peuples Souverains, et il n'eut que du mépris pour cette création. Elle était imparfaite, faible, empreinte de vices et prompte à la destruction. Elle ne pouvait que souiller le monde qui lui avait été donné.

Caltharian jugea qu'autre chose devait les remplacer, et il voyagea jusque dans la dimension chaotique d'Arcuneos pour y créer une nouvelle espèce, parfaite et pure: les Daegias. Il les prépara à la guerre et à la conquête de Vaelran pendant deux décennies. Puis vint le jour où une armée attaqua sans crier gare la cité-montagne de Litmond. Elle était menée par une mystérieuse femme d'apparence humaine, désignée comme la Reine Althéa.

Ainsi débuta la Grande Guerre.

La Grande Guerre (1019 à 1062 PE)

Après le premier assaut, six années passèrent durant lesquels Caltharian œuvrait dans l'ombre et où la figure de ce conflit était Althéa. Cette Reine menait ses troupes à la conquête de Vaelran avec une force insurmontable. Il fallut attendre l'an 1025 pour que des espions découvrent que Caltharian était le véritable maître de cette horreur. Althéa n'était en réalité qu'une humaine devenue générale des armées de Daegias, et elle n'était pas la seule. On découvrit plus tard que Samaël Herummor, le plus puissant mage que Vaelran

ait connu, et Crainelle, fils d'Adamarsil, l'Empereur des Dragons et premier-né des dieux, avaient rejoint le Dieu Déchu. Ils étaient les Princaes, des êtres avec qui Caltharian avait partagé une parcelle de son pouvoir, accomplissant une « Ascension ». Des émissaires daegias offrirent la même possibilité aux peuples. C'est ainsi qu'apparurent les espèces appelées Daegias corrompus, et les quinze Seigneurs daegias. Ces décennies de guerre ébranlèrent le monde, le corrompirent et le conduisirent à sa ruine. Deux tiers des Dragons et plus d'un tiers des autres espèces souveraines périrent dans ce conflit.

Le salut vint d'Aethar, le Dragon Noir, un être créé par les Dragons grâce aux Auriens. Bien que ne pouvant intervenir directement, ils purent transmettre à leurs enfants comment vaincre le Dieu déchu. Caltharian ne pouvait être tué, mais il était possible de l'emprisonner pour de bon. Là, la Grande Guerre bascula et s'acheva.

La fin de la Première ère (1063 à 2000 PE)

Caltharian défait, la victoire laissait un goût amer. Il fallait panser de profondes et larges plaies. Si le Dieu Déchu n'était plus une menace, les Daegias subsistaient, réfugiés en Arcuneos, inatteignables et planant comme une menace indicible. Le millénaire qui suivit fut long, empreint de conflits, de chutes et de peurs. À plusieurs reprises, les Daegias revinrent pour mener des escarmouches, mettant les Dragons et leur Empire à genoux. Fort heureusement, deux des trois Princaes furent vaincus dans leur orgueil de vengeance, non sans emporter avec eux Adamarsil et Aethar ; seule Althéa attendit. C'est au XX^e siècle qu'un espoir de renouveau apparaît, avec l'arrivée d'une nouvelle espèce : les Draconiens. Ils sont les descendants d'un peuple qui précéda les Souverains et qui muta grâce, encore une fois, à la magie résiduelle des dieux. Ces nouveaux enfants furent accueillis avec joie par les Dragons. Ils voient en eux les héritiers de l'Empire qu'ils ont bâti.

Ainsi s'acheve la Première ère, avec l'élévation de ce jeune peuple, et le retrait des Dragons de la face du monde, cachés dans leurs cités-montagnes.

La Seconde ère

La Seconde ère est le début d'un âge de changement. Les plaies commencent à guérir et une nouvelle géopolitique se construit en Vaelran avec l'émergence des États-nations. Mais dans l'ombre de cette paix, Althéa fait son grand retour. Une nouvelle guerre se déclenche, une guerre brève, qui loin d'embraser le monde lézarde ses fondations et sème les graines de la discorde. On découvre alors qu'elle est à la recherche des deux enfants d'Aethar, gardés secrets par les Dragons. Le conflit s'acheve lorsque la Reine tue Aethia, la fille du Dragon Noir, avant de mystérieusement disparaître, pour de bon. Quant au fils d'Aethar, nul ne sait ce qu'il devient.

Après cela, Vaelran peut véritablement commencer à voir l'avenir s'éclaircir, les Daegias se font de moins en moins présents, devenant une menace lointaine. Le monde n'a plus que ses propres affaires à régler. Si l'Histoire des siècles qui suivent n'est pas celle d'un conte de fées, la vie suit son cours, avec ses malheurs et ses joies, ses bienfaiteurs et ses tyrans, ses révolutions et ses institutions.

Cette époque jusqu'à nos jours, année 2003 de la Seconde ère, est connue comme l'Âge de la Renaissance. Malgré une ombre planant de nouveau sur le monde, jamais Vaelran n'a connu une paix aussi longue depuis ses débuts.

Pendant combien de temps cet équilibre va-t-il encore perdurer ?

Les Chroniques nous le diront.



Le royaume de Velu

Formé à partir 1085 de la Première ère, le royaume de Velu est le dernier État de Vaelran à s'être constitué. Celui-ci est né de l'union de plusieurs royaumes s'étant alliés après les crises de la Grande Guerre. Il se construit autour des royaumes de Taléra, Jerith et Numa, avant d'intégrer les vestiges du royaume de Shéune, puis celui de Sargoth.

Après quoi, le royaume se construit comme une entité politique forte, connaissant une croissance et un rayonnement importants dans tout Vaelran grâce à des innovations scientifiques, techniques et culturelles. Il démontra également un esprit socialement progressiste, ses idées se répandant facilement grâce à son influence. Aujourd'hui, le royaume de Velu est le plus puissant État derrière l'Empire, avec une forte aura culturelle et politique, notamment grâce au fait que sa capitale, Taléra, accueille l'essentiel des sièges de Guildes et d'Ordres. Il possède également la plus importante population de Vaelran, avec environ 52,6 millions d'habitants. L'essentiel de celle-ci est rural, et ses terres sont parsemées d'une multitude de villages et de hameaux. Enfin, tout le territoire est interconnecté par un important réseau de routes ainsi que par des aqueducs alimentant les centres urbains.

Sur le plan géographique, le royaume est le plus vaste de tout Vaelran, parcouru par de nombreux fleuves et au relief peu élevé. Toutefois, sa variété de paysage est très importante, tout comme son climat. Si l'essentiel de son territoire profite d'un climat tempéré, avec un été doux et un hiver occasionnellement glacial, sa partie nord possède un froid rude dans les terres, et humide sur les littoraux. À l'inverse, ses côtes sud ont un climat maritime avec des étés chauds et secs, ainsi que des hivers doux et humides. On y trouve même une région humide et chaude dans le sud-est, avec de grands marécages.

La culture velucienne est riche de variété et de mixité, issue des nombreuses nations ayant participé à son édification, marquée par de nombreuses cultures locales. La créativité et l'inventivité sont aussi deux valeurs encouragées par le royaume. Le duché de Taléra est notamment connu pour avoir une grande culture manufacturière, scientifique et artistique. À cela s'ajoute le fait que la capitale soit une grande plaque tournante économique vaelroyenne, de par sa position géographique, mais aussi grâce aux nombreuses organisations majeures qui y sont représentées.

Sur le plan politique, le royaume de Velu est un État aujourd'hui défini comme une monarchie parlementaire élective, dotée d'une Constitution qui sépare et définit les pouvoirs et définissant les droits et devoirs de ses citoyens. Celle-ci comprend deux organes : la Cour, détentrice du pouvoir exécutif, et le Parlement, possédant le pouvoir législatif. La Cour est formée du monarque, tenant le rôle de chef d'État, et des six ducs occupant les postes de ministres ; ils sont

toutefois le plus souvent représentés à la capitale par leurs vice-ministres. Le Parlement quant à lui est constitué de 499 membres élus par suffrage universel direct à travers le royaume. Tous les citoyens du royaume peuvent se présenter aux élections, à condition de n'être rattachés à aucune organisation ou de ne détenir aucune fonction politique. Enfin, la dernière strate politique de Velu est celle des subdivisions territoriales : comtés, baronnies et seigneuries. Ceux-ci sont choisis par le duc à la tête de la région et fonctionnent selon un système féodal. Ainsi, ils forment le plus souvent des familles à la tête d'un territoire et se transmettent le pouvoir de manière dynastique, tant que le duc ne décide pas de les révoquer. Bien que soumises à son autorité directe, ces familles possèdent une relative autonomie. Ainsi, il peut même arriver qu'une guerre soit déclenchée entre deux territoires et s'achève avec la victoire d'un parti, sauf intervention du duc ou du monarque.

À l'échelle de mondiale, le royaume de Velu jouit de bonnes relations avec les autres royaumes souverains, entretenant de nombreuses alliances scientifiques, commerciales et militaires.

Envers l'Ordre des Chroniqueurs, le royaume de Velu est l'un des États avec qui les relations sont les plus favorables. L'Ordre s'y est ainsi très bien implanté et y jouit d'une influence immense. Le rôle de vecteur d'informations joué par les Chroniqueurs est également apprécié par les dignitaires du royaume, notamment sur les plans intellectuels et géopolitiques. Enfin, les membres de l'Ordre sont régulièrement sollicités dans les sphères politiques en tant que médiateur ou conseiller.

Les autres États de Vaelran

En plus du royaume de Velu, Vaelran compte plusieurs autres États formant sa géopolitique mondiale. S'ils sont historiquement peuplés par une Espèce souveraine installée dans cette région depuis l'Ère ancienne, ayant constitué la culture du pays, ils ont depuis longtemps évolué sous la forme d'État-nation. Les nombreuses migrations liées aux guerres ainsi que les échanges commerciaux ont provoqué des mouvements de population formant aujourd'hui des États plurispécifiques soudés par une base culturelle commune.

Empire de Salamander

L'État le plus puissant en Vaelran est l'empire de Salamander, situé par-delà la mer d'Ether Drago, au nord-ouest de Velu. À l'origine habité par les Dragons jusqu'à la fin de la Première ère, il est aujourd'hui sous la domination des Draconiens. Il s'agit d'un État centralisé unissant trois royaumes. Chacun d'eux est administré par un monarque détenant les droits régaliens locaux, mais soumis à l'Empereur. L'Empire est également un État stratocratique, où seuls les individus ayant accompli le service militaire peuvent acquérir les droits politiques.

Aujourd'hui, l'Empire a une politique extérieure isolationniste, privilégiant des liens diplomatiques minimes et limitant les alliances durables avec les autres États. Enfin, les Dragons n'ont pas totalement disparu de l'Empire, ils forment une entité politique indépendante et autarcique, cachée dans des cités-montagnes dont seul l'Empereur connaît les emplacements. À noter que l'Empereur et le reste du gouvernement impérial se considèrent comme les intendants de Salamander, les seuls vrais détenteurs du pouvoir étant les Dragons.

Royaume de Calu

À la frontière terrestre ouest de Velu se situe le royaume de Calu. Il est installé sur un vaste territoire montagneux, enclavé dans la chaîne montagneuse et traversé par les fleuves de Rey et de Khaz. Il s'agit d'un royaume peuplé en grande partie par les Nains, et aussi de l'État avec la moins grande mixité spécifique. On dit souvent des Calutiens qu'ils sont durs comme la pierre et rigoureux comme leurs hivers. Dans leur société, la discipline ainsi que la réflexion rationnelle et rigoureuse sont des valeurs fondatrices. La solidarité tient également une place importante, tous les citoyens étant encouragés à contribuer au bien-être et au développement de la communauté. En découle un État basé sur une doctrine méritocratique. Cela a donné naissance au dernier élément constitutif de Calu, une tradition appelée « Memoduns », ou « Mémoire des Ancêtres ». Géré par une institution parallèle au gouvernement, c'est elle qui possède le pouvoir d'offrir à tout citoyen un titre, des honneurs et une inscription dans les mémoires. L'institution joue également un rôle dans la désignation des dirigeants. Bien qu'étant une monarchie parlementaire oligarchique, ses membres sont issus des familles évaluées par le Memoduns comme les plus prestigieuses et méritantes. Enfin, la société calutienne possède un rapport particulier avec les disciplines arcanologiques. La raison est que les Nains, formant le plus gros de sa population, sont une Espèce souveraine dépourvue de la capacité à maîtriser la magie. Ainsi, les sciences formelles furent toujours privilégiées, cantonnant l'arcanologie à l'étude théorique, à l'alchimie et à l'enchantement, les Calutiens s'étant d'ailleurs rendus maîtres dans ce dernier domaine.

Royaume-Uni d'Aunoadh

Aux confins sud-ouest de la Grande Mer se trouve l'État le plus éloigné des autres en Vaelran : le Royaume-Uni d'Aunoadh. Situé sous des latitudes tropicales, ce vaste territoire insulaire et archipélagique fut colonisé par les Elfes de l'ancien royaume du Shéune au cours du XI^e siècle de la Première ère. Lors de la colonisation, les trois espèces elfiques se répartirent les terres de ce nouveau territoire, chacune établissant son propre royaume. Toutefois, ils perpétuèrent leur tradition d'un gouvernement en triumvirat ; ils formèrent ainsi le Royaume-Uni

d'Aunoadh. Souvent décrits comme figés dans le temps, les Aunoadhiens font évoluer leur société lentement et avec patience. Ils préfèrent le plus souvent observer le changement à l'extérieur pour n'appliquer à eux-mêmes que le bon. Par ailleurs, sa population étant largement dominée par les Elfes et leur importante longévité, le renouvellement des générations se fait lentement. Contrairement aux autres États de Vaelran, l'Aunoadh est particulièrement rural, bien que cela soit à nuancer compte tenu de l'étalement des villes et d'une urbanisation mettant l'accent sur les grands espaces.

Décrire la culture aunoadhienne n'est pas une chose aisée, le Royaume-Uni d'Aunoadh étant constitué de trois royaumes indépendants, chacun possède sa propre culture. Ils partagent toutefois un socle commun, tourné vers un respect profond envers le monde vivant et sauvage. S'il fallait définir brièvement la culture des différents royaumes, voici ce qui pourrait en être dit : l'Aunoadh Blanc prône la tolérance, l'ouverture d'esprit, la diplomatie et le pacifisme, couplé à une nation marchande et maritime. L'Aunoadh Sylvain est davantage une civilisation forestière, son peuple privilégiant une activité de chasseurs-cueilleurs et une osmose avec le monde sauvage. Enfin, l'Aunoadh Noir, de par ses conditions climatiques plus rudes, prône une certaine loi du plus fort, considérant la résilience comme une qualité indispensable et méprisant la faiblesse.

Archipel de l'Espoir

Territoire insulaire de la mer de Spera, l'Archipel de l'Espoir n'est pas à proprement parler un État, mais plutôt une constellation. Il fut très tôt colonisé par les peuples du continent de Veluca avant d'obtenir son indépendance, puis de s'organiser sous la forme de cités-États. Si chacune de ces cités a développé une culture qui lui est propre, toutes partagent une philosophie commune les ayant construites : l'Archipel est un lieu d'autonomie où tout est faisable et où chacun peut construire ce que bon lui semble. Dans ce vaste ensemble constitué d'une multitude de petites cités-États, deux d'entre elles s'avèrent particulièrement puissantes et influentes géopolitiquement : Dhavspera et Ossacle.

Dhavspera peut être définie comme la cité-État la plus rayonnante de l'Archipel, commerçant grandement avec l'ensemble de Vaelran et ayant acquis une influence hégémonique sur la mer de Spera grâce à sa flotte. La cité a ainsi réussi à s'établir comme une plaque tournante du commerce espérien, toutes les cités de l'Archipel faisant transiter leurs marchandises par Dhavspera. Fortement inspirée de la culture impériale, Dhavspera éleva au rang de loi le Code des Justes, suivant et étudiant les enseignements auriens, dragoniques, et plus largement la philosophie. On y considère la réflexion sur les savoirs et l'art de la rhétorique comme fondamentaux, et les débats publics y sont courants dans des lieux de discussions tels que des forums. Le gouvernement de la cité est

tenu par un monarque dit « de droit divin », celui-ci se désignant comme le mandataire des enseignements des dieux et de l'empire des Dragons.

Ossacle quant à elle est une cité-État plus marginale, dotée d'un régime politique autoritaire gouverné par un « Maître Suprême ». Dans cette cité, la loi du plus fort règne en maître et la société est structurée autour d'un système de castes complexe. L'intégralité des individus y est hiérarchisée selon un critère unique : la richesse. En découle une société où chaque individu est soumis à un autre, le concept allant jusqu'à l'esclavage, fait unique en Vaelran. La culture ossacienne défend l'idée qu'il existe un ordre naturel entre les individus, où les plus forts doivent gouverner les faibles et que l'égalité pure est absurde.

Espèces, États et nations

Le rapport entre les espèces et les peuples en Vaelran a grandement évolué au cours de son Histoire. Les États qui se formèrent durant le premier millénaire étaient essentiellement composés de membres d'une même espèce, donnant naissance au concept d'« Espèce souveraine ». Ce n'est qu'après la Grande Guerre, à partir de 1088 PE, que les populations vaelroyennes commencèrent à se mélanger en raison des mouvements migratoires. C'est alors qu'émergea le concept de « nation », défini par l'unité culturelle d'un ensemble d'espèces sur un territoire donné. À cette époque encore, les États gouvernaient un territoire plurinational.

À partir de la Seconde ère commence à apparaître le concept d'État-nation, notamment impulsé par l'empire de Salamander. Il s'agit alors de créer pour le peuple une unité nationale autour de l'État. Dans l'établissement de ce vaste projet, l'espèce des individus n'a que peu d'importance, étant supplantée par la culture et les valeurs partagées. Dans le même temps naît le principe de citoyenneté, reconnaissant juridiquement que tous les membres de sa population sont égaux. Le modèle est rapidement copié à travers tout Vaelran, car permettant une plus grande cohésion entre le pouvoir et ses citoyens. Toutefois, bien que chaque État soit multispécifique, le gouvernement reste dominé par l'espèce la plus présente sur le territoire, et donc la plus ancienne. La raison à cela découle des grandes différences de longévité entre les espèces, pouvant créer des inégalités dans la représentation et la succession des dirigeants, les États de Vaelran étant des monarchies où le dirigeant reste en place jusqu'à sa mort.

Enfin, malgré la mixité spécifique et le concept de nation, il existe différentes formes de discriminations en Vaelran. On en retrouve trois principales : la xénophobie, basée sur une discrimination entre les populations issues d'États différents, indifféremment de leur espèce ; elle est la plus répandue et représentée. Vient ensuite le racisme, où les individus d'une espèce donnée vont discriminer les individus de la même espèce

sur des critères de différence. Elle touche le plus souvent des personnes originaires de deux pays différents. Enfin, la forme la plus ancienne est le spécisme. Aujourd'hui marginale, elle se base sur une hiérarchisation des espèces.

Ordres et Guildes

Les Ordres et les Guildes en Vaelran ont une histoire ancienne qui remonte aux premières associations d'individus. Pendant très longtemps, ces deux termes avaient une définition vague, les Ordres étant des associations idéologiques là où les Guildes étaient professionnelles. C'est en 1189 SE, à l'issue de la signature de la « Convention des Organisations Vaelroyenne » (COV), que le statut exact des Ordres et Guildes fut défini. La COV codifia alors précisément le rôle de chacun, ainsi que leurs droits internationaux. Elle établit également une règle d'or pour les deux types d'associations : leurs actions doivent être considérées comme politiquement neutres et leurs activités ne peuvent en aucun cas être pratiquées en faveur directe d'un pouvoir.

Un Ordre se définit comme une association d'individus régie par des doctrines et œuvrant à l'accomplissement d'un certain nombre de missions définies. L'activité des Ordres est réalisée à but non lucratif et obéit le plus souvent à une philosophie ou un dogme. À noter que les Ordres disposent d'un privilège unique leur octroyant un droit de justice sur leurs membres en cas de crime ou de délit. Toutefois, ce droit ne couvre pas les actions ayant un lien avec les sphères politique ou économique d'un État, les meurtres de fonctionnaires ou les « maléficiens ».

Une Gilde se définit comme une association ou coopération de personnes œuvrant dans une activité commune. Elle réunit le plus souvent des individus ou des entreprises d'une même profession, afin de créer une institution administrative coopérative, le plus souvent en vue de réglementer leur corps de métier et de défendre leurs intérêts à plus large échelle. L'activité des Guildes est généralement réalisée à but lucratif.

L'Ordre des Chroniqueurs

Une brève histoire

L'Ordre des Chroniqueurs est fondé en 1176 de la Seconde ère dans la Cité-État de Dhavspera. Il s'agit à l'origine d'une compagnie de mercenaires, les Wyvernes d'Argent, qui, après 40 ans de service, décide de changer d'activité. Témoins de nombreux événements durant leur carrière, les membres de la compagnie ne peuvent que constater une altération des récits par les hérauts, scribes et seigneurs. Plutôt que relater des faits, ils racontent des histoires glorifiantes ou humiliantes les individus. Mécontents de cette utilisation de l'Histoire, les mercenaires commencent à rédiger les chroniques de tous les événements dont ils sont témoins, ce le plus fidèlement possible. Celles-ci sont regroupées dans

un ensemble d'ouvrages qu'ils auto-publient. C'est alors un immense succès. Désirant poursuivre leur œuvre, ils constituent l'Ordre des Chroniqueurs, ses membres se présentant comme des témoins de l'Histoire, rapportent les événements de Vaelran à chacun au travers de leurs chroniques. Avec leur naissance, la profession de journaliste émerge également.

Fort de son succès, tant littéraire qu'intellectuel, le jeune Ordre se développe, voyant ses rangs comme son influence grandir progressivement. C'est ainsi qu'ils ne tardent pas à créer de nouveaux comptoirs pour s'étendre en Vaelran. Mais secrètement, les dirigeants de l'Ordre des Chroniqueurs aspirent à un projet bien plus vaste. Plus que l'appropriation de l'Histoire par les puissants, ils sont également témoin de prises de décisions absurdes, égoïstes et hors de toute logique ou raison. Ce constat écœure les Wyvernes d'Argent

et les pousse à chercher une solution. Il faut trouver un moyen de changer le cours des choses de manière durable et contrôlable. C'est avec cette idée en tête qu'ils fondent une organisation dans l'ombre de Vaelran, un acteur extérieur et banal d'apparence, autonome et neutre afin d'être une main invisible capable de manipuler les sociétés pour en maîtriser la progression et établir un ordre nouveau. Ainsi naît réellement l'Ordre des Chroniqueurs.

Le but premier des Chroniqueurs est d'étendre l'emprise de l'Ordre à travers Vaelran afin de pouvoir en contrôler toutes les strates et d'accomplir ses desseins. Par ailleurs, chacun de ses membres joue un rôle de premier plan dans l'évolution des sociétés, car ce sont eux qui mettent en applications les directives définies par les maîtres. C'est à eux que revient de juger la pertinence de leurs actes



sur le temps long et la prise de décision dans l'instant présent. Pour cette raison, les Chroniqueurs sont formés et encouragés à faire preuve de prévoyance et de patience.

Au fil des siècles, les œuvres de l'Ordre portent plusieurs fois leurs fruits et ils développent une influence indéniable à travers Vaelran. Les Chroniqueurs s'avèrent être très appréciés par les citoyens et les intellectuels, leur statut d'Ordre garantissant un nouveau pouvoir, neutre et détaché des pouvoirs étatiques. Ils se créent ainsi une emprise dans les sociétés, avec un rôle crucial : celui de la circulation de l'information. L'Ordre devient un acteur avec lequel les États doivent composer, l'organisation s'implantant durablement dans tous les milieux. De même, leurs chroniques sont rapidement considérées comme des sources historiques riches, neutres et fiables. Elles sont ainsi abondamment exploitées par les savants, jusqu'à intégrer les programmes scolaires. Enfin, l'influence des Chroniqueurs les pousse à être régulièrement sollicités comme conseillers, scribes, érudits ou diplomates.

On peut ainsi dire que depuis sa fondation, l'Ordre des Chroniqueurs s'avère être une réussite. Il a su se créer une couverture solide et crédible, réputée et leur donnant de nombreux accès. Ces agents de l'ombre peuvent ainsi aisément manipuler l'organisation du monde, façonnant l'Histoire selon leurs propres desseins.

Enfin, ce contrôle n'est pas la finalité de l'Ordre, mais le moyen pour accomplir son dessein d'instaurer un ordre nouveau dont les Chroniqueurs sont à la fois les idéaux, les gardiens et les dirigeants. Ce but est appelé l'Utopie : un monde global et unifié où chaque être serait libre de vivre comme il le désire, sans notion de richesse ou de limitation d'accès au savoir, à l'art et aux loisirs.

Secteurs des Chroniqueurs

En intégrant l'Ordre, chaque Chroniqueur se voit invité à rejoindre l'un des quatre secteurs de l'Ordre, correspondant à sa spécialité journalistique. Même si celui-ci définit un rôle parmi les Chroniqueurs, la nature de leurs missions conduit bien souvent les secteurs à s'entremêler.

Explorateur : spécialisés dans l'exploration et la découverte du monde, ils étudient les mythes et légendes de Vaelran, allant à la rencontre de l'Histoire antérieure aux peuples Souverains. Leur but est d'infirmier ou confirmer leurs existences tout en perçant leurs secrets. À chacune de leur découverte, les Chroniqueurs doivent déterminer l'apport de celle-ci pour le monde et décider de son avenir. Entre archéologue, érudit et historien, ils sont les décisionnaires des voiles qui occultent les mystères de Vaelran.

Intrigant : classe politique des Chroniqueurs, ils sont ceux agissant au plus près des sphères du pouvoir. Opérant souvent dans l'ombre, comme conseillers des puissants ou médiateurs, ils sont ceux dont le rôle est le plus proche

des volontés de gouvernance de l'Ordre et de la réponse aux enjeux du temps. De par leur proximité avec les organes décisionnels de Vaelran, ils sont également les espions et le renseignement de l'Ordre.

Chercheur : vecteurs du progrès scientifique et technique en Vaelran, ils assistent les génies de ce monde et transportent les savoirs. Mais ils sont aussi les gardiens de l'évolution, surveillant les recherches afin de s'assurer que le développement prenne la bonne direction. Les interventions de ces Chroniqueurs consistent souvent à accélérer le progrès quand il est jugé bon, et à le ralentir, voire le détruire, quand il est mauvais.

Guetteur : bras armé de l'Ordre, gardien de ses actes et protecteur de son secret, ils sont aux yeux du monde des journalistes de guerre. Communément, leur rôle s'approche fortement de celui de mercenaires, s'engageant dans les opérations demandant des aptitudes martiales, sur les théâtres d'opérations militaires ou répondant simplement à des offres susceptibles d'avoir une valeur pour les desseins de l'Ordre. Au-delà de cela, ils sont également les gardiens de leurs frères et sœurs, veillant sur les autres Chroniqueurs et s'assurant qu'aucune trahison ou dérive n'émerge.

Courants de pensée

Bien que l'Ordre forme une organisation unie par un but, chaque Chroniqueur n'embrasse pas exactement de la même manière son devoir ; de même, leurs opinions concernant l'Ordre ne sont pas homogènes. On distingue ainsi trois grands courants de pensée au sein de l'organisation.

Cette situation n'est pas tabou ou secrète, les divergences d'opinions étant totalement acceptées et même encouragées ; l'intolérance est à l'inverse sévèrement condamnée, de même que toute forme de discrimination.

Zélotes : représentant une minorité des membres de l'Ordre, les Zélotes sont des individus dont l'adhésion aux idéaux de l'organisation est entière. Élevant ceux-ci au rang de dogme absolu, ils sont entièrement dévoués à la réalisation de ses desseins. Pour ainsi dire, fanatiques à la cause et conscients de l'être, ils sont prêts à tout pour accomplir les objectifs de l'Ordre ; à leurs yeux, c'est leur devoir de guider les ignorants. En dépit de cette dévotion absolue, les dirigeants de l'Ordre se méfient de ces Chroniqueurs, craignant qu'ils ne fassent trop de zèle et ne mettent en péril l'organisation. Toutefois, ils forment un groupe dont l'extrême fidélité permet d'accomplir les actions les moins reluisantes, et pourtant utiles. Ils représentent environ 15 % des effectifs de l'Ordre.

Loyaux : les Chroniqueurs dits « Loyaux » sont ceux dont l'allégeance est pleinement acquise, ayant été convaincus du bien-fondé des actions de l'Ordre et qui adhère à son idéologie. Toutefois, cette fidélité demande souvent à voir concrètement les conséquences positives de leurs actes, sous peine de lentement se dégrader. C'est

pourquoi ces Chroniqueurs sont le plus souvent sollicités dans des missions à court ou moyen terme. Ce groupe est de loin le plus hétéroclite de l'Ordre, les raisons de leur loyauté pouvant varier en fonction de chaque individu. C'est aussi le courant de pensée majoritaire, représentant environ 55 % des effectifs de l'Ordre.

Sceptiques : ce groupe réunit tous les membres de l'Ordre dont la loyauté envers l'Ordre n'est pas pleinement acquise en dépit de leur allégeance. Bien qu'ayant vu les bienfaits des actions menées par les Chroniqueurs, les sceptiques conservent une méfiance importante envers cette organisation de l'ombre ; ils craignent le plus souvent qu'il ne s'agisse que d'une façade pour des plans néfastes. Ainsi, ils ont autant accepté de rejoindre l'Ordre pour agir dans un but qui leur semble louable que pour surveiller celui-ci. Très souvent, les membres qualifiés de sceptiques se savent étroitement surveillés par l'Ordre en raison de cette loyauté en demi-teinte, et rares sont ceux ayant accès à des fonctions administratives importantes. Toutefois, ils sont jugés utiles pour les intérêts de l'Ordre. La majorité des membres ayant cette perception font partie des Gueuteurs, et ils représentent environ 30 % des effectifs de l'Ordre.

Ordre des Mages

L'Ordre des Mages est l'un des plus anciens de Vaelran, fondé au début de la Première ère. Son but est d'être une institution universelle d'étude et de régulation de l'arcanologie. Installé dans des lieux appelés « Académie », l'Ordre y réunit gratuitement tous les individus souhaitant étudier les disciplines de cette science et se consacre également à leur formation. Sa création permit de fédérer la pratique de la magie ainsi que de donner lieu à un encadrement et une réglementation de celle-ci à l'échelle de Vaelran, en collaboration avec les États.

L'Ordre donna notamment naissance à une certification de maîtrise, dont les détenteurs sont appelés « Mage » et possédant l'autorisation d'user de leurs pouvoirs dans un cadre professionnel ; ceux n'en possédant pas sont appelés « Sorcier ». Plus tard, l'Ordre établit le concept d'une discipline scientifique plus large, connue sous le terme d'Arcanologie.

Aujourd'hui, l'Ordre des Mages joue toujours un rôle de premier plan dans les domaines liés aux sciences arcaniques, avec une influence non négligeable marquant autant les aspects culturels, scientifiques, politiques ou économiques de Vaelran.

Ordre des Templiers

L'Ordre des Templiers est né au début du III^e siècle de la Première ère, suite à un terrible incident magique appelé la « Nuit des Morts ». Ce tragique événement poussa les royaumes à souhaiter qu'il existe une forme de contrôle de l'Ordre des Mages, mais celui-ci refusa toute ingérence étatique. Il fut alors suggéré de créer

un second ordre, avec pour vocation la sécurité arcanologiques en Vaelran. Si l'idée fut accueillie avec méfiance, elle fut malgré tout acceptée, et ainsi naquit l'Ordre des Templiers.

Se positionnant comme une organisation parallèle à l'Ordre des Mages, les Templiers jouent un rôle de surveillance, de protection et de contrôle des pratiques arcanologiques. Formant des soldats spécialisés dans la lutte anti-magie, l'Ordre s'est également vu attribuer le privilège d'être le référent à toutes les questions juridiques relatives à l'arcanologie, travaillant en étroite collaboration avec celui des Mages. Les Templiers possèdent également le pouvoir de juger et d'exécuter une sentence immédiate, leurs permettant de condamner eux-mêmes ceux qui utilisent l'arcanologie à des fins criminelles, notamment des arcanistes appelés « maléficiens ». Enfin, suite à la Grande Guerre, les Templiers ajoutèrent également à leurs missions la lutte contre les Daegias en raison de leur maîtrise des sciences arcaniques, et du fait que la plupart d'entre eux possèdent des facultés magiques.

Aujourd'hui, l'Ordre des Templiers compte parmi les plus puissantes et influentes organisations de Vaelran. Malgré des relations parfois tumultueuses avec l'Ordre des Mages, les deux groupes parviennent à fonctionner dans une quasi-symbiose, ayant finalement la même vocation : permettre un développement des sciences arcaniques.

L'Ordre des Chevaliers Gris

L'Ordre des Chevaliers Gris fut fondé durant le VII^e siècle de la Seconde ère. Ses premiers membres s'établirent dans une ancienne forteresse perdue dans les Monts Gelés, remontant à l'époque de la Grande Guerre. Son histoire nébuleuse est source de nombreuses légendes, tant cet Ordre s'avère reclus et ses membres mystérieux. Leurs principes dictent qu'ils doivent parcourir les terres de Vaelran afin de venir en aide à quiconque en fait la demande, errant sans autre objectif que celui-ci. À cela s'ajoute un principe de renoncement absolu à toute gloire, tout bien et tout titre, car les chevaliers gris n'agissent pas pour eux-mêmes. Enfin, la valeur fondatrice et emblématique de cet Ordre est leur neutralité en toute chose et en tout temps ; certains se disent être au service de l'équilibre du monde. Ils n'agissent jamais pour des actions à portée politique ou économique, ils ne défendent aucune cause, philosophie ou dogme, et ils ne portent jamais de jugement sur quoi que ce soit. À noter qu'ils acceptent n'importe qui dans leurs rangs si celui-ci respecte les valeurs de l'Ordre, chaque membre laissant son passé à l'entrée de la forteresse.

Guilde du Commerce

Fondée au début de la Seconde ère de Vaelran, sa création trouve son origine dans l'alliance de plusieurs corporations de métiers et de guildes à travers tout Vaelran. Le but de cette alliance était de créer une structure fédérant les affaires économiques et d'obtenir une unité commerciale à travers le monde.

Le premier acte majeur que la Guilde accomplit fut l'établissement d'une devise unique entre tous les États, facilitant les échanges et les prix. Cette monnaie unique est basée sur un système trimétallique : les Dragons d'Or, les Couronnes d'Argent et les Terres de Bronze. Le second acte marquant de l'organisation fut d'établir un système universel des poids et mesures. Encore une fois, l'intérêt de ce système était de faciliter les échanges à travers Vaelran. Les unités établies sont les mètres, kilogramme, seconde et kelvin, bien que cette dernière unité soit préférée par une plus ancienne : le celsius.

Aujourd'hui, la Guilde du Commerce joue un rôle crucial dans le système économique global, agissant de concert avec les États de Vaelran dans la régulation et la législation des marchés.

Système monétaire vaelroyen

La monnaie vaelroyenne est basée sur un système trimétallique Or – Argent – Bronze.

- **Dragon d'Or (DO)** : monnaie de compte, pièce de salaire. Son usage est attribué aux dépenses de hautes valeurs. Poids : 10 g.
- **Couronne d'Argent (CA)** : monnaie usuelle, pièce de référence. Son usage est celui des dépenses du quotidien. Poids : 5 g. Il faut 100 Couronnes d'Argent pour 1 Dragon d'Or.
- **Terre de Bronze (TB)** : monnaie usuelle, pièce divisionnaire. Son usage est celui des dépenses à faible valeur du quotidien. Poids : 2 g. Il faut 10 Terres de Bronze pour 1 Couronne d'Argent, et 1000 Terres de Bronze pour 1 Dragon d'Or.

L'Arcanologie

Présentation

L'arcanologie, ou science arcanique, est un domaine scientifique pour étudier, comprendre et expliquer les phénomènes métaphysiques de l'Univers. Elle s'intéresse spécifiquement à la dimension de l'éther, aux Esprits et à l'énergie éthérée, et comporte trois grandes disciplines : la magie, l'enchantement et l'alchimie.

À l'origine de ce domaine se trouve l'éther. La compréhension est l'essence même de cette discipline, car tout résulte de son exploitation. De celle-ci découlent ses deux éléments fondamentaux : l'énergie éthérée et les Esprits.

Les Esprits sont des entités métaphysiques omniprésentes dans toutes les dimensions et sont décrits comme les « agents de l'Univers ». Ils ont en effet la capacité de créer des phénomènes magiques et de modeler le monde physique ; ils sont responsables de toutes les actions qui s'y produisent.

L'énergie éthérée, ou éther, est la source du pouvoir des Esprits. Il s'agit d'une énergie exotique très mal comprise. C'est sur cette énergie que reposent toutes les applications de l'arcanologie. Grâce à sa manipulation, il est possible de temporairement contrôler un Esprit, afin qu'il influence le monde matériel selon notre volonté.

La Magie

La magie consiste en l'étude et l'utilisation de l'énergie éthérée par un individu ou un groupe d'individus afin de façonner le monde physique. On parle alors d'arcaniste.

Ce domaine est divisé en plusieurs branches, chacune correspondant à la maîtrise d'une forme de magie précise. Celles-ci sont appelées Arcanes et sont au nombre de sept. L'apprentissage de la magie est relativement aisé et accessible à n'importe qui ; seule l'espèce des Nains en est incapable. Pour ce faire, il est nécessaire que l'apprenti débute sa formation durant une période appelée « âge de connexion », dépendant de l'espèce. Après quoi, le futur arcaniste devra créer un lien avec une catégorie précise d'Esprit, définissant alors l'Arcane qu'il maîtrisera. Une fois le lien établi, celui-ci est définitif. La faculté d'un arcaniste à produire des sorts est liée à la capacité de son Esprit propre à emmagasiner et libérer de l'éther, indispensable pour tout phénomène magique.

La magie fait partie des domaines arcanologiques les plus connus de Vaelran, la raison étant simplement qu'elle est la plus visible et spectaculaire. La maîtrise magique est aussi relativement accessible, environ 13 % des Vaelroyens étant arcanistes. De nombreux corps de métier emploient des arcanistes, leurs pouvoirs étant un outil utile. La pratique est toutefois contrôlée dans une certaine mesure par l'Ordre des Mages, celui-ci délivrant un diplôme autorisant l'arcaniste de faire usage de la magie de façon professionnelle. Les personnes détenant le diplôme sont appelées mages, là où ceux

ne l'ayant pas sont désignés comme des sorciers. Enfin, les arcanistes ayant commis un crime à l'aide de leurs pouvoirs sont appelés maléficiens.

Arcane du Feu

Probablement l'un des Arcanes les mieux connus, il est généralement perçu comme l'un de ceux avec le plus grand potentiel de destruction. Un adepte de cette discipline est capable de créer, manipuler et contrôler des combustions, pouvant prendre la forme de flammes ou d'explosions. Grâce aux Esprits de Feu soumis aux volontés de l'arcaniste, celui-ci peut remplacer les trois éléments nécessaires à ce type de réaction par l'énergie éthérée.

L'arcaniste peut également contrôler la température des combustions, pouvant aller dans de rares cas jusqu'à 1000 °C, il ne peut abaisser la température à un degré inférieur à la chaleur corporelle de l'arcaniste. Il possède également une emprise sur la température des matériaux à l'état solide; une fois arrivé au point de fusion ou de sublimation, il n'est plus possible d'avoir une emprise sur le matériau.

Arcane de la Terre

De loin l'Arcane Élémentaire le plus populaire de Vaelran, il est également le plus répandu, essentiellement dans le monde rural. Il possède en effet de nombreuses applications au quotidien pour les agriculteurs. Ses pouvoirs permettent de créer, manipuler et contrôler tout ce qui est de nature minérale et végétale; ces deux éléments sont regroupés sous le concept générique de « terre ».

Le pouvoir le plus emblématique de cet Arcane est la faculté de se métamorphoser en animal. Il s'agit de l'aptitude la plus complexe à maîtriser, demandant de connaître impérativement la morphologie et l'anatomie de la bête que l'on souhaite incarner. À partir de là, l'arcaniste peut modifier sa structure pour adopter la forme de l'animal; toutefois, sa biologie reste fondamentalement identique. Ce dernier point contraint les arcanistes à prendre des formes animales physiologiquement proches d'eux: les mammifères pour les Humains et Elfes, les reptiles pour les Draconiens et Reptiliens. Cela limite aussi aux animaux organiquement terrestres. Par ailleurs, ce pouvoir ne confère que l'aspect et la structure, sans aucune faculté supplémentaire.

Arcane de Vie

Incarnation directe des bienfaits issus des disciplines magiques, l'Arcane de Vie est un véritable symbole de vertu dans le monde de l'Arcanologie. Les pouvoirs de cet Arcane permettent de renforcer un ensemble de capacités, mais aussi de protéger et guérir les êtres vivants.

Le cœur de cet Arcane est d'exploiter l'énergie éthérée dans le but d'accélérer le processus de guérison d'un corps, permettant ainsi de soigner les blessures.

Toutefois, même si ce pouvoir permet des miracles, il n'est pas sans limites. Les lésions les plus graves demandent en plus des soins médicaux classiques. De même, si ce pouvoir peut accélérer et renforcer la guérison, il ne peut s'affranchir de certaines limitations de l'organisme.

Un autre pouvoir réputé est la manipulation du système nerveux pour « soutenir la vie ». Ces sorts, dits de « bénédictions », stimulent temporairement l'organisme des individus de différentes façons, améliorant par exemple leur réactivité, leur tonicité, la vitesse de réflexion, etc.



Enfin, les arcanistes de Vie peuvent utiliser leur emprise sur le système nerveux pour générer des « illusions ». Ils peuvent alors altérer les sens d'une personne ou d'un groupe, et produire des sortes d'hallucinations.

Contrairement à une croyance populaire, les arcanistes de vie peuvent également user de leurs pouvoirs de manière offensive en envoyant de simples décharges d'éther sur leurs ennemis, capable de blesser comme n'importe quelle autre magie.

Arcane de Mort

Si tous les Arcanes sont vus avec une certaine méfiance en raison des pouvoirs qu'ils confèrent à leurs adeptes, certains ont une aura plus vive que d'autres. C'est notamment le cas pour celui de Mort, dont les capacités lui ont parfois valu une réputation macabre et sombre. Pour autant, il est important de préciser qu'il n'est pas spécifiquement mal vu. Leurs capacités restent toutefois redoutées, et les praticiens sont parfois incompris, car entretenant une relation étrange avec le monde de la non-vie. Les pouvoirs de cet Arcane permettent d'affaiblir, de détériorer ou de détruire les êtres vivants, ainsi qu'une faculté à manipuler l'organique devenu inerte.

Grâce à l'énergie éthérée, les arcanistes peuvent manipuler l'entropie des corps, vivants ou inertes. Ils peuvent ainsi conduire à une dégradation des cibles, soit une dégradation légère avec des sorts dits de « Faiblesse », soit des réactions plus violentes pouvant créer de vives douleurs, des plaies spontanées, une dégradation voire une nécrose des chairs. Dans une moindre mesure, ce pouvoir d'entropie des corps peut également agir sur les corps inertes, non-vivants ou inorganiques. Cet Arcane est également capable de produire un phénomène générant une fluctuation chaotique de l'éther, perturbant les sens ou les capacités cognitives.

Le pouvoir le plus iconique de cette discipline est la nécromancie. Grâce à un jeu habile entre plusieurs éléments, un nécromancien peut exploiter le cadavre des êtres vivants afin de les relever et de s'en servir comme pantins. Toutefois, il est impératif que les muscles, le cerveau et une partie du système nerveux soient suffisamment conservés pour permettre une mobilité. Celui-ci obéit alors pleinement aux volontés de l'arcaniste l'ayant généré. Les morts-vivants ainsi créés ne possèdent aucune conscience ni mémoire de leur vie. La nécromancie est également un pouvoir encadré par la loi, celle-ci interdisant de relever un cadavre une fois celui-ci récupéré par les autorités ou mis en bière.

L'Alchimie

L'alchimie est un domaine de l'arcanologie, consistant en l'étude et l'exploitation des essences de l'énergie éthérée. Elle s'intéresse à son extraction et son utilisation afin de créer des réactions et des phénomènes magiques. Il s'agit de l'un des domaines les plus anciens, mais aussi le plus répandu et accessible en Vaelran.

Notamment connue pour ses facultés bienfaitrices, il n'est pas rare qu'un individu en connaisse les rudiments pour créer une potion basique. À défaut d'en avoir les compétences, de nombreux apothicaires mettent leur talent à disposition en vendant des composants et des préparations communes.

Cette discipline possède trois grandes applications : les potions, à vertu curative et fréquemment utilisées par la population ; les poisons, utilisés pour la chasse ou la lutte contre les nuisibles ; et enfin les explosifs, réservés aux professionnels et aux militaires.

Le principe de base de l'alchimie consiste en l'utilisation de l'essence contenue dans l'éther de chaque matériau. Celle-ci est obtenue par une extraction via un solvant, sa nature déterminant les propriétés qui pourront être obtenues avec l'essence. Une base neutre permettra d'obtenir des effets bénéfiques et donc à usage des potions, tandis qu'une base acide ou alcaline fournira des effets néfastes. Dans le cas d'un acide, celui-ci sera utilisé dans les poisons, là où un solvant alcalin aura des propriétés instables et donc à destination des explosifs. Une fois les essences obtenues, elles peuvent être combinées avec d'autres de la même nature dans une préparation plus complexe. C'est cette préparation alchimique qui permettra d'obtenir des effets magiques divers.



JOUER AUX CHRONIQUES DE VAELRAN



Le chemin du Chroniqueur

Aujourd'hui, vous agissez au nom d'une volonté supérieure. Aujourd'hui, vous œuvrez dans l'ombre à la création d'une utopie.

Vous avez prêté allégeance, pour des convictions qui vous sont personnelles. Pour les Vaelroyens, vous êtes publiquement des journalistes, mais secrètement, vous êtes les façonneurs de l'Histoire.

Aujourd'hui, vous êtes un Chroniqueur.

Rédiger une Chronique, raconter une Histoire

Bien que le journalisme soit une couverture pour les Chroniqueurs, il n'en reste pas moins une part importante de leur activité. C'est un exercice auquel il faut se plier pour entretenir le secret, et c'est un moyen efficace d'influencer le monde par l'information. C'est ainsi qu'après chacune de leurs missions, les Chroniqueurs doivent s'armer de leur plus belle plume et rédiger leur chronique.

Après la résolution de la chronique, invitez vos joueurs à se concerter pour construire leur récit, à raconter la mascarade qu'ils présenteront au monde et qui dissimulera leurs actes et desseins. Dans les faits, ils ne sont que des journalistes, rapportant des faits dont ils ont été observateurs ou sur lesquels ils ont pu investiguer. Chaque événement, chaque acte et chaque décision rapportée doit naître d'une personne tierce, ou au pire le fruit du hasard. C'est aussi pour eux l'occasion de mettre en avant certaines personnes ou au contraire d'en décrédibiliser d'autres.

En fonction de leurs véritables actes, mais aussi et surtout de leur chronique, le **Maître des Chroniques (MC)** peut leur attribuer un certain nombre de **Points de Chronique (P.C)** en récompense. En moyenne, les Chroniqueurs doivent recevoir au moins 5 P.C par chronique.

Un Chroniqueur

Pour plonger dans les **Chroniques de Vaelran**, vous allez incarner un personnage, un alter ego dans cet univers parmi six personnages prêtirés. Celui que vous choisirez est défini par un ensemble d'éléments, montrant ses forces et faiblesses, des bribes de son passé et ce pour quoi il est le plus doué. Dans les grandes lignes, chaque personnage est défini par 3 **Aspects**, 9 **Caractéristiques** et 18 **Compétences**.

Aussi, pour chaque Chroniqueur présent autour de la table lors de votre première séance, 2 **Points de Chroniqueurs** seront ajoutés à la réserve ; ils seront utiles pour les premiers paris.



Aspects

Les Aspects sont la base composant tous les êtres de Vaelran. Au nombre de trois, ceux-ci sont le **Corps**, l'**Âme** et l'**Esprit** ; chacun d'eux représente une facette de l'Être. Chaque espèce possède un Aspect naturellement dominant. Chaque **Aspect** est lié à trois **Caractéristiques** précises, découlant de sa nature.

À la création, le joueur ne peut avoir qu'un seul point dans l'un des trois **Aspects**, celui-ci dépendant de son espèce, symbolisant son affinité naturelle et innée. Plus tard, les **Aspects** pourront être amenés à évoluer au fur et à mesure du développement du personnage grâce aux Dons.

Le score d'un **Aspect** permet au Chroniqueur de relancer un nombre équivalent de **D12** échoué.

Corps : le Corps est l'enveloppe physique d'un être, le réceptacle de son Âme et de l'Esprit qui s'est lié à elle. Il est la partie permettant à un être d'interagir avec le monde et la matière de manière directe. Cet **Aspect** est lié à **Puissance**, **Dextérité** et **Endurance**.

Âme : l'Âme est la partie immatérielle d'un être, le fondement de ses émotions, de sa volonté propre et de l'instinct. Elle est aussi la partie définissant sa personnalité et tous les éléments définissant le « soi ». Cet **Aspect** est lié à **Charme**, **Conciliation** et **Coercition**.

Esprit : l'Esprit est une entité, tirée des Éthers pour venir créer le lien entre l'être et le monde, entre le Corps et l'Âme. Au sein d'un être, il est le fondement de la raison, de la pensée et de la logique pure; il est aussi la source des pouvoirs Arcaniques pouvant être développés. Cet **Aspect** est lié à **Intelligence**, **Logique** et **Sens**.

Caractéristiques

Général

Les **Caractéristiques** d'un personnage représentent l'ensemble de ses capacités de base. Elles sont en quelque sorte le potentiel naturel qu'un Chroniqueur possède quand il entreprend des actions. Elles ne reflètent toutefois pas l'état physique ou mental de celui-ci. Par exemple, avoir un faible score en **Endurance** ne veut pas dire que vous êtes incapable de courir, en **Charme** ne veut pas dire que vous êtes repoussant ou en **Intelligence** ne signifie pas que vous êtes stupide. Les **Caractéristiques** sont au nombre de **9**, regroupées dans les trois **Aspects**.

Chaque **Caractéristique** a un score compris entre **1** et **5**. Lors de la création de personnages, le joueur doit effectuer certains choix pour définir ses scores dans les neuf **Caractéristiques**. Enfin, au fil de ses aventures et de son évolution, les **Caractéristiques** pourront être développées davantage.

Le score des **Caractéristiques** correspond au nombre de **D12** qui seront lancés lors d'un test. Elle illustre sa manière de réaliser l'action et doit être cohérente avec celle-ci. Elles servent également à définir un ensemble de dérivés propres à chaque personnage.

Présentation

Corps

Puissance (PUI) : désigne la puissance musculaire du personnage et son maniement des armes demandant de la puissance musculaire. Les connaissances issues de cette caractéristique correspondent aux éléments liés à la force physique. Influe également sur la **Vigueur**.

Dextérité (DEX) : désigne l'agilité physique du personnage et son habileté manuelle. Les connaissances issues de cette caractéristique correspondent aux éléments liés à la souplesse d'un corps, ainsi qu'à l'ensemble des savoirs dont les techniques demandent de la précision. Influe également sur l'**Initiative**.

Endurance (END) : désigne la capacité physique du personnage et sa constitution. Les connaissances issues de cette caractéristique correspondent aux limites physiques d'un corps. Influe sur la **Santé** et la **Vigueur**.

Âme

Charme (CHA) : désigne la capacité sociale du personnage à charmer et mentir aux autres. Les connaissances issues de cette caractéristique correspondent aux éléments sociaux en lien avec la perception émotionnelle et les faux-semblants. Influe également sur l'**Influence**.

Conciliation (CON) : désigne la capacité sociale pacifique du personnage. Ces connaissances correspondent aux éléments sociaux en lien avec la perception empathique et les rapports entre individus. Influe également sur l'**Influence**.

Coercition (COE) : désigne la capacité sociale agressive et directe du personnage. Les connaissances issues de cette caractéristique correspondent aux éléments sociaux en lien avec les sentiments de peur, de colère ou les comportements téméraires. Influe également sur l'**Influence**.

Esprit

Intelligence (INT) : désigne les connaissances générales du personnage, ainsi que sa compréhension de l'arcanologie. Cette caractéristique est en lien avec les connaissances découlant de la mémoire, la culture et l'apprentissage d'un individu. Influe également sur l'**Éther**.

Logique (LOG) : désigne la précision et l'efficacité de l'esprit logique du personnage, notamment dans les domaines scientifiques. Ces connaissances définissent la réflexion, le sens logique strict, ainsi que la rationalité. Influe également sur l'**Éther**.

Sens (SEN) : désigne le développement des sens d'un personnage dans son environnement. Les connaissances correspondent à tous les éléments qu'une personne peut percevoir au travers de ses différents sens. Influe également sur l'**Initiative**.

ÉCHELLE DES CARACTÉRISTIQUES

0	Inexistant, le personnage doit être affaibli ou avoir un handicap.
1	Minime, le personnage n'a pas spécialement développé cette caractéristique, il ne peut faire que les choses basiques.
2	Faible, le personnage doit en avoir l'usage, mais occasionnellement. Son usage est donc très limité.
3	Commun, dans la moyenne générale des individus ayant un usage de cette caractéristique.
4	Bonne, légèrement au-dessus de la norme, le personnage s'en sert régulièrement.
5	Excellente, le personnage est au sommet de ce qui est possible. Cette caractéristique doit être primordiale pour lui. Son usage est central.

Les Dérivés

Santé

Représente l'état de santé du personnage. La santé se régénère en satisfaisant ses besoins élémentaires. La **Santé** se récupère au début d'une journée pour chaque besoin élémentaire satisfait la veille, d'un montant équivalent à 3 points de **Santé** pour chaque point d'**Endurance**.

Vigueur

Représente l'énergie physique du personnage, lui permettant alors de déployer ses capacités au combat. En situation de stress ou de combat, sa récupération (*Regain de Vigueur*) a lieu au début de chaque tour ; en condition normale, à intervalle de 1 minute.

Éther

Représente la réserve d'énergie éthérée du personnage, utile pour l'usage de la magie. En situation de stress ou de combat, sa récupération (*Regain d'Éther*) a lieu au début de chaque tour ; en condition normale, à intervalle de 1 minute.

Influence

Représente l'influence du personnage, l'étendue de son réseau, ainsi que sa capacité à obtenir des choses de la part des personnes. Sa dépense se fait à la discrétion du **MC** lorsque le personnage cherche des informations ou sollicite des services auprès des individus. Les points d'**Influence** se récupèrent à hauteur de 1 par jour.

Réaction

Représente la capacité du personnage à réagir ou à se défendre lorsqu'une action est effectuée à son encontre. La **Réaction** entre en jeu dans le cas d'un test en opposition ; son utilisation est similaire à une *Compétence* lors d'un test.

Initiative

Représente la vitesse d'action du personnage lorsque celui-ci est dans un conflit. Ce dérivé détermine

notamment la position du personnage dans l'ordre d'action durant les combats.

Espèces

Les terres de Vaelran sont habitées par un grand nombre de peuples, composés de plusieurs espèces. Toutes sont différentes, chacune ayant ses particularités et disposant d'avantages naturels qui lui sont propres.

Compétences

Les *Compétences* représentent les capacités d'un Chroniqueur dans un domaine précis, couvrant autant les aspects pratiques que théorique. Elles sont en quelque sorte les acquis d'un personnage, correspondant à sa maîtrise dans certains champs d'action. Il existe un total de **18 Compétences**.

Les *Compétences* peuvent recevoir des modificateurs liés à l'équipement, tel que des **Armes**, **Armures** ou **Outils**.

Le score des *Compétences* correspond au seuil en dessous duquel chaque **D12** donne une réussite. Le maximum d'une *Compétence* est **10**, tous modificateurs confondus.

Description des compétences

Alchimie : désigne l'ensemble des connaissances et du savoir-faire liés à la branche arcanologique du même nom, c'est-à-dire concernant les arts et substances alchimiques. Cette compétence permet la création de potions, de poisons et d'explosifs, que ce soit de manière académique avec des recettes connues ou de manière expérimentale.

Arcane : désigne l'ensemble des connaissances arcanologie de la magie, de la maîtrise des Arcanes et de l'énergie éthérée. Cette compétence représente également la potentielle maîtrise d'une Arcane et la capacité à réaliser des sorts à partir de celle-ci. Il est

indispensable de posséder au moins 4 points dans cette compétence pour utiliser une Arcane, celle-ci définissant les pouvoirs magiques du personnage et étant choisie à la création de personnages.

Artisanat : désigne une large palette de savoir-faire techniques du personnage, ainsi que sa connaissance des matières et mécanismes. Cette compétence sert à fabriquer différents objets, armes, armures, accessoires, enchantements et pièges. En plus de la fabrication, elle sert également pour la réparation et le recyclage des matériaux, ainsi que la détection des pièges.

Athlétisme : représente l'ensemble des capacités physiques et sportives du personnage. Cela inclut toutes les disciplines telles que la course, l'escalade, les sauts en chute libre, la gymnastique, la natation et la plongée. Cette compétence permet également de se déplacer sur de plus grandes distances pendant les combats.

Diplomatie : représente le pouvoir de persuasion du personnage par des moyens calmes, logiques et pacifiques. Avec cette compétence, le personnage peut négocier avec les autres en utilisant ses connaissances psychologiques et la rhétorique pour parvenir à un accord plus intéressant.

Discrétion : mesure la capacité à être discret et à ne pas être repérés par les autres, mais aussi à dissimuler quelque chose. Elle représente également l'aisance d'un personnage à fuir et à se soustraire de l'attention des autres sans encombre afin qu'ils se dirigent vers autrui.

Fourberie : représente la capacité du personnage à persuader autrui par l'usage du mensonge, de la manipulation et toutes les formes sous-jacentes. C'est aussi sa faculté à se déguiser et à simuler quelque chose et à se faire passer pour quelqu'un d'autre. Cela regroupe l'ensemble des possibilités d'imitations par la voix et le comportement physique. Elle est toutefois limitée par le physique du personnage, car un Nain ne pourrait pas se faire passer pour un Elfe par exemple.

Intimidation : représente le pouvoir de persuasion du personnage en impressionnant autrui, en ayant recours à des moyens tels que la menace et la violence. Avec cette compétence, le personnage peut négocier avec les autres en exerçant une pression psychologique et en faisant usage de menace.

Investigation : désigne la capacité du personnage à analyser son environnement pour en extraire des informations, des indices, pour trouver des éléments cachés et établir des connexions entre plusieurs faits. C'est aussi la capacité à trouver, entendre ou voir. Cette compétence est particulièrement utile dans le cadre d'une enquête.

Jeux : désigne la maîtrise d'un personnage vis-à-vis des jeux de table populaires, de sa capacité à remporter une partie habilement, voire à tricher. Cela inclut tous les jeux tels que les cartes, les dés, les échecs, etc. Les jeux incluant des combats ou des maîtrises plus spécifiques ne sont pas inclus. Cette compétence peut notamment avoir une utilité pour gagner de l'argent en faisant des paris dans des salons, se faire des amis et récolter quelques informations durant les discussions.

Linguistique : représente la maîtrise et les connaissances liées aux différentes langues qui existent parmi les peuples de Vaelran, autant écrites qu'orales. Cette compétence est indispensable pour comprendre et communiquer dans une autre langue. La linguistique sert aussi à analyser et comprendre des subtilités d'une langue dans une conversation ou un texte. Enfin, cette compétence permet également de déchiffrer les formes de langage non conventionnelles, d'en produire et de les imiter.

Médecine : représente l'ensemble des connaissances scientifiques liées au domaine médical et biologique, pratiques comme théoriques. Cela inclut l'anatomie, les soins, les maladies et les diagnostics. Elle permet d'appliquer des soins à des personnages, soi-même compris, ainsi que la guérison sur le long terme d'une blessure subie lors d'un affrontement.

Mêlée : désigne la maîtrise et la connaissance du combat au corps à corps. De manière logique, cette *Compétence* n'est utilisable que contre des cibles se trouvant à portée **Contact**, sauf exception.

Précision : désigne la maîtrise et la connaissance des armes à distance, de lancer comme de siège. De manière logique, cette *Compétence* n'est utilisable que contre des cibles se trouvant au moins à portée **Proche**.

Prestance : mesure la capacité à attirer l'attention des autres, à la focaliser sur soi et à la conserver naturellement en imposant sa présence. Cela couvre autant des manières d'attirer l'attention de façon agressive qu'éloquente, en passant par la représentation à caractère artistique.

Science : représente les connaissances et la maîtrise des différentes branches de la science, à l'exception de l'arcanologie. Les domaines couverts peuvent être très variables, allant du savoir mathématique, physique et chimique, en passant par les sciences sociales ou encore les sciences militaires. Ces savoirs scientifiques s'appuient sur des faits et écartent naturellement toute forme de superstition, n'empêchant toutefois pas de les prendre en compte.

Sécurité : représente l'ensemble des techniques et connaissances liées à la sécurité, ainsi que ses détournements. Cette *Compétence* est notamment utile dans le but de crocheter un verrou, d'effectuer un vol d'objet, un vol à la tire ou de réaliser un tour de passe-passe.

Torture : désigne la maîtrise et l'ensemble des connaissances liées aux arts de la douleur, de la souffrance et de l'humiliation, autant physique que mentale. Cette *Compétence* sert notamment à extorquer des informations ou des paroles de manière violente durant des interrogatoires.

Équipement

Un bon Chroniqueur est un Chroniqueur avec un équipement efficace. Celui-ci possède un équipement réparti en 3 catégories : les **Armes**, les **Outils** et les **Armures**.

Chacun de ces équipements procure des bonus dans des *Compétences* définies lorsqu'ils sont utilisés.

Un personnage ne peut être équipé que de **1 Armure** à la fois, et il ne peut utiliser que **1** ou **2 Armes** en même temps en fonction de sa catégorie. Les **Outils** accordent leur bonus lorsqu'ils sont utilisés dans un contexte adapté.

Outils

Les **Outils** ne sont pas des équipements spécifiques à proprement parler. Il s'agit en réalité d'objets pouvant être de nature variable et à l'utilisation contextuelle. Le plus souvent, ils sont indispensables pour réaliser certaines actions spécifiques et l'avoir à disposition ne permet que d'accomplir celle-ci sans pénalité. Selon sa qualité de l'**Outil**, du contexte et de la *Compétence* concernée, le bonus peut aller de **+0** à **+2**. En fonction de la nature de l'objet et de la situation dans lequel il est utilisé, le bonus de *Compétence* peut varier. Celui-ci ne permet toutefois pas de dépasser un score de **10** dans une *Compétence* et ne peut pas être cumulé avec celui d'une **Arme** ou d'une **Armure**.

La validité d'un **Outil** par rapport à une *Compétence* et la situation d'utilisation, ainsi que la valeur du bonus, est définie par le **MC** ; la qualité définit le bonus maximum que l'**Outil** permet. Certains **Outils** peuvent couvrir plusieurs *Compétences*, avec un bonus différent, à la discrétion du **MC**.

Armures

Prenant part aux événements de l'Histoire, il n'est pas rare que le danger frappe les Chroniqueurs. Pour cette raison, il convient de toujours avoir une **Armure** adaptée avec soi afin de se protéger un minimum. Lorsqu'une **Armure** est équipée, celle-ci accorde des bonus affectant des *Compétences* et la **Réaction**, tout en procurant une protection ; il n'est pas possible de cumuler les bonus de deux **Armures**. Cette protection est une valeur appelée **Réduction des Dégâts (R.D)**, indiquant la quantité de dégâts à soustraire à ceux subits par le personnage. Seuls les dégâts de nature Physique ou Arcanique sont concernés, les dégâts Environnementaux ne subissent aucune réduction.



ARMURE	BONUS	R.D
Vêtements du peuple	Réaction +5. <i>Fourberie, Jeux.</i>	0
Vêtements nobles	Réaction +5. <i>Diplomatie, Investigation.</i>	0
Vêtements militaires	Réaction +5. <i>Intimidation, Torture.</i>	0
Tenue matelassée	Réaction +4. <i>Athlétisme, Diplomatie.</i>	2
Armure de cuir	Réaction +3. <i>Athlétisme, Discrétion.</i>	4
Armure de mailles	Réaction +2. <i>Athlétisme, Prestance.</i>	6
Armure de plaques	Réaction +1. <i>Intimidation, Prestance.</i>	8

NOM	COMPÉTENCES	EFFETS
Armes Lourdes		
Arbalète à répétition	Précision	Précision +1, Dégâts +1. Maître: Précision +1.
Armes Moyennes		
Arme longue	Mêlée	Mêlée +1. Maître: Dégâts +1.
Bouclier	Mêlée	Réaction +2. Assommant 1. Défense. Maître: Dégâts +1.
Armes Légères		
Dague	Mêlée	Mêlée +1. Maître: Perce armure 1.
Main-gauche	Mêlée	Mêlée +1. Réaction +1. Défense. Maître: Réaction +1.

Armes

Lors de leurs voyages, les Chroniqueurs pourraient bien être confronté à des situations leur imposant de se battre; quand cela arrive, il vaut mieux avoir à disposition au moins une **Arme**. Lorsqu'elles sont utilisées, les **Armes** offrent un bonus. Aussi, chacune d'elles est liée à une *Compétence* d'utilisation, correspondant à celle qui permet un usage optimal de l'arme. Si une **Arme** est utilisée avec une autre *Compétence*, ses dégâts sont réduits de -2 / **Rang**. Utiliser 2 **Armes** en simultanées permet de cumuler les dégâts et bonus, effets et enchantement de celles-ci.

Aussi, les **Armes** sont classées selon 3 catégories permettant de définir leur maniabilité.

- **Armes Lourdes**: ces armes nécessitent les deux mains de l'utilisateur. En raison de leur poids et de leur taille, il est impossible de s'équiper d'une seconde arme en même temps.
- **Armes Moyennes**: ces armes occupent une main de l'utilisateur. Il est possible de s'équiper d'une seconde arme Moyenne avec l'Avantage « **Ambidextrie** », ou d'une arme Légère sans l'Avantage.
- **Armes Légères**: ces armes occupent 1 main de l'utilisateur. En raison de leur légèreté, il est possible de s'équiper de deux armes Légères avec une arme Moyenne, sans l'Avantage « **Ambidextrie** ».



Système de Jeu

Effectuer un test

Lorsqu'un personnage réalise une action dont la résolution est hasardeuse ou implique des risques, celui-ci doit effectuer un test éprouvant ses compétences. Pour résoudre ce test, le **MC** définit une *Compétence* correspondant à l'action entreprise par le joueur. Il établit également un niveau de difficulté, celui-ci étant gardé à sa discrétion.

Une fois la *Compétence* définie, le joueur doit choisir la **Caractéristique** qu'il va utiliser pour réaliser son action; celle-ci détermine le nombre de **D12** qui seront lancés. Le choix de la **Caractéristique** doit être en lien avec la manière dont le Chroniqueur réalise son action, s'expliquer narrativement et être approuvé par le **MC**. Si l'usage d'une **Caractéristique** n'est pas logique, le **MC** est libre de refuser le test, d'augmenter la difficulté de base ou de le considérer automatiquement comme échoué.

Chaque **D12** dont le résultat est inférieur ou égal au score de la *Compétence* (avec modificateur) du test est alors considéré comme une réussite; les autres ne sont pas pris en compte. Un **D12** indiquant les résultats de 11 et 12 sont toujours considérés comme des échecs. Le nombre de réussites obtenues est ensuite comparé au niveau de difficulté établie par le **MC**. Si le nombre de réussites obtenues est supérieur ou égal à la difficulté, l'action est réussie; si le nombre de réussites obtenues est inférieur à la difficulté, l'action est échouée.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

1	Commun
2	Normal
3	Expert
4	Héroïque
5	Légendaire
6	Impossible

- **Caractéristique** : nombre de **D12** lancés.
- **Compétence** : seuil de réussite en dessous duquel un **D12** donne une réussite.

Exemple

*Ariennor décide de crocheter la serrure menant à un bureau afin de l'inspecter. Le MC lui annonce que pour cela, il doit utiliser la Compétence Sécurité. Pour réaliser l'action, Ariennor choisit sa **Caractéristique de Sens**, expliquant qu'il va se laisser guider par le son et le toucher des crochets. Son score de Sécurité est de 5, et celui de Sens à 5 également, il lance donc **5D12** et obtient 1, 3, 6, 7 et 11. Deux dés sont inférieurs ou égaux à son score de Sécurité, il a donc 2 réussites.*

L'Union fait la force

Si parfois certaines actions sont élémentaires pour un Chroniqueur, il peut arriver que certaines soient impossibles à réaliser individuellement. La coopération est alors de mise. Ainsi, il est possible pour au moins **2 PJ** de s'associer afin d'accomplir une même action conjointement. Quand cela se produit, l'un des **PJ** effectuant l'action est désigné comme chef, tous les autres **PJ** devenant alors des assistants. Le **MC** peut en revanche considérer que l'assistance d'un **PJ** n'est pas possible si le niveau dans la Compétence ou une autre associé à la nature du test est jugée insuffisante. Le test est alors accompli par le chef désigné, chaque assistant lui apportant au choix **1D12** supplémentaire (max. **8**) ou **+1** dans la Compétence utilisée (max. **10**).

Lors d'un test en commun, les Chroniqueurs peuvent également décider d'effectuer un pari. Dans ce cas, les conséquences sont communes et le potentiel gain doit être réparti par les joueurs, équitablement ou non. Aussi, tous les Chroniqueurs ne sont pas obligés de participer à la mise.

Exemple

Malgré son précédent test, Ariennor ne parvient pas à crocheter la serrure. Il demande donc de l'aide à sa collègue Gilma. Malheureusement, celle-ci possède un score de Sécurité est de 1 et le MC juge cela insuffisant pour être d'une aide quelconque. Toutefois, Gilma propose de l'aider grâce à l'Artisanat, en aidant Ariennor à analyser la serrure. Son score dans cette Compétence

*est 7, ce qui est suffisant pour le MC. Ariennor choisit de traduire cette assistance par **1D12** supplémentaire à son test et recommence.*

L'Opposition

Parfois, un Chroniqueur accomplit une action contre quelqu'un d'autre ; auquel cas, ce dernier peut lui faire front. Ainsi, la résolution de l'action ne peut pas se définir avec une simple échelle de réussites, le hasard est présent du fait de la confrontation entre deux protagonistes. Quand cela se produit, il s'agit d'une Opposition. Ce type de situation se produit généralement en combat, mais il peut arriver que cela se fasse en dehors, comme durant une joute verbale.

Pour résoudre cette situation, les deux (ou plus) protagonistes effectuent chacun un test. Dans le cas d'un combat, l'opposition se fait entre la **Compétence** utilisée pour attaquer et la **Réaction** du défenseur. En dehors des combats, chaque participant effectue le test avec la **Compétence** la plus appropriée, ou la **Réaction**. Le vainqueur est celui obtenant le plus de réussites. Si le nombre de réussites est identique, c'est l'initiateur de l'action qui l'emporte.

Reprendre Son Histoire

Dans le stress d'une situation et avec l'empressement, il peut arriver qu'un Chroniqueur manque de peu la réussite de son action. Si certains échecs sont négligeables, d'autres sont plus pénalisants quand on cherche à vivre au cœur de l'Histoire. Ainsi, la maîtrise naturelle d'un Chroniqueur lui offre la possibilité de se reprendre afin de, peut-être, obtenir une réussite in extremis.

Une fois par test, le **PJ** peut décider de relancer des dés échoués. Le nombre maximum de **D12** que le **PJ** peut choisir de relancer correspond au score de l'**Aspect** lié à la **Caractéristique** utilisée. Une relance ne peut se faire qu'une seule fois par test, même si le nombre de **D12** relancé est inférieur à l'**Aspect** du **PJ**.

Lors d'une relance, la difficulté ne change pas, et dans le cas d'une opposition, l'adversaire ne recommence pas son test. Lors d'un pari, le test peut être recommencé à la seule condition que l'action ait échoué ; l'échec du pari ne permet pas de recommencer.

Points de Chroniques (P.C)

En tant que Chroniqueurs, vous êtes officiellement ceux qui rapportent les événements du monde au travers de leurs chroniques. Mais plus que les écrire, vous êtes acteurs de celles-ci afin de les altérer, de façonner une partie de leur récit. Pour faire cela, les **PJ** ont à leur disposition une réserve de **Points de Chroniques (P.C)**. Cette réserve est commune à l'ensemble du groupe

de Chroniqueurs ; il va falloir la gérer et l'utiliser avec sagesse. Il en existe deux usages :

À la fin d'une chronique, ils peuvent être dépensés afin de faire évoluer un personnage.

Pendant une chronique, ils peuvent être consommés pour déclencher **1 Éclat Flamboyant**.

Les **P.C** s'obtiennent à force de parier sur l'Histoire, en récompense des risques pris. Ils sont également attribués par le **MC** après chaque chronique ou à des moments clés de celles-ci.

Parier sur l'Histoire

Officiellement, les Chroniqueurs ont pour mission de vivre l'Histoire afin de la raconter au travers de leurs récits. S'il s'agit d'une couverture, c'est malgré tout aussi un outil pour accroître l'influence de l'Ordre. Ainsi, il est nécessaire que chaque chronique publiée soit à la fois de qualité, en poussant l'investigation journalistique au maximum, tout en apportant un récit intéressant à lire pour chaque vaelroyen. C'est ainsi qu'il est parfois nécessaire de prendre des risques pour rendre le récit plus haletant. Enfin, le véritable but des Chroniqueurs étant de façonner l'Histoire, la prise de risque devient indispensable pour agir efficacement.

Ainsi, lorsqu'un Chroniqueur effectue un test, il a la possibilité de faire un pari. Cela signifie qu'il estime que l'action qu'il entreprend sera couronnée de succès, sans connaître le niveau de difficulté. Dès lors, il met en jeu **1 Point de Chronique** de l'équipe puis effectue son test. Une fois le résultat obtenu, deux conséquences peuvent se produire :

- **Pari réussi** : l'action est couronnée de succès et le risque mesuré. La mise est récupérée et un gain de **P.C** vient s'ajouter à la réserve.
- **Pari échoué** : l'action est un échec et le risque sous-évalué par le Chroniqueur. La mise est perdue et le **MC** reçoit **1 Point de Drame (P.D)**.

Exemple

*Lors de sa mission, Ariennor décide d'aller en éclaireur dans un entrepôt pour enquêter discrètement. Une fois arrivé, le **MC** lui dit que le lieu est bien gardé, et que s'aventurer en territoire ennemi est dangereux. Le draconien n'a en revanche pas froid aux yeux, et décide tout de même de tenter le coup. Un test de **Discretion** lui est demandé, pour lequel il choisit sa **Caractéristique de Sens**. Sa **Compétence** étant de **9** et sa **Caractéristique** de **5**, il estime avoir de fortes chances de réussir et annonce un pari. Le **MC** récupère donc **1 P.C** de la table et observe le test. Ariennor obtient **4 réussites**, ce qui correspond à la difficulté fixée et le pari est donc réussi. Le **MC** restitue le **P.C** et ajoute **1 point** au total de la table ; le pari n'était pas très risqué, le gain n'est donc pas élevé. Le reptilien essuie tout de même une goutte de sueur, car s'il avait fait seulement **3 réussites**, le **P.C** aurait été perdu, et le **MC** aurait obtenu **1 Point de Drame**.*

Gain de Point de Chronique

Selon le score de la **Compétence** utilisée lors du pari, celui-ci rapportera plus ou moins de **P.C**. Une action réalisée avec un faible score sera davantage récompensée que celle avec une compétence élevée, car la prise de risque est plus grande. Le gain des paris est le suivant :

- **Compétence à 5 ou moins** : **+3 P.C**
- **Compétence entre 6 et 8** : **+2 P.C**
- **Compétence à 9 ou plus** : **+1 P.C**

Lorsqu'un Chroniqueur effectue une attaque de **Rang Champion**, celui-ci acquiert également **1 P.C** en raison de son action particulièrement risquée et spectaculaire. Voir chapitres : *Combat* pour les attaques.



Éclats Flamboyants

Dans certains cas, quand un Chroniqueur prend des risques, il peut arriver que ceux-ci soient payants. Ainsi, lorsqu'un Chroniqueur réussit un pari, celui-ci récolte des **Points de Chroniques**. Ces points peuvent par la suite être consommés à tout moment pour utiliser un **Éclat Flamboyant**. Chacun d'eux coûte 1 P.C, plusieurs **Éclats Flamboyants** peuvent être utilisés en même temps et il est possible de cumuler plusieurs fois le même. La dépense de P.C étant issue d'une réserve commune aux joueurs, ceux-ci ont le droit de s'opposer à cette utilisation ou d'en discuter pour se mettre d'accord sur cette dépense de points. Il n'est pas possible d'utiliser des **Éclats Flamboyants** lors d'un pari.

Les **Éclats Flamboyants** permettent au Chroniqueur de temporairement briller dans le récit en obtenant un bonus à sa compétence ou de façonner certains éléments autour de lui.

Exemple

*Amaril rencontre un personnage susceptible de l'aider, malheureusement celui-ci est sourd et muet. Pourtant, il va falloir communiquer avec lui, et un test de Linguistique est demandé. Malheureusement, la Compétence de l'elfe n'est que de 5, et aucun Chroniqueur ne peut l'aider. Amaril décide donc que c'est le moment d'employer les P.C accumulés durant la partie; le reste de l'équipe est d'accord. Amaril dépense donc 2 P.C pour déclencher les **Éclats Flamboyants Panache et Inspiration**, afin d'obtenir +2 à son test et 1D12 supplémentaire. Elle aurait également pu faire deux fois Panache pour obtenir +4.*

ÉCLATS FLAMBOYANTS

Dépassement de soi

Si chacun possède des aptitudes innées facilitant la réussite de certaines actions, tout le monde peut un jour se surpasser grâce à sa volonté. Le Chroniqueur peut ainsi puiser en lui-même pour se reprendre et réussir ce qui aurait dû être un échec. Cet Éclat permet de relancer un D12 échoué lors d'un test.

Coup de maître

Dans la frénésie du combat, le Chroniqueur parvient à prendre un rapide avantage face à ses opposants. D'une manière ou d'une autre, il se met à dominer brièvement l'affrontement, lui octroyant une opportunité de changer la situation. Cet Éclat donne au Chroniqueur 1 **Action** supplémentaire à utiliser lors de son tour.

Résilience exceptionnelle

Les combats sont des événements rudes et éprouvants, et rares sont les belligérants qui en sortent indemnes. Certains ont toutefois assez de force pour, dans l'ardeur du combat, éviter la fatalité. Cet Éclat permet d'annuler une **Blessure** qui devrait être normalement subie.

Maîtrise de la scène

Il y a certains détails dans le monde qui ne sont pas évidents, pas toujours visibles au premier coup d'œil. Mais les Chroniqueurs ont appris à déceler ces éléments afin de les exploiter. Cet Éclat permet au joueur de modifier la scène altérant, en enlevant ou en ajoutant 1 élément de son choix, à l'exception des personnages. Cette modification ne peut pas être un élément crucial à la chronique. L'effet de cet Éclat doit être approuvé par le MC.

Panache

Dans un élan de confiance et de courage, le Chroniqueur parvient à se surpasser. Fort de cette volonté et de son expérience, il parvient alors à réaliser une action de manière habile et sûre en minimisant les risques. Cet Éclat permet d'obtenir un bonus de +2 au score de sa **Compétence** lors du test.

Force de la plume

Les mots justes sont parfois aussi puissants qu'une armée, un Chroniqueur le sait, car c'est par les mots que la volonté de l'Ordre s'accomplit. Cet Éclat permet au joueur d'obtenir 1 réussite automatique lors d'un test de **Diplomatie, Fourberie, Intimidation, Jeux, Prestance** ou **Torture**.

Inspiration

En s'impliquant plus que d'habitude dans la réussite de son œuvre, un Chroniqueur peut dépasser ses limites naturelles. Personne ne lui apporte directement de l'aide et pourtant, c'est tout comme. Cet Éclat permet d'ajouter 1D12 supplémentaire au test (max. 8).

Volonté éclatante

Les Chroniqueurs font parfois preuve d'une endurance spectaculaire ou d'une habileté les rendant capables d'exploits. Que ce soit dans l'effort martial, dans la maîtrise de leurs pouvoirs ou simplement par leur jeu de relations, ils peuvent parfois faire plus que le commun. Cet Éclat permet d'annuler totalement la perte de **Santé**, de **Vigueur**, d'**Éther** ou d'**Influence**.

Éclats Misérables

Il existe des circonstances où prendre un risque amène de lourdes conséquences. Ainsi, lorsqu'un Chroniqueur échoue à un pari, en plus de perdre sa mise, le MC obtient **1 Point de Drame (P.D)**. Ces points peuvent par la suite être utilisés à tout moment par le MC afin de provoquer un Éclat Misérable. Chacun d'eux lui coûte **1 P.D**, plusieurs Éclats Misérables peuvent être utilisés en même temps et il est possible de cumuler plusieurs fois le même.

Les Éclats Misérables permettent au MC de faire ressentir les conséquences de l'échec en infligeant des malus, en augmentant la difficulté ou en faisant apparaître de nouvelles difficultés pour un Chroniqueur. Cela peut même emporter le reste du groupe; après tout il faut s'aider entre amis. Ils sont l'équivalent néfaste des **Éclats Flamboyants**.

Enfin, le MC commence également chaque chronique avec **1 P.D** par Chroniqueurs présents.

Exemple

Alors que les Chroniqueurs s'en sortent un peu trop bien dans leur enquête aux goûts du MC, celui-ci décide de spontanément utiliser un P.D à sa disposition. Il choisit l'Éclat Misérable Catastrophe afin de déclencher l'explosion de la boutique d'apothicaire d'où le groupe sort à peine. Les conséquences de cet événement forcent les Chroniqueurs à faire des tests pour ne pas être blessés, sans compter que l'incident a fait venir une patrouille de gardes qui les interroge, leur faisant perdre un temps précieux. Sans compter que selon comment les Chroniqueurs vont se comporter, ils pourraient bien éveiller de la méfiance.

ÉCLATS MISÉRABLES

Fureur

Dans la frénésie du combat, un ennemi peut s'avérer plus fort qu'il n'y paraît et prendre l'avantage face à un Chroniqueur. D'une manière ou d'une autre, il se met à le dominer brièvement, lui permettant de déchaîner sa fureur. Cet Éclat donne à un PNJ ennemi **1 Action** supplémentaire à utiliser lors de son tour.

Force de la nature

La force de caractère de certains individus leur permet parfois de faire preuve d'une résilience spectaculaire ou d'une habileté extraordinaire. Que ce soit dans l'effort martial ou dans la maîtrise de leurs pouvoirs, ils peuvent parfois faire plus que le commun. Cet Éclat permet d'annuler totalement la perte de **Santé**, de **Vigueur** ou d'Éther d'un PNJ.

Catastrophe

Parfois, le monde peut se montrer cruel et inattendu. Des catastrophes surviennent, amenant des conséquences dramatiques et changeant la situation. Cet Éclat permet au MC de produire un événement brutal qui nuira aux Chroniqueurs de manière variée.

Reprise de contrôle

Si chacun possède des aptitudes innées facilitant la réussite de certaines actions, tout le monde peut un jour se surpasser grâce à sa volonté. Ce qui aurait dû être un échec peut alors être repris pour éventuellement devenir une réussite. Cet Éclat permet au MC de relancer un **D12** échoué lors d'un test d'un PNJ.

Malchance dramatique

Même les meilleurs ne sont pas à l'abri de l'échec, et toute la volonté du monde peut ne pas suffire. Ainsi, le l'expérience d'un Chroniqueur s'avère parfois insuffisante face aux défis auxquels il est confronté. Cet Éclat permet d'infliger au Chroniqueur un malus de **-2** au score de sa **Compétence** lors du test.

Menace latente

À force d'être présents partout à travers Vaelran, les Chroniqueurs ont acquis une réputation leur faisant autant d'alliés que d'ennemis. Certains prennent même en grippe ces journalistes un peu trop influents et ne réfléchiraient pas longtemps pour s'en prendre à eux. Cet Éclat permet au MC de faire apparaître jusqu'à **2 PNJ** antagonistes à tout moment du récit.

À bout de souffle

Les combats sont des événements rudes et éprouvants, et rare sont les belligérants qui en sorte indemnes. Parfois, certains coups subits lors de ces affrontements occasionnent plus de dégâts que de coutume. Cet Éclat permet d'infliger une **Blessure** aléatoire supplémentaire.

Surpassement

En s'impliquant plus que d'habitude dans ce qu'il fait, même une personne normale peut dépasser ses limites naturelles. Personne ne lui apporte directement de l'aide et pourtant, c'est tout comme. Cet Éclat permet d'ajouter **1D12** supplémentaire au test (max. **8**) d'un PNJ.

Utiliser son influence

Sous leur couvert de journalistes, l'Ordre des Chroniqueurs a su se tisser un vaste réseau à travers Vaelran. Chacun de ses membres tire également de l'influence des connaissances de son passé. Enfin, le rayonnement de l'Ordre est tel qu'il est facile de trouver quelques personnes ouvertes à la discussion. Ainsi, un Chroniqueur possède probablement un nombre de contacts trop important pour être listé efficacement. C'est pourquoi on préfère mesurer leur Influence dans le monde. Grâce à celle-ci, ils deviennent capables de faire appel à des individus ou des groupes afin de se procurer diverses informations ou services.

L'**Influence** est dépensée à la discrétion du MC lorsqu'un personnage utilise un contact, sollicite son réseau ou simplement qu'il s'approche d'individus pour obtenir des informations ou des services. À ce moment-là, le PJ doit déterminer dans laquelle des six catégories suivantes il va investiguer. Les informations et services accessibles dans chacune des catégories sont variables. Plusieurs catégories peuvent se partager une même information, mais avec une précision, et donc un coût en **Influence**, différent ; de même pour les services. Enfin, une information peut également être biaisée par celui qui la délivre et un service mal considéré, pouvant alors modifier le coût sans que le Chroniqueur ne le sache.

- **Commercial** : regroupe les marchands, les artisans et les travailleurs de la finance.
- **Militaire** : regroupe les soldats et les gardes, au service d'un État ou d'un Ordre, ainsi que les mercenaires.
- **Noblesse** : regroupe toutes les personnalités politiques, l'aristocratie, la bourgeoisie et l'ensemble de la haute société.
- **Artistique** : regroupe tous les artistes évoluant dans les sphères de la société, du plus célèbre aux moins connus.
- **Marginale** : regroupe divers malfrats et criminels, ainsi que tous ceux vivant en marge de la société par choix ou rejet.
- **Populaire** : regroupe les citoyens classiques de Vaelran, le peuple dans son ensemble.

SERVICES

Degré du service	Coût
Simple	2
Facile	3
Complexe	4
Risqué	5
Dangereux	6

INFORMATIONS

Degré d'information	Coût
Rumeur / ~30min	1
Vague / 30min à 1 h	2
Précise / 1 à 6 h	3
Précieuse / 6 h à 1 jour	4
Secrète / +1 jour	5

Le coût en **Influence** d'une information dépendra de sa fiabilité ou du temps consacré à sa recherche ; celui d'un service dépendra de sa qualité et de sa dangerosité. Le MC devra ainsi évaluer la dépense d'**Influence** selon cinq degrés. Il est également possible de cumuler le coût de plusieurs investigations dans une même dépense d'**Influence**. Les PJ peuvent décider de se partager la dépense si ceux-ci fouillent à plusieurs dans une catégorie identique en même temps. Enfin, dépenser de l'**Influence** n'exclut pas la possibilité de réaliser un test ou de donner quelque chose en retour. L'**Influence** peut également être dépensée de manière spontanée lors d'une interaction sociale avec des personnages, à force de poser des questions.

Exemple

*Amaril récolte des informations auprès d'un aubergiste à propos du quartier. Le niveau d'information est faible, mais elle y consacre 1 h. Le MC lui annonce qu'elle dépense 2 d'**Influence** en échange de quelques informations imprécises. De son côté Ariennor cherche à provoquer une diversion pour s'introduire dans l'hôtel de sa cible. Le quartier étant assez varié, il a plusieurs sphères d'influence à disposition : les saltimbanques (Artistique), des mercenaires (Militaire) ou des mendiants (Marginale). Il ne connaît pas leurs coûts en Influence, mais il fait le choix de la sphère Artistique, jugeant cela plus prudent. Pour eux c'est un service Facile coûtant 3 d'**Influence** ; les mercenaires ou les mendiants auraient jugés cela Complexe.*

Discrétion

La *Compétence Discrétion* peut être utilisée afin de réaliser une action sans être repéré par un ou plusieurs personnages tiers ; le test se réalise en opposition avec la **Réaction** de chaque personnage et il doit toujours précéder l'autre action. La recherche d'un personnage dissimulé se fait également en opposant la **Réaction** au nombre de réussites du test de *Discrétion*.

En combat, *Discrétion* peut être utilisée comme **Action Autre** afin de ne pas être pris pour cible par les ennemis. Un personnage effectuant une **Action Attaquer** alors qu'il est discret pour sa cible obtient 1 réussite automatique et l'ennemi ne peut pas opposer sa **Réaction**. En revanche, l'attaquant est immédiatement révélé, sauf dans le cas où l'attaque le met hors combat.

Combat

Initiative

Voyager et s'impliquer dans les événements du monde conduit parfois à des affrontements. Lorsque cela se produit, les Chroniqueurs entrent en phase de combat. Au début de celui-ci, chaque combattant présent, **PJ** et **PNJ**, doit déterminer son Initiative. Pour cela, il doit lancer **1D12**, auquel s'ajoute son bonus d'Initiative. L'Initiative des **PNJ** sera lancée séparément pour chacun d'entre-eux.

Les résultats seront ensuite classés du score le plus élevé au plus faible, déterminant ainsi l'ordre d'action de chaque acteur. Les égalités sont résolues par un accord entre les joueurs ; si une égalité est faite avec ou entre des **PNJ**, le **MC** sera libre de décider. L'Initiative ne peut jamais être inférieure à **1**. Le classement effectué au début n'est pas fixe, il peut évoluer pendant le combat suite à certaines actions. La modification de classement prend effet à la fin du tour.

Déroulement

Le combat peut commencer une fois l'ordre d'Initiative de tous les acteurs déterminé. Le moment où un acteur du combat agit est appelé « Phase d'action ». Chaque cycle où tous les acteurs ont eu leur phase d'action est appelé « Tour ». Quand un tour se termine, un nouveau tour commence, s'il y a encore des protagonistes. L'Initiative est conservée d'un tour à l'autre. Le temps moyen d'un tour est de 5 secondes.

Durant un combat, tout se déroule rapidement et s'enchaîne avec nervosité, chaque décision doit compter ; une hésitation peut signifier la mort. Durant sa phase d'action, chaque acteur du combat ne peut effectuer qu'une seule **Action**. Les **Actions** n'impliquant que le personnage ou ses alliés ne demandent qu'un test pour déterminer la réussite ou l'échec ; les **Actions** menées

contre un adversaire sera un test en opposition. Pendant ce temps de jeu, poussez vos joueurs à agir vite, à ne pas se perdre en réflexion et à être dans l'action ; s'ils veulent réfléchir, ils le font pendant le tour des autres.

Une fois l'**Action** terminée, la phase d'action du personnage se termine et le suivant dans le classement d'Initiative agit. Le **MC** détermine les actions effectuées par les **PNJ** durant les combats.

Quand un personnage n'est pas dans sa phase d'action, celui-ci est amené à subir des attaques. Quand cela se produit, celui-ci a la possibilité de se défendre face à l'agression. À ce moment-là, les deux adversaires effectuent un test en opposition : l'attaquant utilise la *Compétence* appropriée, et le défenseur sa **Réaction**. Si le combattant n'est pas en capacité de réaliser une **Réaction**, il peut sacrifier des points de son score d'Initiative pour réduire les dégâts d'autant.

Selon la situation du combat, les conditions du terrain et l'état de santé des personnages, le **MC** peut également décider d'infliger un modificateur lors de certains tests. Le **MC** peut également demander un niveau de réussite minimum afin de réaliser certaines actions qu'il juge complexes.

Exemple

Les Chroniqueurs Amaril, Ariennor et Gilma font face à trois opposants. Chaque Chroniqueur lance 1D12 et ajoute son bonus d'Initiative pour déterminer sa position. Amaril obtient 9, Ariennor un 16 et Gilma seulement 7. Leurs ennemis obtiennent respectivement 14, 8 et 5. Les résultats sont organisés du plus grand au plus petit, déterminant l'ordre des actions des Chroniqueurs et des ennemis. Ariennor étant celui avec la plus grande Initiative, il est le premier à bénéficier de sa phase d'action. Une fois son Action réalisée, la phase d'action suivante est celle de l'adversaire ayant eut 14. Les phases d'action de chaque personnage s'enchaînent jusqu'à la fin de celle du personnage ayant eut 5 à l'Initiative. Quand celui-ci a terminé, un nouveau tour commence en reprenant au personnage ayant eut 16.

Actions

Durant chacune de leur phase d'action, les différents **PJ** et **PNJ** d'un combat réalisent une seule et unique **Action**. Dans un combat, tout va vite, les choix doivent être pris rapidement et chaque Action doit se montrer déterminante ; ce n'est pas le moment de débattre. Cette unique **Action** constitue un temps fort en termes de récit, un instant potentiellement décisif, chaque acteur cherchant à donner le meilleur de soi.

Les **Actions** englobent tout ce qui implique d'effectuer un test, mais également les mouvements, l'usage d'objets ou de capacités ; en bref, tout ce qui suppose une certaine durée. Il est toutefois possible de réaliser certaines choses

sans qu'elles ne soient comptées comme des actions en raison de leur brièveté. Un déplacement rapide, un geste ou encore des paroles peuvent par exemple ne pas être considérés comme une Action tant qu'elles restent simples et rapides. Ci-dessous une liste générale de différents types d'Actions.

Attaquer

Principe fondamental dans un combat : attaquer ses adversaires. Il s'agit donc de porter un coup cherchant à toucher son opposant dans le but de le vaincre. Cette action utilise la *Compétence Arcane, Mêlée* ou *Précision* selon la nature de l'attaque.

Préparer

Bien que pris dans la frénésie d'un combat, il est parfois utile de savoir préparer sa prochaine action pour optimiser le résultat. Ainsi, vous retenez votre action, préférant observer, jauger et réfléchir. Le personnage choisissant de **Préparer** définit alors une **Action** impliquant une *Compétence* et qu'il réalisera à son prochain tour. La *Compétence* recevra alors un bonus de +2 lors du prochain test. **Préparer** la *Compétence Arcane* implique une dépense de +10 d'Éther, matérialisant la canalisation d'énergie.

Le bonus d'une **Action Préparer** est perdu si le personnage réalise une autre **Action** ou une **Réaction**.

Changer d'arme/d'État

Combattre, c'est aussi s'adapter. Il est parfois nécessaire en plein combat de changer un équipement, comme une **Arme**. Pour faire cela en plein combat, cela coûte 2 Points d'Initiative ou 1 **Action**. Le changement d'État pour un Arcaniste fonctionne avec les mêmes règles.

Les déplacements

Pendant les combats, les acteurs sont généralement en mouvement afin de prendre position et obtenir un avantage ; un combattant immobile est soit mort, soit extrêmement résistant. De même, certaines actions demandent de se rapprocher ou de s'éloigner.

Ainsi, les déplacements permettent à un personnage de changer de portée par rapport à d'autres. Ceux-ci peuvent se faire de trois manières :

- **Déplacement rapide** : permet de se déplacer d'une portée et d'effectuer une **Action** dans le même tour. L'Avantage « Vol » permet de se déplacer de deux portées. Nécessite un test d'*Athlétisme* Expert ; en cas d'échec, le déplacement est considéré comme normal.
- **Déplacement normal** : permet de consacrer toute son **Action** à son déplacement d'une portée. L'Avantage « Vol » permet de se déplacer de deux portées.
- **Déplacement long** : permet de se déplacer sur une grande distance en une seule **Action**. Avec un test d'*Athlétisme* Normal, le personnage peut se déplacer de deux portées. L'Avantage « Vol » permet de se déplacer de trois portées.

En fonction du terrain, de l'environnement et de la situation, la difficulté des tests d'*Athlétisme* pour les **Déplacements rapide** et **long** peut changer. Pour tous les déplacements se faisant dans l'eau, en équilibre ou en escalade, ceux-ci demanderont obligatoirement un test d'*Athlétisme* Normal ou supérieur. Un personnage utilisant l'Avantage « Vol » se déplace selon les mêmes règles, mais il ne subit aucune pénalité.

Autre

Un combat va bien plus loin que frapper, bouger et anticiper. Le fait d'utiliser une **Préparation Alchimique**, d'avoir recours à n'importe quelle *Compétence* ou encore d'utiliser un **Avantage** constitue une **Action**, leur temps de réalisation nécessitant plusieurs secondes ou une certaine de concentration.



Réaction

En dehors de leur phase d'action, les acteurs d'un combat ne sont pas inactifs, à regarder leurs opposants dans le blanc des yeux. Les personnages s'échangent des frappes mineures, ils évaluent leurs opposants ou ils préparent leur prochaine frappe.

Mais entre deux **Actions**, les acteurs d'un combat deviennent les cibles de leurs adversaires. Ils peuvent être victimes d'une **Action Attaquer**. Quand cela se produit, la cible peut réagir avec un test en opposition qui utilisera sa **Réaction**. Cela signifie que, face à l'attaque, le personnage cherche à se défendre, que ce soit par une parade, une esquive ou une barrière d'énergie.

Lors de cette opposition, l'attaquant effectue un test avec la **Compétence** associée à la nature de son attaque; le défenseur effectue quant à lui un test basé sur son score de **Réaction**. Son utilisation est similaire à celle d'une **Compétence**, avec le choix d'une **Caractéristique** définissant la manière de se défendre et le nombre de **D12** à lancer.

Toutefois, réagir à une agression mobilise des ressources, et cela peut rapidement devenir insoutenable. Pour cette raison, si un personnage doit effectuer plus d'une **Réaction** par tour de combat, celui-ci perd **1D12** par **Réaction** supplémentaire qu'il réalise. Si un **PJ** ou un **PNJ** ne peut pas effectuer une **Réaction**, celui-ci peut dépenser entre **1** et **4** points d'Initiative pour réduire les dégâts subis de 1 par point d'Initiative consommé.

Conditions empêchant d'effectuer une Réaction : personnage victime de **Confusion** ou **Assommer**. Le personnage est attaqué par surprise. Le personnage se trouve dans une condition physique, mentale ou environnementale qui l'empêche de voir le danger.

Porter une attaque

Lorsqu'un personnage décide de réaliser une attaque, le test est en quelque sorte un pari. Cependant, le joueur ne va pas miser sur la réussite de son action, mais sur la puissance de celle-ci. Ce pari définit la puissance maximale de l'attaque recherchée par le combattant, tandis que le test indique sa puissance effective.

Le joueur doit déterminer un **Type** de frappe, simple ou avec prouesse, ainsi qu'un **Rang**, indiquant la puissance maximale visée. Ces deux valeurs permettent d'obtenir le coût en **Vigueur** (valeur **V.**), les dégâts (valeur **D.**) et le nombre de prouesses applicables.

Après avoir annoncé le **Type** et le **Rang** de l'attaque, le joueur effectue un test de *Mêlée* ou *Précision*.



TABLE DES FRAPPES

Rang	Type	Frappe simple	Frappe avec prouesse
Rang 1	Apprenti	V. 5 Dégâts 5	Aucune prouesse possible
Rang 2	Intermédiaire	V. 10 Dgts 10	V. 20 Dgts 10 1 prouesse
Rang 3	Expert	V. 15 Dgts 15	V. 30 Dgts 15 2 prouesses
Rang 4	Maître	V. 20 Dgts 20	V. 40 Dgts 20 3 prouesses
Rang 5	Champion	V. 25 Dgts 25	V. 50 Dgts 25 3 prouesses +1 PC

Le test détermine la puissance effective de son attaque, correspondant au **Rang** équivalent au nombre de réussites obtenues. Il n'est pas possible d'atteindre un **Rang** supérieur à celui visé. Le niveau du **Rang** correspond au nombre de réussites nécessaire pour obtenir ladite puissance.

La **Table des Frappes** en page précédente permet de déterminer le **Type** d'attaque réalisée ainsi que son **Rang** de puissance.

Si un personnage vise le **Rang Champion** pour effectuer son attaque, celui-ci aura l'opportunité de gagner **1 P.C** s'il réussit parfaitement son test. Toutefois, cela n'est pas sans conséquence. En effet, si un combattant ayant visé le **Rang Champion** n'obtient aucune réussite lors de son test, celui-ci générera alors **1 Point de Drame**.

Exemple

*Aldric est en plein combat et vient son tour d'Initiative. Il décide de porter une attaque avec son épée (Arme longue). Il choisit de frapper fort, et détermine donc une attaque de Rang 4, qui coûte 20 de Vigueur. Son test repose sur Mêlée, avec un score de 8 auquel s'ajoute un bonus de +1 grâce à son arme, donc 9. Il choisit la **Caractéristique Puissance** où il a 5 (donc 5D12) et qu'il va déployer toute sa force physique dans l'action. Ses dés lui donnent 3, 5, 8, 10, 12, il n'a donc que trois réussites. Pour autant son attaque n'est pas un échec, car son adversaire à échoué son test de **Réaction**. Ayant eut trois réussites, l'attaque d'Aldric est considérée comme de Rang 3, infligeant 15 dégâts, mais le guerrier aura dépenser la **Vigueur** d'un Rang 4.*

Combattre sans armes

Il peut arriver des situations où il est impossible d'utiliser des **Armes**. Un personnage peut également faire le choix de ne pas en utiliser, pour ne se battre qu'avec ses poings. Dans le cas où un personnage décide de se battre à mains nues, ses poings sont considérés comme des **Armes** utilisant **Mêlée** et bénéficiant des effets de dégât -2 / **Rang** et **Changement rapide**.

Les Prouesses

Combattre et faire chanter les armes, ce n'est pas seulement asséner des coups pour mettre hors d'état ses adversaires. C'est aussi des techniques, des tactiques et un savant mélange de réflexion et d'action. Pour cette raison, lors d'un combat il est possible d'attaquer en essayant d'effectuer des prouesses. Pour cela, le personnage doit mobiliser davantage de ressources que lors d'une simple attaque. Le nombre de prouesses applicables lors de l'attaque dépend de la puissance effective obtenue lors du test.

Les prouesses sont réparties en 3 familles : les **Bottes**, représentant une technique, les **Effets**, cherchant à produire une conséquence plus précise que blesser, et les **Cibles**, correspondant à la volonté de viser une zone particulière de l'adversaire. Lorsqu'un personnage effectue plusieurs prouesses avec son attaque, celui-ci ne peut en utiliser qu'une seule par famille.

BOTTES

Frappe lourde

Vous portez une attaque violente contre votre adversaire, avec pour but d'infliger un maximum de dégâts. L'attaque bénéficie alors d'un bonus de +2 / **Rang**.

Double frappe

Avec célérité, vous portez plusieurs attaques en une seule fois. Vous effectuez ainsi une attaque touchant deux cibles proches en un seul test.

Retraite

Suite à votre frappe, vous effectuez un mouvement rapide de dégagement en prenant une légère distance face à votre adversaire. Vous vous déplacez en portée **Proche**.

EFFETS

Assommer

Assénant un violent coup étourdissant, vous infligez **Assommer 1** à la cible.

Désarmement

Votre frappe a été réalisée dans le but de faire tomber l'arme de votre opposant. La cible affectée par cet effet est désarmée et son arme est jetée au sol. Tant que l'arme n'a pas été récupérée avec une **Action** ou changée, la cible est équipée de « **Poings** ». N'affecte pas les armes **Naturelles**.

Choc

Dans votre frappe, vous avez effectué une manœuvre ayant pour but de surprendre votre adversaire et d'ouvrir sa défense. Celui-ci voit ainsi sa **Réaction** diminuer de -2 pour le prochain tour.

Déséquilibre

En portant votre attaque, vous faites vaciller votre cible, le forçant à reprendre position avant de réagir. Son Initiative est ainsi diminuée de -3.

CIBLES

Tête	Portant une frappe haute au niveau du crâne, votre frappe bénéficie d'un bonus de +3 en dégâts et la cible subit Assommer 1 (Assommant 1 si déjà Assommer)
Tronc	En tailladant le tronc de votre adversaire afin de provoquer des lésions, la cible subit un Saignement 1/6 .
Bras	Frappant violemment l'un des bras de votre adversaire, vous avez fait en sorte de rendre ses prochains gestes douloureux. Sa prochaine Réaction sera diminuée de -1 ; sa prochaine Action subira -1 / Rang .
Jambes	Assénant une frappe basse à votre opposant, vous avez cherché à gêner ses mouvements. La difficulté du prochain test d' Athlétisme pour un déplacement rapide ou long augmente d'un cran ; le déplacement normal demandera un test Commun.

Exemple

Lors de son tour suivant, Aldric décide de recommencer la même action, mais en appliquant cette fois-ci des **Prouesses**. Il choisit donc une attaque de Rang 3 avec **Prouesse**, ce qui lui coûte 30 de **Vigueur**. Il obtient cinq réussites à son test, donc supérieur au Rang de son attaque. Pour autant, les effets de celle-ci restent ceux d'une attaque de Rang 3, infligeant 15 dégâts avec deux **Prouesses**. Il choisit une Botte avec la Frappe Lourde, et une Cible avec la Tête.

Les portées

Lors des combats, les distances séparant les combattants entre eux et leurs opposants sont définies au travers des portées. Chacune d'elle correspond à une distance réelle approximative afin de représenter l'aire d'action qu'un personnage occupe vis-à-vis des autres. Les portées sont décomposées en 5 niveaux différents, et certains types d'action nécessitent d'être à une portée spécifique.

- **Contact (Con)** : 0 à 4 m. La **Compétence Mêlée** ne peut s'utiliser qu'en étant à cette portée.
- **Proche (Pro)** : 5 à 10 m. Il s'agit de la portée minimale d'utilisation de la **Compétence Précision**.
- **Moyenne (Moy)** : 11 à 20 m.
- **Longue (Lon)** : 21 à 30 m.
- **Éloignée (Élo)** : 31 à 50 m.

La magie en combat

État de l'Arcaniste

Pour utiliser leurs pouvoirs, les arcanistes ont deux États possibles : « Concentration partielle » et « Concentration totale ». Cela traduit leur niveau de concentration sur la manipulation de l'Éther et la réalisation de leur sort. En dehors des situations de combat, les arcanistes sont considérés par défaut en État de Concentration totale.

La magie étant aussi une **Arme** à sa manière, son emploi en combat mobilise beaucoup de facultés mentales. À cause de cela, utiliser une autre **Arme** en simultané est quelque chose de complexe. C'est ainsi qu'en situation de combat, les arcanistes doivent faire un choix entre les deux États.

- **Concentration partielle** : les facultés de l'Arcaniste sont partiellement mobilisées, lui permettant d'utiliser une **Arme Légère** ou **Moyenne** en même temps que leur magie. Il bénéficie également d'un bonus de +1 en **Arcane** dans ce mode.
- **Concentration totale** : les facultés de l'Arcaniste sont entièrement mobilisées et dédiées à la réalisation de sa magie. Dans ce mode, aucune **Arme** ne peut être utilisée en même temps. Il bénéficie également d'un bonus de +2 en **Arcane** dans ce mode.

Dégâts et blessures

Subir des dégâts

Lorsqu'un personnage subit une attaque, celui-ci subira des dégâts diminuant sa **Santé**. Ces dégâts peuvent être d'origine **Physique** ou **Arcanique**. La quantité de dégâts subits suite à une attaque varie en fonction de la puissance effective de la frappe ou du sort. À ce score, on déduit la **Réduction de Dégâts** du personnage, puis le résultat obtenu est soustrait à la **Santé** actuelle du personnage.

Il existe également des dégâts de nature **Environnementale**. Ces dégâts correspondent à ceux produits par des effets (**Poison**, **Enchantement**, **Saignement**, etc.), ou par les **Aléas** de l'environnement. Ces dégâts sont soustraits à la **Santé** sans déduction de la **R.D.**

Soin et guérison

Que se soit lors des combats, avec des poisons, ou un accident, les Chroniqueurs finissent inévitablement par perdre de la **Santé**. Il est toutefois possible de soigner ces lésions et de guérir les plus graves grâce à plusieurs méthodes.

Santé

- **Compétence Médecine**: toutes les 6 h, un personnage peut prodiguer des soins avec la *Compétence Médecine* restituant 4 points de **Santé** par réussite.
- **Alchimie**: Certaines **Potions** permettent de restituer de la **Santé**. Il n'est pas possible d'en ingérer plus de 2 par heure.
- **Arcane de Vie**: grâce à sa magie, un arcaniste de Vie peut soigner les lésions superficielles comme si de rien n'était. La **Santé** restituée dépend de la puissance du sort. Un seul sort de soin peut être prodigué par période de 30 minutes.
- **Médecin**: dans les villes et dans certains lieux de peuplement, un Médecin peut être disponible. Celui-ci permet de récupérer l'intégralité de la **Santé** perdue en échange d'une certaine somme.

Perte de connaissance

Parfois, un affrontement est à la défaveur d'un Chroniqueur et celui-ci subit tellement d'attaques que sa **Santé** finit par atteindre 0. Quand cela arrive, celui-ci perd connaissance. À partir de ce moment-là, le personnage est hors jeu jusqu'à la fin de l'affrontement, sauf si des soins lui sont prodigués avec la *Compétence Médecine* ou avec un sort de soin.

Arcanologie

Fonctionnement des Arcanes

Lors de la création de personnages et uniquement durant celle-ci, si le Chroniqueur possède au moins 4 dans la *Compétence Arcane*, celui-ci peut décider de prendre une **Arcane** parmi les 7 disponibles. Ce choix sera définitif et unique. Cela signifie qu'il a, au cours de sa vie et suffisamment jeune, étudié la magie jusqu'à devenir apte à sa maîtrise.

Dans l'univers des **Chroniques de Vaelran**, il n'existe aucune liste de sorts. La magie désigne la pratique de soumettre et manipuler les Esprits qui façonnent le monde, la catégorie dépendant de l'Arcane maîtrisée. Chacune d'elles permet d'avoir accès à une sphère de pouvoirs spécifique, avec des capacités propres. De là, tous les sorts découlant de sa maîtrise sont laissés libres à la création, n'étant limités que par les propriétés de l'arcane. En discutant avec le **MC**, les personnages peuvent ainsi créer tous les sorts qu'ils souhaitent tant qu'ils rentrent dans le champ d'action de l'**Arcane**.

État de l'Arcaniste

Pour utiliser leurs pouvoirs, les arcanistes ont trois États possibles: « **Maîtrise réflexe** », « **Concentration partielle** » et « **Concentration totale** ». Cela traduit leur niveau de concentration sur la manipulation de l'Éther et la réalisation de leur sort. En dehors des situations

de combat, les arcanistes sont considérés par défaut en État de **Concentration totale**.

La magie étant aussi une **Arme** à sa manière, son emploi en combat est quelque chose mobilisant beaucoup de facultés mentales. À cause de cela, utiliser une autre **Arme** en simultané est quelque chose de complexe. C'est ainsi qu'en situation de combat, les arcanistes doivent faire un choix entre les trois États.

- **Maîtrise réflexe**: les facultés de l'Arcaniste ne sont pas mobilisées sur la manipulation de sa magie. Dans cet État, il peut librement utiliser n'importe quel type d'**Arme** comme n'importe quel autre personnage. Il reste cependant apte à lancer des sorts, mais cela est fait de manière spontanée et rapide, ne lui accordant aucun bonus possible en *Arcane* dans cet État.
- **Concentration partielle**: les facultés de l'Arcaniste sont partiellement mobilisées, lui permettant d'utiliser une **Armes Légère** ou **Moyenne** en même temps que leur magie. Il bénéficie également d'un bonus de +1 en *Arcane* dans ce État.
- **Concentration totale**: les facultés de l'Arcaniste sont entièrement mobilisées et dédiées à la réalisation de sa magie. Dans ce mode, aucune **Arme** ne peut être utilisée en même temps. Il bénéficie également d'un bonus de +2 en *Arcane* dans ce État.

Réaliser un sort

Lorsqu'un personnage décide de réaliser un sort, en combat ou en dehors, le test est en quelque sorte un pari. Cependant, le joueur ne va pas miser sur la réussite de son action, mais sur la puissance de celui-ci. Ce pari définit la puissance maximale du sort recherché par l'arcaniste, tandis que le test indique sa puissance effective. Il est obligatoire d'utiliser l'État « Concentration partielle » ou « Concentration totale » pour utiliser la magie et réaliser un sort.

Le joueur doit déterminer un **Type** de sort, définissant la nature de la cible, ainsi qu'un **Rang**, indiquant la puissance maximale visée. Ces deux valeurs permettent d'obtenir le coût en Éther (valeur E.), les dégâts (valeur D.) et l'éventuelle zone d'effet (valeur Z.). À cela, l'Arcaniste peut aussi adjoindre librement des propriétés augmentant le coût en Éther.

Après avoir annoncé le **Type** et le **Rang** du sort, le joueur effectue un test d'*Arcane*.

Le test détermine la puissance effective de son attaque, correspondant au **Rang** équivalent au nombre de réussites obtenues. Il n'est pas possible d'atteindre un **Rang** supérieur à celui visé. Le niveau du **Rang** correspond au nombre de réussites nécessaire pour obtenir ladite puissance.

La **Table des sorts** page suivante permet de déterminer le **Type** d'attaque réalisée ainsi que son **Rang** de puissance.

TABLE DES SORTS

Rang	Type	Aura	Projectile	Zone
Rang 1	Apprenti	E. 5 Dgts 5	E. 10 Dgts 7	E. 15 Dgts 6 Z. Contact
Rang 2	Intermédiaire	E. 10 Dgts 10	E. 20 Dgts 14	E. 30 Dgts 12 Z. Proche
Rang 3	Expert	E. 15 Dgts 15	E. 30 Dgts 21	E. 45 Dgts 18 Z. Moyenne
Rang 4	Maître	E. 20 Dgts 20	E. 40 Dgts 28	E. 60 Dgts 24 Z. Longue
Rang 5	Instable	E. +5 Dgts +5	E. +10 Dgts +7	E. +15 Dgts +6 Z. Éloignée

Si la cible du sort n'est pas un allié ou le lanceur lui-même, celle-ci doit effectuer un test en opposition avec sa **Réaction**. Dans le cas d'un sort de **Zone**, toutes les personnes se trouvant dans la zone d'effet, à l'exception du lanceur, doivent réaliser un test de **Réaction** pour ne pas être affectées.

Les sorts sont réalisables à n'importe quelle portée. Un personnage ne peut pas lancer de sort dans une zone hors de son champ de vision ou au-delà de la portée Éloignée.

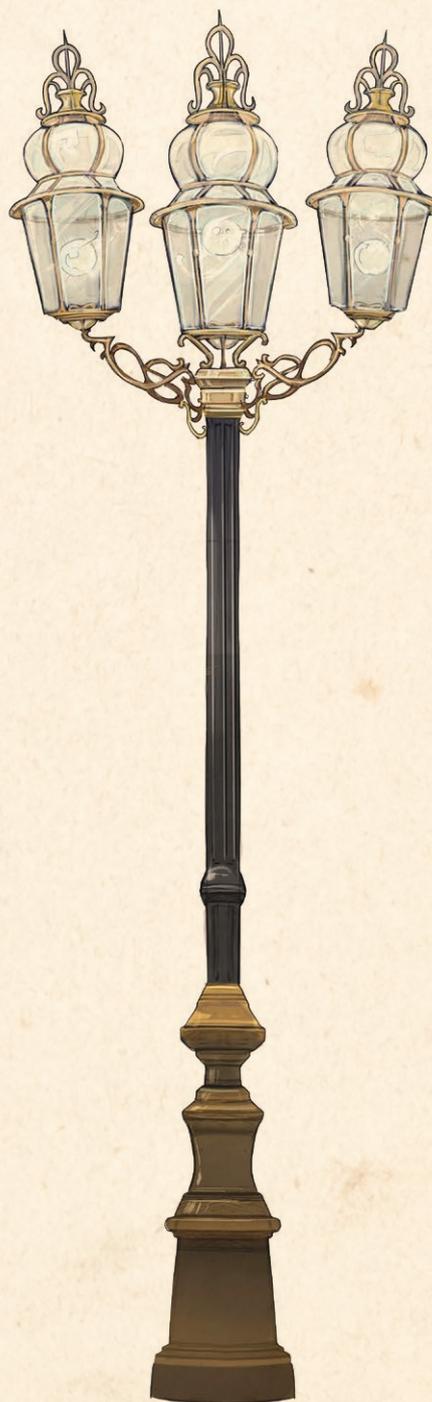
- **Aura** : sort affectant soi-même uniquement.
- **Projectile** : sort affectant 1 cible.
- **Zone** : sort affectant une zone sphérique. Les **Portées** associées (valeur Z.) débutent à l'épicentre du sort. Si le sort est lancé autour de l'Arcaniste, celui-ci n'est pas affecté.

Exemple

Amaril décide de réaliser un sort pour soigner Aldric, blessé après un combat. Elle utilise donc sa Compétence Arcane, avec un score de 8 auquel s'ajoute un bonus de +2 grâce à son État de **Concentration totale**, pour un total de 10. Elle choisit la **Caractéristique Intelligence** où elle a 5 (et donc lance 5D12), expliquant qu'elle cherche à se concentrer un maximum sur la réalisation de son sort. Enfin, s'agissant d'un sort sur une cible, il s'agit d'un Projectile, et elle décide de produire un sort de Rang 4, lui coûtant 20 d'Éther. Ses dés lui donnent 1, 5, 9, 11 et 12. N'ayant que trois réussites, l'effet de son sort correspond à celui d'un Rang 3, soignant 15 de Santé à Aldric, mais pour une dépense d'Éther correspondant au Rang 4.

Sorts communs

Chaque arcane possède des pouvoirs qui lui sont propres et qui façonnent ses particularités. Pour autant, elles partagent également des facultés communes et accessibles à toutes. Ces sorts communs peuvent donc être réalisés par n'importe quel arcaniste. Toutefois, certaines arcanes savent davantage exploiter le potentiel de ces effets, ou possèdent des restrictions concernant leur utilisation.



Sort Maintenu : il s'agit de sorts dont les effets sont continus et ne s'arrêtent qu'une fois le sort rompu ou que celui qui en est la source arrive à épuisement. Le fonctionnement du maintien dépend du **Type** de sort réalisé.

- **Aura** : la consommation en Éther est déduite du total du personnage, empêchant alors celle-ci de remonter au-delà.
- **Projectile** : consomme 5 d'Éther par **Rang** du sort à chaque tour de maintien.
- **Zone** : consomme 10 d'Éther par **Rang** du sort à chaque tour de maintien. Le personnage ne peut plus agir tant que le sort est maintenu.

Aura de Dégâts : permet d'envelopper une cible dans une aura arcanique lui octroyant un bonus de dégâts équivalent à ceux du sort (Hors bonus) pendant 2 tours. Elle peut être générée sur autrui avec le coût d'un **Projectile**, mais le bonus sera celui d'une Aura de même niveau.

Aura de Protection : permet d'envelopper un individu dans une aura arcanique absorbant une quantité de dégâts équivalents aux dégâts du sort (Hors bonus). Une fois la quantité de dégâts encaissée, la protection se brise et la cible subit de nouveau des dégâts normalement. La **Réduction de Dégâts** ne réduit pas les dégâts encaissés par la protection. Elle peut être générée sur autrui avec le coût d'un **Projectile**, mais le bonus sera celui d'une **Aura** de même niveau.

Emprise : regroupe un ensemble d'effets pouvant être ajoutés librement aux sorts. Les effets peuvent être cumulés autant de fois que voulu et combinés avec d'autres. Leur coût est de +10 d'Éther chacun.

- **Désarmer** : frappe de manière à retirer les armes d'une cible. Tant qu'elles n'ont pas été récupérées avec une **Action** ou changées, la cible est équipée de « Poings ». N'affecte pas les armes naturelles.
- **Entrave** : crée un sort entravant les mouvements de la cible. Jusqu'au prochain tour difficulté du prochain test d'**Athlétisme** pour un déplacement rapide ou long augmente d'un cran ; le déplacement normal demandera un test Commun. Diminue l'Initiative de la cible de -2.
- **Étourdissement** : permet d'infliger **Assommer 1**.
- **Répulsion** : génère un sort permettant de repousser une cible d'une portée.
- **Attraction** : génère un sort permettant de rapprocher une cible d'une portée.



Les Arcanes Élémentaires

Arcane de Feu

L'Arcane de Feu regroupe toutes les capacités permettant de créer, manipuler et contrôler le feu et la température. Les applications de cette Arcane sont principalement destructrices, avec pour but d'infliger des dégâts, possédant un potentiel plus élevé.

Dégâts bonus : +3 Apprenti, +6 Intermédiaire, +9 Expert, +12 Maître.

Aura Brûlante : la puissance des **Auras de Dégâts** est équivalente à ceux du sort et des dégâts supplémentaires de l'Arcane. L'Arcane ne peut pas créer d'**Aura de Protection**.

Brûlure : peut être ajouté à n'importe quel sort pour +10 d'Éther sur le sort et s'applique en cas de réussite du sort. Inflige à la cible l'effet **Brûlure** Dégâts bonus divisé par 2.

Flammes de terreur : les flammes du sorts prennent un aspect plus agressif et violent qu'en temps normal. Cet effet permet de créer un sort qui inflige **Réaction -1** par **Rang** pendant 3 tours aux cibles touchées. Les dégâts infligés par ce sort correspondent uniquement aux dégâts bonus.

Arcane de Terre

L'Arcane de Terre comprend toutes les capacités permettant de créer, manipuler et contrôler la terre ainsi que les corps minéraux. Les pouvoirs de cette Arcane lui permettent également d'avoir une emprise sur le monde végétal. Les **Auras** de cette Arcane sont remplacées par les **Formes de Métamorphose**.

Les formes de Métamorphose

Les **Formes de Métamorphose** sont un pouvoir exclusif à l'Arcane de Terre, remplaçant les sorts de **Type Auras**. Celles-ci sont toujours des **Sort Maintenu** de **Type Aura**.

Ce pouvoir permet à l'Arcaniste de Terre de se transformer magiquement en l'animal de son choix. Le **Rang** de sort utilisé pour réaliser la **Forme de Métamorphose** attribuera un nombre de **Points de Forme (P.F)** à dépenser pour obtenir des bonus. Chaque bonus possède un coût précis de **P.F**, et ils peuvent être cumulés autant que désirés. Chaque **Rang** attribut naturellement un bonus de **Réaction**.

L'animal choisi pour la métamorphose est à la liberté de l'Arcaniste lors de l'utilisation du sort. Néanmoins en fonction de l'**Espèce Souveraine** du personnage, le type d'animal accessible change. Les **Humain**, **Elfe Blanc**, **Elfe Sylvain** et **Elfe Noir** ne peuvent prendre que la forme d'un mammifère ; les **Draconien** et **Reptilien** ne peuvent prendre que la forme d'un reptile. Par ailleurs, la métamorphose n'altère pas la biologie de l'Arcaniste.

FORMES DE MÉTAMORPHOSE

Apprenti	Intermédiaire	Expert	Maître	Instable
Réaction +2	Réaction +3	Réaction +4	Réaction +5	Réaction +6
P.F: 8	P.F: 10	P.F: 12	P.F: 14	P.F: +2 par Rang Instable

BONUS DE MÉTAMORPHOSE

Bonus	1 Point de Compétence	+10 Santé	+10 Vigueur	Dégâts +5
Coût	1 P.F	1 P.F	1 P.F	4 P.F

Cela signifie qu'il ne fait que prendre l'aspect et les caractéristiques physiques de l'animal, traduit par les bonus, mais il ne gagne aucune autre faculté.

Une fois métamorphosé, l'Arcaniste ne peut utiliser aucun sort, il lui est impossible de parler et il ne peut bénéficier d'aucun bonus lié à son équipement. Quitter une métamorphose ne nécessite aucun test, mais consomme l'action du personnage en combat.

Lors d'un sort de métamorphose, si le nombre de réussites correspond à un niveau inférieur à celui visé, le personnage prend quand même la forme au **Rang** désiré, avec le nombre de *P.F* correspondant, mais il subit 5 de dégâts par **Rang** d'écart.

Les Arcanes Vitales

Arcane de Vie

L'Arcane de Vie comprend toutes les capacités permettant de manipuler et contrôler la vie. Les pouvoirs de cette Arcane sont principalement bienfaiteurs, protecteurs et guérisseurs. Elle possède également la faculté de manipuler la perception sensorielle des êtres vivants par le biais d'illusions.

Soin: ce type de sort permet de restituer des points de **Santé** équivalents aux «dégâts» du sort. Si le sort est de **Rang 5**, celui-ci guérit également une **Blessure**.

Amélioration: permet d'octroyer un bonus améliorant une *Compétence* au choix de +1 par **Rang** (la *Compétence* ne peut pas dépasser 10), le **Regain** d'Éther de +2 par

Rang ou d'augmenter les dégâts de +1 par **Rang** pendant 3 tours. N'inflige aucun dégât.

Dissimulation de Vie: ce type de sort permet de faire disparaître aux yeux des êtres vivants tous les autres êtres présents dans leur champ de vision, comme s'ils n'existaient pas. En effet, le sort dissimule les individus détournant l'attention des êtres vivants et détournant leur perception. Toutefois, la dissimulation ne modifie que le sens de la vue, et celle-ci ne fonctionne pas en cas de vision indirecte, comme un reflet. Ce sort n'affecte que les êtres vivants et les objets proches, comme les vêtements.

Une cible affectée par ce type de sort est considérée comme ayant utilisé la *Compétence* de *Discrétion*, avec un nombre de réussites équivalent au **Rang** du sort. Le sort est persistant jusqu'à ce que le personnage affecté accomplisse une action attirant l'attention.

L'illusion

Les Illusions sont des entités Arcanique créées par la manipulation des perceptions sensorielles chez les êtres organiques. Celles-ci créent des vibrations Arcaniques perçues par l'ensemble des êtres présents dans le lieu où elles se trouvent; il s'agit en quelque sorte d'une hallucination collective. Les Illusions peuvent affecter n'importe quel sens d'un être, en fonction de la volonté de l'illusionniste. La perception sensorielle des individus vis-à-vis de l'illusion est également dépendante de l'Arcaniste; l'aspect visuel, les sons émis, la sensation du toucher ou l'odeur, tous ces éléments prennent la forme désirée par l'illusionniste. Toutefois,

LES ILLUSIONS

Rang	Santé	Caractéristiques	Compétences	Initiative
Apprenti	1	2	6	+4
Intermédiaire	2	3	7	+6
Expert	3	4	8	+8
Maître	4	5	9	+10

une Illusion n'est pas réelle et sera toujours intangible, ne pouvant pas agir physiquement dans le monde.

Les Illusions n'ont accès qu'aux **Caractéristiques d'Âme** et aux **Compétences Diplomatie, Fourberie, Intimidation, Investigation, Jeux, Prestance et Torture**.

En fonction de leur **Rang**, les scores et modificateurs d'Initiative d'une Illusion sont variables. Lorsqu'une Illusion subit une attaque, elle ne perd que **1** point de **Santé**. Quand la **Santé** de l'Illusion tombe à **0**, celle-ci est détruite.

Si l'Arcaniste désire que l'Illusion assène une attaque à une cible, celle-ci effectue un test de **Torture**. En cas de réussite, la cible ne subira pas de dégâts, mais une pression psychologique, se traduisant par un malus de **Compétence** de **-1** par **Rang** de l'Illusion lors de son prochain test.

Le nombre d'Illusions n'est limité que par la réserve d'Éther dont dispose l'Arcaniste. Les sorts d'Illusion sont des **Projectiles**. Ce type de sort est toujours un **Sort Maintenu**.

Arcane de Mort

L'Arcane de Mort comprend toutes les capacités permettant de manipuler et contrôler la mort. Les pouvoirs de cette Arcane sont principalement orientés vers l'affaiblissement et la destruction de la vie. Elle possède également la faculté de manipuler des cadavres avec la nécromancie.

Dégâts bonus: +2 Apprenti, +4 Intermédiaire, +6 Expert, +8 Maître.

Frénésie: permet de créer un sort infligeant l'effet **Confusion 1** par **Rang** du sort. Le sort n'inflige pas les dégâts correspondant à son **Rang**, sauf en augmentant le coût de **+10** d'Éther.

Faiblesse: permet de créer un sort infligeant un malus affaiblissant une **Compétence** de **-1** par **Rang** ou de réduire les dégâts de **-2** par **Rang** pendant **3** tours. Le sort n'inflige pas les dégâts correspondant à son **Rang**, sauf en augmentant le coût de **+10** d'Éther.

Dissimulation de Mort: ce type de sort permet de faire disparaître toutes les choses non vivantes, telles que

les objets, aux yeux des êtres vivants. Il permet également de faire disparaître aux yeux des choses non-vivantes ou des Réanimés tous les êtres vivants présents dans leur champ de vision, comme s'ils n'existaient pas. La dissimulation fonctionne en détournant l'attention et en altérant la perception des entités non-vivantes ou Réanimés. Toutefois, la dissimulation ne modifie que le sens de la vue, et celle-ci ne fonctionne pas en cas de vision indirecte, comme un reflet.

Une cible affectée par ce type de sort est considérée comme ayant utilisé la **Compétence** de **Discrétion**, avec un nombre de réussites équivalent au **Rang** du sort. Le sort est persistant jusqu'à ce que le personnage affecté accomplisse une action attirant l'attention.

La Nécromancie

La nécromancie permet de réanimer des cadavres environnants et visibles. L'intégrité physique des cadavres utilisés doit encore permettre l'animation du corps, principalement le système nerveux et musculaire. Les Réanimés ne sont que de simples pantins obéissant aux ordres du nécromancien. Ils ne disposent d'aucune conscience ou connaissance, ils sont incapables de communiquer et ne peuvent accomplir que des tâches simples, dictées par leur maître.

Les Réanimés n'ont accès qu'aux **Caractéristiques de Corps** et aux **Compétences Athlétisme, Discrétion, Intimidation, Mêlée, Précision et Prestance**.

En fonction de leur **Rang**, un Réanimé dispose des scores variables pour les **Caractéristiques, Compétences**, chacune de leur dérivés ainsi qu'un modificateur pour l'Initiative et les dégâts, indépendamment des cadavres réanimés.

Le nombre de Réanimés n'est limité que par la réserve d'Éther dont dispose l'Arcaniste. Les sorts d'Illusion sont des **Projectiles**. Ce type de sort est toujours un **Sort Maintenu**.

LES RÉANIMÉS

Rang	Dégâts	Santé	Vigueur	Réaction	R.D.	Carac.	Comp.	Init.
Apprenti	-2 / Rang	10	30 (2)	4	2	2	7	-3
Intermédiaire	-1 / Rang	15	40 (3)	5	4	3	8	+0
Expert	+0 / Rang	20	50 (4)	6	6	4	9	+2
Maître	+1 / Rang	25	60 (5)	7	8	5	10	+4

Lexique des effets

Changement Rapide: en combat, l'Action « *Changer d'équipement* » depuis ou vers un équipement doté de cet effet ne coûte aucun Point d'Initiative ou de tour pour être effectuée.

Assommer X: effet étourdissant une cible et la rendant vulnérable pendant un nombre de tours équivalent à X, compté à partir du début de chacune de ses phases d'action. Elle ne peut effectuer aucune action ou *Réaction*.

Assommant X: effet augmentant le nombre de tour de l'effet « Assommer » équivalent à X.

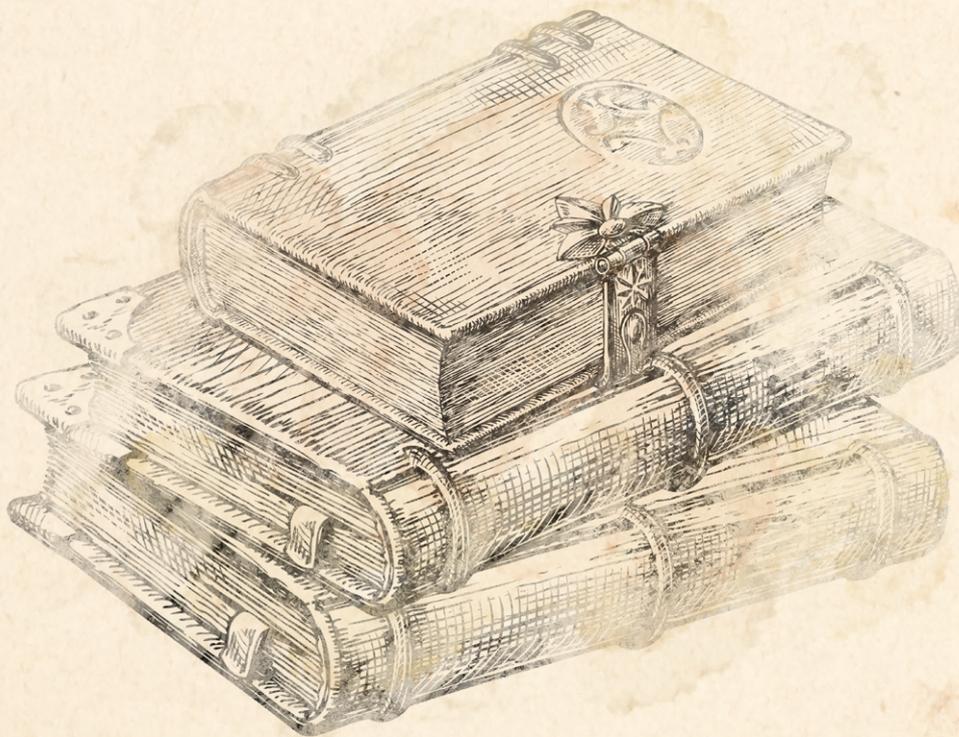
Confusion X: Effet rendant la cible confus. Celle-ci n'a plus le sens des réalités et attaquera une cible aléatoire (elle-même, allié, ennemi) pendant un nombre de tours équivalent à X, compté à partir du début de chacune de ses phases d'action.

Dégâts +/-X: effet augmentant ou réduisant les dégâts d'un montant équivalent à X. Intéressant contre les cibles dépourvues d'une **R.D** (Réduction de Dégâts).

+/-X / Rang: effet appliquant un modificateur aux dégâts infligés à une cible. Le bonus se cumule pour chaque **Rang** obtenu lors de l'attaque. Les dégâts ne peuvent pas être inférieurs à **1** en cas de diminution.

Saignement, Poison et Brûlure X/Y: effet infligeant des dégâts équivalents à X pendant un nombre de tours équivalent à Y, compté à partir du début de chacune de ses phases d'action. Chaque application de cet effet est comptée séparément si appliquée à la même cible.

Perce Armure X: effet ignorant la **R.D** de la cible d'un montant équivalent à X lorsque des dégâts sont infligés. Intéressant contre les cibles dotés d'une **R.D**.



Avantages

AVANTAGES COMMUNS

Concentration absolue : vous avez acquis une maîtrise de vos pensées telle que vous parvenez à clairement dissocier celles concernant votre manipulation de l'Éther et les autres. Ainsi, les bonus en Arcane de « Concentration Partielle » et « Concentration Totale » est augmenté de +1.

Contacts Noble : vous connaissez des personnes fiables et à l'affût des informations dans la sphère noble. Ainsi, vous dépenserez 1 point d'**Influence** en moins lorsque vous vous approchez de celle-ci pour obtenir des informations ou des services.

Ambidextrie : vous êtes suffisamment entraîné pour manier sans encombre deux **Armes moyennes** en même temps.

Sprinteur : votre rapidité est au-dessus de la normale. Grâce à cela, vos déplacements normal ou long sont augmentés d'une **Portée**.

Défenseur : si vous contrôlez une Invocation ou un Réanimé qui se trouve à portée **Proche** de vous, celle-ci peut effectuer une **Réaction** à votre place.

Amitié Animale (degré 1) : vous avez adopté et dressé un animal, vous suivant désormais dans vos périples. Celui-ci possède des statistiques qui lui sont propre et est contrôlé par le Chroniqueur. Animal terrestre uniquement.

Degré 1 : votre compagnon sait obéir à des ordres simples comme « va chercher », « attends », « attaque ». Il ne répond qu'à des indications orales.

Degré	Dégâts	Santé	Vigueur	Réaction	R.D.	Carac.	Comp.	Init.
Degré 1	+0 / Rang	30	80 (8)	5	2	4	6	+0

AVANTAGES SPÉCIFIQUES

Vol (Draconien et Aegialame) : vous avez appris à utiliser vos ailes, ce qui vous permet de vous déplacer dans les airs. Se déplacer de cette manière supprime toutes les pénalités de terrain et augmente le nombre de portée qui peuvent être parcourue. Réduit de -4 le **Regain** de **Vigueur** durant son utilisation.

Résistance Arcanique (Nain) : votre nature vous offre naturellement une résistance aux Arcanes. Cela vous donne **R.D +2** lorsque vous subissez des dégâts Arcaniques.

Peau Dure (Reptilien) : vos écailles se sont habituées aux voyages et se sont renforcées avec le temps, vous protégeant davantage. Vous bénéficiez ainsi d'un bonus permanent de **R.D +1**.

Influent (Humain) : les facultés sociales des Humains leur confèrent une aura favorable auprès des gens. Ainsi, ils peuvent plus fréquemment solliciter autrui. Grâce à cela, vous récupérez votre **Influence** plus rapidement, à raison de 1 point toutes les 12 h.

Héritage (Daegialame) : vous portez en vous l'héritage de votre ascendance daegique, obtenant ainsi une bribe de leur perfection. Cela vous confère 1 point de **Caractéristique** ou 2 points de **Compétence** à répartir librement.

Charisme (Elfe Blanc) : vous dégagé une aura naturelle qui en impose à tout le monde, indifféremment de qui vous êtes. Ainsi, vous ne subissez aucune pénalité liée à vos traits de moralité.

PRÉTIRES



ALDRIC ARKUS

Âge : 31	Réaction : 3 + 2
Genre : Masculin	Influence : 3
Taille : 1,82m	Initiative : 2 + 1D12
Moralité : Altruiste - Généreux - Respectueux	Armure : Plaque (+1 Intimidation et Prestance, +1 Réaction)
Pensée : Loyal	Réduction de Dégâts (RD) : 8
Arcane : /	ARMES :
Espèce : Humain	Arme longue (+1 Mêlée)
Origine : Royaume de Velu	Main-gauche (+1 Mêlée, +1 Réaction)
Passé : Soldat	OUTILS ET AUTRES :
Secteur : Guetteur	2 potions +18 Santé
Réputation : 0	2 potions +20 Vigueur
Dons : /	Jeu de cartes truquées (outil)
Santé : 50	AVANTAGES ET DÉFAUTS :
Ether : /	Influent (Avantage)
Regain d'Éther : /	
Vigueur : 100	
Regain de Vigueur : 10	



CORPS - 0/3				ÂME - 1/3				ESPRIT - 0/3			
Puissance - 5 / 5				Charme - 1 / 5				Intelligence - 4 / 5			
Dextérité - 1 / 5				Conciliation - 1 / 5				Logique - 5 / 5			
Endurance - 5 / 5				Coercition - 1 / 5				Sens - 1 / 5			
Compétence	Base	Bonus	Total	Compétence	Base	Bonus	Total	Compétence	Base	Bonus	Total
Alchimie	1	0	1	Fourberie	1	0	1	Mêlée	7	2	9
Arcane	1	0	1	Intimidation	5	1	6	Précision	3	0	3
Artisanat	1	0	1	Investigation	7	0	7	Prestance	4	1	5
Athlétisme	5	0	5	Jeux	1	0	1	Science	1	0	1
Diplomatie	1	0	1	Linguistique	1	0	1	Sécurité	1	0	1
Discrétion	1	0	1	Médecine	1	0	1	Torture	1	0	1

Histoire :

Aldric Arkus est le fils d'une petite famille bourgeoise du Nord, résidant à Numa. Il reçoit une éducation relativement classique pour sa classe sociale, et il apprend entre autre le maniement des armes. Amoureux du combat dès son plus jeune âge, il décide de s'engager en tant que garde de la cité quand il arrive à sa majorité. Les années passent et le travail de garde s'avère monotone à son goût, n'y trouvant rien de très intéressant en dehors de quelques canailles. Au bout de 10 années de service, Aldric quitte la garde pour devenir mercenaire dans l'espoir de vivre des aventures et de voyager. Après

quelques contrats et faits d'armes, il est approché par l'Ordre des Chroniqueurs et, découvrant sa noblesse secrète, il accepte de les rejoindre.

Apparence :

Homme grand, droit, ancien garde de cité. Visage carré, propre, avec des cheveux châtain coiffés à la militaire. Épaisse armure de plaques en acier de belle facture, bien entretenue mais abîmée par les combats.

AMARIL ELERIS

Âge : 342
Genre : Féminin
Taille : 1,87m
Moralité : Réfléchie - Pacifique - Calme
Pensée : Loyal
Arcane : Vie
Espèce : Elfe Blanc
Origine : Aunoadh Blanc
Passé : Politicien
Secteur : Intriguant
Réputation : 0
Dons : /
Santé : 10
Ether : 100
Regain d'Éther : 10
Vigueur : 20
Regain de Vigueur : 2

Réaction : 3 + 5 ou 6 (avec main-gauche équipée)

Influence : 10

Initiative : 2 + 1D12

Armure : Vêtements nobles (+1 Diplomatie et Investigation. +5 Réaction)

Réduction de Dégâts (RD) : 0

ARMES :

Main-Gauche (+1 Mêlée, +1 Réaction)

OUTILS ET AUTRES :

2 potions +30 Éther

2 potions +2 R.D / 2 tours

Kit de serrurerie (outil)

AVANTAGES ET DÉFAUTS :

Charisme (Avantage)



CORPS - 0/3

Puissance - 1 / 5
Dextérité - 1 / 5
Endurance - 1 / 5

ÂME - 1/3

Charme - 4 / 5
Conciliation - 5 / 5
Coercition - 1 / 5

ESPRIT - 0/3

Intelligence - 5 / 5
Logique - 5 / 5
Sens - 1 / 5

Compétence	Base	Bonus	Total	Compétence	Base	Bonus	Total	Compétence	Base	Bonus	Total
Alchimie	1	0	1	Fourberie	5	0	5	Mêlée	1	1	2
Arcane	5	0	5	Intimidation	1	0	1	Précision	1	0	1
Artisanat	1	0	1	Investigation	1	1	2	Prestance	1	0	1
Athlétisme	1	0	1	Jeux	1	0	1	Science	5	0	5
Diplomatie	7	1	8	Linguistique	7	0	7	Sécurité	5	0	5
Discrétion	1	0	1	Médecine	1	0	1	Torture	1	0	1

Histoire :

Amaril est une Elfe Blanc dont le père est Sylvain. Élevé dans une famille aisée. Elle suit des enseignements privés en parallèle de sa formation Arcanique. En grandissant, Amaril baigne dans une culture sociale des Elfes blancs et l'écologie des Elfes Sylvains. Cela la pousse rapidement à choisir d'apprendre l'arcane de vie, intrinsèquement lié à la nature. Après avoir terminé ses classes et obtenu son diplôme, elle devient médiatrice dans le gouvernement d'Elda. Néanmoins, après un peu plus d'un siècle attelé à travail, elle se rend compte que tous ces efforts sont globalement peu efficaces. Lasse,

ne sachant quoi faire, elle erre à la recherche d'un moyen d'influencer le monde ; elle trouve finalement sa réponse au sein de l'Ordre des Chroniqueurs, convaincue par leurs desseins secrets et leur règne millénaire.

Apparence :

Elfe Blanc d'âge moyen, habillée noblement avec une élégante robe bleuté. Apparence soignée. Yeux bleu avec des reflets dorés et chevelure cuivrée.

ARIENNOR AUBRIR

Âge : 127	Réaction : 3 + 3
Genre : Masculin	Influence : 10
Taille : 1,87m	Initiative : 2 + 1D12
Moralité : Impartial - Méfiant - Justicier	Armure : Cuir (+1 Athlétisme et Discrétion. +3 Réaction)
Pensée : Sceptique	Réduction de Dégâts (RD) : 4
Arcane : /	ARMES :
Espèce : Draconien	Arme longue (+1 Mêlée)
Origine : Empire de Salamender	Main gauche (+1 Mêlée, +1 Réac)
Passé : Marginal	OUTILS ET AUTRES :
Secteur : Guetteur	1 poison Confusion 1 / 2 t
Réputation : 0	1 poison -20 Vigueur
Dons : /	2 poisons +4 dgt
Santé : 30	AVANTAGES ET DÉFAUTS :
Ether : / 100	Peau Dure (RD +1) (Avantage)
Regain d'Éther : / 10	HAVRESAC
Vigueur : 60	Outils de bourreau (outil) – 1
Regain de Vigueur : 6	Emplacement



CORPS – 0/3				ÂME – 0/3				ESPRIT – 1/3			
Puissance – 3 / 5				Charme – 1 / 5				Intelligence – 5 / 5			
Dextérité – 1 / 5				Conciliation – 1 / 5				Logique – 5 / 5			
Endurance – 3 / 5				Coercition – 4 / 5				Sens – 1 / 5			
Compétence	Base	Bonus	Total	Compétence	Base	Bonus	Total	Compétence	Base	Bonus	Total
Alchimie	1	0	1	Fourberie	1	0	1	Mêlée	3	0	3
Arcane	5	0	5	Intimidation	5	0	5	Précision	1	0	1
Artisanat	3	0	3	Investigation	1	0	1	Prestance	1	0	1
Athlétisme	7	1	8	Jeux	1	0	1	Science	1	0	1
Diplomatie	1	0	1	Linguistique	1	0	1	Sécurité	5	0	5
Discrétion	7	1	8	Médecine	1	0	1	Torture	5	0	5

Histoire :

L'histoire d'Ariennor est la tragédie d'un citoyen subissant l'impitoyable courroux de l'Empire. Jadis soldat de l'armée impériale, il refusa un jour un ordre visant à détruire un village où se cachait un culte dae-gique. Sa désobéissance fut immédiatement sanctionnée : il devait provoquer un éboulement sur le village à l'aide d'explosifs. Malheureusement, le déclenchement fut trop court, il ne put fuir et la déflagration le défigura. Il ne survécut que grâce à un mage de vie chirurgien qui reconstruisit tant bien que mal son visage. Après quoi, sa rébellion fut jugée en cours martiale et condamné à la peine la plus humiliante : la cassure des cornes

et l'arrachage des ailes. Son gest bon et juste fut remarquée par les Chroniqueurs qui l'approchèrent pour en faire l'un des leurs.

Apparence :

Draconien de taille moyenne avec un corps élancé pour son espèce, ses écailles sont vert sombre. Ses cornes ont été brisées et ses ailes arrachées, en plus d'avoir aujourd'hui un visage atrocement mutilé. Il porte constamment une capuche pour dissimuler sa honte.

BEORTH IGNATUS

Âge : 42
Genre : Masculin
Taille : 1,73m
Moralité : Courageux - Intrépide - Responsable
Pensée : Loyal
Arcane : Feu
Espèce : Humain Aegialame
Origine : Cité-État de Dhavspera
Passé : Mercenaire
Secteur : Explorateur
Réputation : 0
Dons : /
Santé : 30
Ether : 90
Regain d'Éther : 10
Vigueur : 60
Regain de Vigueur : 6

Réaction : 3 + 4
Influence : 5
Initiative : 6 + 1D12
Armure : Tenue matelassée (+1 Athlétisme et Diplomatie. +4 Ré- action)
Réduction de Dégâts (RD) : 2
ARMES :
- Arme longue (+1 Mêlée)
OUTILS ET AUTRES :
- 2 potions +18 Santé
- 2 potions +20 Vigueur
- Parfum haut de gamme (outil)
AVANTAGES ET DÉFAUTS :
- Vol éthérée (Avantage)



CORPS - 0/3				ÂME - 0/3				ESPRIT - 1/3			
Puissance - 2 / 5				Charme - 3 / 5				Intelligence - 5 / 5			
Dextérité - 5 / 5				Conciliation - 1 / 5				Logique - 4 / 5			
Endurance - 3 / 5				Coercition - 1 / 5				Sens - 1 / 5			
Compétence	Base	Bonus	Total	Compétence	Base	Bonus	Total	Compétence	Base	Bonus	Total
Alchimie	5	0	5	Fourberie	1	0	1	Mêlée	7	1	8
Arcane	7	0	7	Intimidation	1	0	1	Précision	1	0	1
Artisanat	1	0	1	Investigation	1	0	1	Prestance	5	0	5
Athlétisme	5	1	6	Jeux	1	0	1	Science	1	0	1
Diplomatie	5	1	6	Linguistique	1	0	1	Sécurité	1	0	1
Discrétion	1	0	1	Médecine	1	0	1	Torture	1	0	1

Histoire :

Né dans une famille d'anciens militaires, descendant d'une grande lignée d'Aegialames ayant à cœur d'honorer leurs origines. Il grandit ainsi en baignant dans le culte des Onze et le Code des Justes. À l'âge de 8 ans, il est envoyé étudier au sein de l'Académie de Dhavspera. Le jeune homme voit son avenir tracé dans l'arcane de Feu, et parallèlement, il débute l'apprentissage de l'escrime. À l'âge de 18 ans, il quitte l'académie avec une étudiante nommée Amélie, rêvant tout deux d'aventure. N'ayant pas obtenu son diplôme, Beorth ne peut intégrer l'armée ; il emprunte donc la voie du mercenariat avec sa compagne. Pendant les 20 ans qui

suivent, ils parcourent ensemble les terres de Vaelran, allant de contrat en contrat, jusqu'à faire la rencontre d'un Chroniqueur qui bouleverse alors leur vie.

Apparence :

Homme de taille moyenne, avec un visage et un corps marqué de blessures en tout genre. Par ailleurs, il fait une dizaine d'années de plus que son âge véritable. Bien que n'ayant jamais fait parti de l'armée, il porte fièrement la médaille de son père sur son gambison usé.

CALYGA SHULA

Âge : 20	Réaction : 3 + 5
Genre : Féminin	Influence : 7
Taille : 1,68m	Initiative : 4 + 1D12
Moralité : Avare - Égoïste - Indisciplinée	Armure : Vêtements militaire (+1 Intimidation et Torture. +5 Réaction)
Pensée : Zélote	Réduction de Dégâts (RD) : 0
Arcane : Mort	ARMES :
Espèce : Humaine Daegialame	- Dague (+1 Mêlée)
Origine : Cité-État d'Ossacle	OUTILS ET AUTRES :
Passé : Savant	- 4 potions +30 Éther
Secteur : Chercheur	- Ustensiles Alchimique (outil)
Réputation : 0	- Capuchon banal (outil)
Dons : /	AVANTAGES ET DÉFAUTS :
Santé : 30	- Influente (Avantage)
Ether : 100	HAVRESAC :
Regain d'Éther : 10	- Livre de base en linguistique (outil) – 1 Emplacement
Vigueur : 40	
Regain de Vigueur : 6	



CORPS – 1/3				ÂME – 0/3				ESPRIT – 0/3			
Puissance – 1 / 5 Dextérité – 1 / 5 Endurance – 3 / 5				Charme – 1 / 5 Conciliation – 1 / 5 Coercition – 5 / 5				Intelligence – 5 / 5 Logique – 5 / 5 Sens – 2 / 5			
Compétence	Base	Bonus	Total	Compétence	Base	Bonus	Total	Compétence	Base	Bonus	Total
Alchimie	5	0	5	Fourberie	1	0	1	Mêlée	1	1	2
Arcane	7	0	7	Intimidation	5	1	6	Précision	1	0	1
Artisanat	1	0	1	Investigation	1	0	1	Prestance	1	0	1
Athlétisme	1	0	1	Jeux	1	0	1	Science	7	0	7
Diplomatie	1	0	1	Linguistique	1	0	1	Sécurité	1	0	1
Discrétion	1	0	1	Médecine	5	0	5	Torture	5	1	6

Histoire :

Calyga est conçu par un père Daegia et une mère cultiste au cours d'un rituel vénérant la reine des Daegias, Althéa. Après sa naissance, elle est élevée au sein de ce culte où on lui enseigne, sans libre choix, l'arcane de mort afin qu'elle étudie ces interdits : la résurrection et l'immortalité. Malheureusement, et comme beaucoup de cultes en Vaelran, celui de Calyga fut attaqué et anéanti par les Templiers. Par chance, les hommes d'armes qui menent l'assaut sont accompagnés par un groupe de Chroniqueurs. Après l'opération, ceux-ci fouillent les décombres et découvrent la jeune Calyga inconsciente. Ils la recueillent alors afin de lui offrir une nouvelle vie, et dès ses 15 ans, elle commence

à travailler en tant que pupille de l'Ordre. Sa témérité et son zèle se montrent toutefois dangereux à plusieurs reprises, lui faisant contracter une dette envers l'Ordre pour avoir réparé ses erreurs.

Apparence :

Calyga est jeune et athlétique. Elle a un teint noir légèrement marron, un visage enfantin et dur à la fois. Elle possède une longue chevelure grise cendrée coiffée en une épaisse tresse à l'arrière. Elle est habillée d'une armure en cuir léger et de pièces de tissu au style militaire.

GILMA MAKROC

Âge : 247	Réaction : 3 + 3
Genre : Féminin	Influence : 6
Taille : 1,32m	Initiative : 6 + 1D12
Moralité : Audacieuse - Réveuse - Gourmande	Armure : Cuir (+1 Athlétisme et Discrétion)
Pensée : Sceptique	Réduction de Dégâts (RD) : 4
Arcane : /	ARMES :
Espèce : Nain	Arbalète à répétition (+1 Précision, Dégâts +1.)
Origine : Royaume de Calu	OUTILS ET AUTRES :
Passé : Commerçant	2 pièges simples (15 dgt ; Contact)
Secteur : Explorateur	2 potions +18 Santé
Réputation : 0	Sacoche d'artisan (outil)
Dons : /	AVANTAGES ET DÉFAUTS :
Santé : 30	Résistance Arcanique (+2 R.D contre dégâts Arcanique)
Ether : /	
Regain d'Éther : /	
Vigueur : 80	
Regain de Vigueur : 6	



CORPS - 0/3				ÂME - 1/3				ESPRIT - 0/3			
Puissance - 1 / 5				Charme - 4 / 5				Intelligence - 5 / 5			
Dextérité - 1 / 5				Conciliation - 5 / 5				Logique - 5 / 5			
Endurance - 1 / 5				Coercition - 1 / 5				Sens - 1 / 5			
Compétence	Base	Bonus	Total	Compétence	Base	Bonus	Total	Compétence	Base	Bonus	Total
Alchimie	1	0	1	Fourberie	5	0	5	Mêlée	1	1	2
Arcane				Intimidation				Précision			
Artisanat				Investigation				Prestance			
Athlétisme				Jeux				Science			
Diplomatie				Linguistique				Sécurité			
Discrétion				Médecine				Torture			

Histoire :

Gilma est une Naine née dans une zone extérieure à la capitale de Calu, fille de chasseur vendant le produit de ses chasses, elle grandit ainsi sur les routes montagneuses du royaume, alternant entre négoce et chasse. Elle reçoit une éducation simple, profondément respectueuse des puissants du royaume et du Memoduns. Cela inspire en elle, au fil des années, un sentiment de devoir et d'allégeance envers les siens, désireuse d'être plus qu'une marchande et une chassesesse. Elle quitte l'affaire familiale afin de rejoindre l'Ordre des Chroniqueurs,

attirée par l'idée d'écrire l'histoire. En la vivant. Cela lui permet de mettre à profit ses talents dans l'espoir de devenir, peut-être, une « Ancienne ».

Apparence :

Femme Naine à la chevelure longue et blonde tirant sur le roux, coiffée en deux épaisses tresses. Visage rond et un peu grassouillet, mais néanmoins ferme. Son physique est à la fois celui d'une bonne vivante et d'une chasseuse aguerrie.

CHRONIQUE — LE SECRET D'UN ROI



TYPE	STYLE DE JEU	DURÉE
Semi-linéaire	Enquête – 35% Interaction – 40% Action – 25%	4 – 6 h

Résumé

Maturilis 9 Lucomin 2003

Vers 10 h, nos Chroniqueurs sortent du bureau du Maître du comptoir de Taléra après avoir été convoqués pour une mission. Celui-ci leur apprend que dans les dernières 24 h, trois Chroniqueurs n'ont plus donné de nouvelles. Cette disparition, si elle pouvait paraître anodine, s'avère en réalité inquiétante. La raison à cela est qu'un informateur de l'Ordre a rapporté très tôt ce matin une rumeur : l'une des cours des Miracles de Taléra détiendrait des informations sur l'organisation. Ces informations de nature inconnue, corrélée avec ces trois disparitions soudaines, laissent craindre la présence d'un traître. Qui plus est, aucun de ces groupes criminels ne porte l'Ordre dans son cœur, et tous seraient susceptibles de vouloir lui nuire.

Il convient par conséquent d'agir au plus vite pour éclaircir la situation et reprendre le contrôle. Si en plus de cela, il est possible de progresser sur les desseins de l'Ordre concernant la disparition des cours et la réhabilitation de ces quartiers afin de sortir les pauvres de la misère et du crime, c'est un bonus.

Au cours de leur mission, les Chroniqueurs vont devoir enquêter sur les trois cours à la recherche de leurs collègues disparus et de la cour qui les menace. Ils découvriront que l'un d'entre eux est bel et bien un traître, collaborant avec l'une des cours ainsi qu'avec **Raphaël Marquet**, Comte de Listry, un ennemi bien connu de l'Ordre.

Plutôt qu'en Acte, cette Chronique va suivre un déroulé en arc, correspondant chacun à un Chroniqueur disparu. Chaque scène de chaque arc peut se faire dans n'importe quel ordre. Ils reçoivent un budget de **3 Dragons d'Or (DO)** chacun pour la mission.

Galerie des personnages principaux

Rhys Noble (Reptilien)

Né en 1958 SE, il est l'un des procureurs de Taléra. Il a récemment ouvert plusieurs enquêtes sur la cour de l'Ouest. Ancien magistrat du duché de Sargoth, il fut choisi directement par le roi. Zélé, il entend bien faire tomber les laboratoires de fabrication de drogue petit à petit pour détruire la cour et la faire réhabiliter.

Hugo Carré (Humain)

Dit le « Noble Roi », il est connu pour son goût de la bonne chère. Né en 1974 SE, d'origine bourgeoise libertine, il fut condamné il y a quelques années à la suite d'un scandale : il publia un roman érotique nommé « Chaleur hivernale », mettant en scène un personnage inspiré de la fille du duc de Numa. Prétentieux, ambitieux, il est aussi connu pour avoir aidé la cour à se développer et à améliorer les conditions de vie dans celle-ci. Il n'éprouve aucun remords à nuire à autrui pour servir ses intérêts. Chaque soir, il organise une soirée privée dans ses appartements avec quelques prostitués (de tout sexe et espèce) pour faire une orgie. Enfin, c'est un Arcaniste de Feu très fourbe.

Wilfrid Griffé (Reptilien)

Second du Noble Roi, ancien Chevalier tombé en disgrâce après avoir été retrouvé en compagnie d'une comtesse. Il n'aime pas spécialement les méthodes utilitaristes d'**Hugo**, et n'hésite pas à le lui dire. Cependant, son attitude critique a fini par agacer le Noble Roi. Il peut soutenir les Chroniqueurs.

Les Jumeaux (Humain)

Deux hommes de grande taille, blonds, au visage carré. Ils sont arrivés dans la cour depuis trois jours et ont immédiatement intégré la garde rapprochée du Noble Roi. Ils sont en réalité des soldats au service du comte de Listry, confiés à **Hugo Carré** afin d'assurer sa sécurité en attendant la fin des négociations. Violents et inflexibles, ils ne sont pas très intelligents et compensent cela par leur brutalité.

Le Siffleur (Nain)

Tavernier travaillant dans la maison close de la Dragonne Rose, liée à la cour des Héros. Il n'aime pas l'endroit et cherche à partir au plus vite. Il tient en bonne estime l'Ordre des Chroniqueurs et était un ami de Kieran.

Molly Calstea (Humaine)

Prostituée, amante de Kieran. Elle travaillait secrètement en tant qu'informatrice de Kieran.

Erwan Le Goff (Nain)

Représentant du roi Brun. Il méprise l'Ordre, mais sans lui être ouvertement hostile ; il serait ravi de le voir tomber cependant, et ne se prive jamais de pouvoir lui nuire. Il n'affirmera ou n'infirmera jamais si la cour est responsable de quoi que ce soit. Vieux, avec plusieurs cicatrices et une main flétrie.

Jade Berthier (Elfe)

Reine des Vents de la cour de l'Ouest. Ancienne pirate esclavagiste, elle s'installa dans la capitale après avoir déserté son ancien capitaine. Elle n'aime pas l'Ordre et se montrera expéditive envers eux, témoignant de l'empressement à les faire partir et quitter la ville.

Raphaël Marquet (Humain)

Né en 1963 SE, comte de Listry (au Nord de Taléra). C'est un noble fortuné issu d'une longue famille. Il ne tient pas en haute estime l'Ordre des Chroniqueurs, celui-ci ayant plusieurs fois publié des journaux mettant en lumière ses mauvais choix politiques et ne lui attribuant pas le mérite « qui lui est dû » lors de ses contributions (autrement dit, les Chroniqueurs ont préféré mettre en valeur les acteurs plutôt que leurs financiers).

Lieux

Le Comptoir des Chroniqueurs à Taléra

Accueillant l'imprimerie principale de l'Ordre, le comptoir talérien est l'un des plus importants. Installé aux abords des quais de la ville, près de la porte sud, sa position lui permet de facilement récupérer les matières premières et de distribuer les ouvrages annuels et nationaux produits par les Chroniqueurs.

Il compte en moyenne 50 à 80 Chroniqueurs présents en continu, qu'il héberge dans un grand dortoir divisé en une vingtaine de chambres de 4 membres. Chaque chambre contient un lit et une cantine pour ranger ses affaires.

Les cours des Miracles

Véritables lieux de non-droit nichés au cœur de la plupart des grandes villes, les cours des Miracles sont des lieux vivant en vase clos. Les cours sont formées d'un ensemble de bâtiments formant un îlot urbain fermé du reste de la cité et habité par une population généralement pauvre et marginale, dominée par une organisation criminelle. Si leur présence est bien souvent ouvertement connue, leur suppression directe est compliquée. En effet, il s'agit avant tout d'un simple quartier où vivent des habitants ayant peu ou pas de lien avec les criminels y résidant. C'est pourquoi leur existence est tolérée et la lutte se fait avant tout par la traque des malfrats ou de leurs activités. Enfin, à cause de la domination criminelle qui y règne,

la présence de la garde y est impossible, et la « sécurité » à l'intérieur est gérée par une milice interne contrôlée par l'organisation en place. Le tout est gouverné par un coësre, s'octroyant en général un titre de « reine » ou de « roi » autoproclamé. Enfin, afin de marquer leur territoire, les cours se fabriquent bien souvent un emblème ou une bannière officieuse. Ainsi, les cours des Miracles forment une sorte de pouvoir parallèle à l'État.

Leur nom vient à l'origine des mendiants qui y résidaient. Le jour, ceux-ci se faisaient passer pour infirme afin de récolter de l'argent. Une fois la nuit tombée, les mendiants se réunissaient ensuite dans ces quartiers pour festoyer, leurs handicaps ayant miraculeusement disparu. Ces regroupements devinrent de véritables havres pour toute une frange marginale et miséreuse de la population, tombée le plus souvent dans la criminalité. Progressivement, de petites organisations criminelles se formèrent dans les cours. Sous leur joug, les cours se spécialisèrent, abandonnant la mendicité au profit d'activités plus lucratives.

À Taléra, il existe trois cours des Miracles : la cour Brune, la cour des Héros, et la cour de l'Ouest.

La cour Brune

Située dans un quartier pauvre au sud de la ville, non loin des manufactures « sales » et à quelques rues du comptoir de l'Ordre. Celle-ci est réputée pour être la moins bien famée de toutes les cours de la capitale. Son nom est en rapport avec l'état des lieux où elle est résidée. Etablie dans un ensemble de bâtiments insalubres et délabrés, les alentours regroupent une pauvreté crasseuse, malodorante et abandonnée. Les rues y sont couvertes de boues et autres résidus, et les commerces y sont rares. Les membres de la cour sont essentiellement connus pour être des coupe-jarrets et autres malandrins effectuant vols, rapt, rançons et meurtres. Son roi est sobrement appelé « Roi Brun » et les abords de la cour sont marqués par des pièces de tissus à la couleur brune délavée.

Le pouvoir de cette cour est de loin le plus faible des trois, entretenant de très mauvaises relations avec la cour des Héros. Elle coopère parfois avec celle de l'Ouest, notamment pour vendre les drogues.

La cour des Héros

Située au nord-est de la place des Héros, dans le centre de la ville, la cour est principalement connue pour être la plus propre de toutes. Étant à proximité des beaux quartiers, ses abords sont soignés et bien entretenus. Des étendards bleutés sont fièrement accrochés sur les façades extérieures des bâtiments constituant la cour, et pratiquement tout le pourtour est constitué de maisons closes avec pignon sur rue ; juste en face se sont installés de nombreux commerces, notamment des tavernes et auberges. Les accès menant à l'intérieur de la cour sont fermés par des grilles surveillées par des miliciens de la cour, chargés de contrôler les passages. En dehors

de ces éléments, une personne ignorant tout de la ville pourrait ne pas se douter qu'une cour des Miracles y est installée.

En raison de sa situation géographique dans la capitale, les alentours sont relativement surveillés par la garde (au moins 2 patrouilles en continu). À cause de ça, les membres de la cour se montrent discrets, limitant au maximum les remous. Leurs activités sont essentiellement liées aux marchés noirs et au contrôle des maisons de prostitution alentour. Son roi se fait appeler le « Noble Roi ».

Il s'agit de la cour la plus riche de la ville, détenant un relativement grand pouvoir. Beaucoup de ses membres sont issus d'une classe moyenne, voire bourgeoise désargentée ou tombée en disgrâce. Son attitude globale fait qu'elle entretient de très mauvaises relations avec la cour Brune, avec laquelle se produisent de nombreuses rixes. Les liens avec la cour de l'Ouest sont neutres.

La cour de l'Ouest

Située à quelques rues de la porte-Ouest de la capitale. Discrets, ses membres trempent principalement dans les affaires de drogues et de trafics. Elle est aussi la plus instable de toutes. Ses abords sont dans l'ensemble propres et peu dangereux, se situant dans une zone résidentielle de la classe moyenne.

L'Ordre des Chroniqueurs est extrêmement mal vu par cette cour, essentiellement car il a plusieurs fois participé à des actions contre elle. Sa dirigeante se fait appeler la « Reine des Vents ».

Arc 1 : Maëlys Berthelot

Maëlys Berthelot (Elfe Sylvain) : membre ayant accédé au rang de compagnon il y a moins d'un an, appartenant aux Chercheurs et affiliés aux Sceptiques. D'un caractère téméraire et tête brûlée, sa disparition est seulement due à son manque d'attache au protocole. Ayant trouvé une piste intéressante, elle a fait le choix de partir rapidement de la ville sans prévenir l'Ordre ; chez les Chroniqueurs, si ce comportement n'est pas rare, il est néanmoins mal vu. Elle a été vue pour la dernière fois la veille après le déjeuner.

Scène 1 : Au comptoir des Chroniqueurs

Le dernier rapport

En inspectant les rapports, les Chroniqueurs peuvent apprendre que sa dernière mission s'est achevée il y a 48 h. Celle-ci travaillait avec un autre Chroniqueur nommé **Pierre Royer**, membre des Guetteurs. Ensemble, ils manœuvrèrent sur une mission visant à affaiblir la cour de l'Ouest. Dans leur rapport, ils évoquent avoir rencontré le procureur **Rhys Noble** afin d'obtenir des informations sur la Reine des Vents, **Jade Berthier**. S'il est clairement connu qu'elle dirige la cour, aucune

preuve directe ne permet de la faire condamner. À défaut d'avoir beaucoup de ressources, ils enquêtèrent sur les activités de la cour afin de récolter des éléments. Pour ce faire, ils se sont infiltrés séparément dans celle-ci, chacun sous couverture, pendant près de deux semaines : **Pierre** endossa le rôle de milicien, tandis que **Maëlys** se fit passer pour un alchimiste radié de l'Ordre des Mages. Durant cette opération, ils découvrirent l'emplacement d'un des plus gros laboratoires de drogue locaux. Forts de cette information, ils manœuvrèrent pour que la garde obtienne cette information. Après quoi, ils accompagnèrent la section envoyée pour détruire le laboratoire en qualité de journalistes. Cette descente permit l'arrestation d'une dizaine de criminels et la mort d'une autre dizaine, dont le chef du laboratoire.

La chambre de Maëlys

Maëlys dormait dans une chambre avec une autre Chroniqueuse du nom de **Isla Connel** (Elfe Sylvain, Intrigante, Loyale). Toutes deux se connaissaient très peu, ne logeant ensemble que depuis deux semaines et ne vivant pas au même rythme. **Isla** apprend aux Chroniqueurs que **Maëlys** était essentiellement active en fin de journée et en soirée. Elle ne l'a d'ailleurs jamais vue se lever le matin, mais l'a très souvent entendue rentrer vers 3 ou 4 h du matin.

En inspectant la cantine de **Maëlys**, celle-ci est intégralement vide.

Scène 2 : Rencontre avec Pierre Royer

En se renseignant rapidement auprès des autres Chroniqueurs, il sera très facile de trouver **Pierre Royer**. Celui-ci est un Guetteur ayant de très bons rapports avec la garde de Taléra. Il passe ainsi la majorité de son temps avec ses membres, le plus souvent avec les officiers de la garde royale. Ainsi, ils pourront le trouver dans la caserne du palais royal, situé juste à côté du palais et du Parlement. Selon l'heure de la journée, il est soit au réfectoire en train de manger avec eux, soit en train de discuter ou s'entraîner. Les Chroniqueurs pourront remarquer que Pierre est particulièrement bien intégré et s'il n'avait pas de brassard, il pourrait paraître en être membre (c'était le cas avant de rejoindre l'Ordre).

En l'approchant, **Pierre** se montre particulièrement chaleureux et amical. Il vient même vers le **PJ** le plus proche pour le saluer par une grande embrassade. Durant celle-ci, il demande à voix très basse s'il s'agit d'une affaire secrète. En répondant par l'affirmative, il laisse ses amis gardes pour emmener les Chroniqueurs dans une salle où ils pourront discuter tranquillement.

En l'interrogeant sur **Maëlys**, **Pierre** dira d'elle que c'est une tête brûlée, mais une bonne gamine pleine d'avenir. Pour lui, elle est digne de confiance, bien qu'un peu trop téméraire et détachée des conventions. La dernière nouvelle qu'il a eue d'elle date de la veille

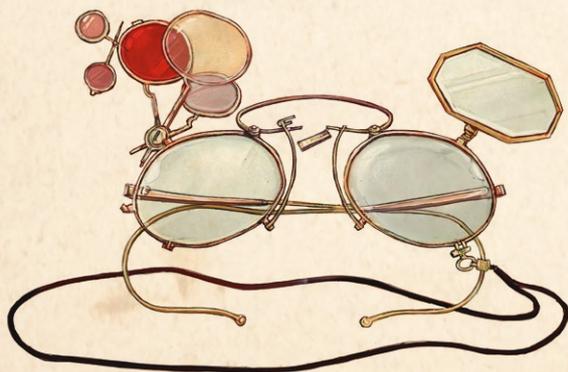
au matin, où un coursier lui a apporté une lettre avec une clé. Le message lui demande de vider sa cantine dans un sac et de le déposer chez un apothicaire, dont il peut indiquer l'adresse de l'enseigne qui se nomme **La Fleur de Lys**. Lui faisant confiance, le Guetteur n'hésite pas trop et laisse ses biens comme prévu en milieu d'après-midi. Il n'en sait pas plus.

Pierre laisse également entendre qu'entre leur action et la récente avalanche de contrats lancés par le procureur **Rhys Noble**, la cour de l'Ouest est très mal en point. Les rumeurs de la rue laissent entendre que l'organisation criminelle qui la dirige est en train de chercher à partir de la ville pour s'installer ailleurs. Avec ce changement de statu quo, une guerre pourrait facilement se déclencher entre la cour des Héros et la cour Brune.

Scène 3 : La Fleur de Lys

La boutique de **La Fleur de Lys** se situe dans une petite rue parallèle à l'avenue de l'Ouest, à quelques rues de la cour des Miracles locale, mais trop éloignée pour en voir l'influence. Il s'agit d'une boutique étriquée ayant pignon sur rue, dont la vitrine est envahie par de la végétation, ce qui bloque la visibilité. En entrant, l'endroit semble être une véritable jungle, à l'atmosphère humide et chaude. Au comptoir se trouve un reptilien, équipé d'une lunette grossissante et de petites pinces avec lesquelles il dépèce les ailes d'une grosse mouche avant de les mettre dans un petit flacon. Une fois son opération réalisée, il se présente comme **Ophid Sners**, propriétaire du lieu. Très amical, dynamique, à la voix nasale, il reconnaît sans tarder les Chroniqueurs s'ils portent leurs brassards.

En l'interrogeant sur **Maëlys**, il dit avoir rencontré la jeune femme hier soir vers 17 h. Elle était venue pour récupérer son sac laissé par un ami un peu plus tôt, ainsi qu'une grosse commande qu'elle avait passée la veille. Cette commande comprenait une dizaine de potions, incluant du soin et autres nutriments utiles aux voyages. Après avoir tout récupéré, il explique qu'elle est partie très vite à cheval et lui a dit "à dans un mois ou deux" de manière enjouée. Il ajoute que sa tenue était prévue pour un climat froid.



Scène 4 : La porte Ouest

En allant à la porte Ouest, les Chroniqueurs arrivent au bout de l'arc de **Maëlys**. Il leur suffit de se renseigner un peu pour apprendre que la jeune Chroniqueuse a loué hier soir un cheval pour environ 2 semaines auprès de la guilde du Commerce pour Numa. Le temps estimé correspond à un aller simple pour rallier la ville.

À partir de là, les Chroniqueurs peuvent comprendre que **Maëlys** est partie de Taléra sans prévenir l'Ordre pour travailler sur une affaire qu'elle a déniché. Si les Chroniqueurs sont libres d'agir quand ils trouvent des affaires intéressantes, ne pas prévenir le comptoir d'accueil de son départ n'est pas très bien vu, surtout venant de jeunes membres. Étant partie depuis environ 12 h, il va être difficile de la rattraper, et il y a plus urgent.

Arc 2 : Kieran Parry

Kieran Parry (Elfe Noir) : membre de l'Ordre depuis une cinquantaine d'années, appartenant aux Intrigants et affilié aux loyaux. Il s'est vu confier une mission par le Maître avant sa disparition. Celui-ci l'a chargé d'aller voir le procureur **Rhys Noble** aujourd'hui, en qualité de représentant de l'Ordre. En effet, le procureur en a demandé un il y a deux jours, sans évoquer la raison. Malheureusement, il ne s'est pas présenté à son rendez-vous ce matin et demeure introuvable.

Avant d'être chargé de cette mission, **Kieran** était en attente, n'ayant aucune tâche affectée. Il profita donc de ce temps libre pour le passer avec une prostituée dont il était tombé amoureux, une certaine Molly, travaillant dans la maison de la « Dragonne Rose » d'après ses amis ; en réalité, elle a changé de maison en allant aux « Cuisses Chaudes ». Malheureusement, après sa visite de la nuit dernière à Molly, Kieran a été assassiné.

Scène 1 : Au comptoir des Chroniqueurs

Le dernier rapport

Kieran Parry est arrivé à la capitale, accompagné de deux amis également Chroniqueurs, il y a une semaine. Ses amis sont **Morgane Lewis** (Humaine, Guetteur, Loyal) et **Simon Forge** (Humain, Intrigant, Sceptique). Ils sont revenus à la capitale à la suite d'une affaire opposant les comtes de **Covah** et de **Racars**, récemment entrés en guerre et dans laquelle le trio interféra pour ouvrir le dialogue et ratifier un traité de paix. À la demande du duc d'Eleanor, des Chroniqueurs sont affectés aux négociations. **Kieran** est détaché de ses collègues pour les négociations, car trois sont de trop.

Les motifs de la guerre sont une haine ancienne entretenue par le comte de **Covah**, ainsi qu'une convoitise des mines de fer du comte de **Racars**, le tout déclenché

par une fugue de la fille de **Covah** pour aller épouser secrètement le fils de **Racars**.

La chambre de Kieran

Kieran dormait dans la même chambre que ses deux amis, absents lors de la fouille. En inspectant la cantine de **Kieran**, celle-ci est entièrement pleine, contenant même son armure et ses armes. A priori, rien ne manque.

Scène 2 : Le procureur Rhys Noble

En se présentant au palais de justice, rattaché au palais royal, les Chroniqueurs sont guidés jusqu'au bureau du procureur. Celui-ci les accueille avec une certaine amertume, pensant qu'il s'agit des représentants qu'il attend, mais arrivés en retard. Si les **PJ** expriment qu'ils ne sont pas ceux attendus, mais qu'ils sont sans nouvelle de leur confrère qui aurait dû venir, le procureur se montre compréhensif et présente ses excuses. Si les Chroniqueurs ne disent rien ou l'interrogent sur sa demande à voir un représentant de l'Ordre, **Rhys Noble** explique que c'est concernant une plainte récemment déposée par le comte de Listry, **Raphaël Marquet**. Les motifs de cette plainte sont qu'il s'estime victime de diffamation et d'avoir été lésé par des propos tenus dans une chronique publiée le mois dernier. Le procureur n'a pas eu l'occasion de voir la chronique en question, et espérait justement que l'Ordre pourrait lui en fournir une copie ; il faut pour ça qu'un nouveau représentant soit dépêché.

Scène 3 : Les amis de Kieran

Les amis de **Kieran** sont faciles à rencontrer, leur localisation étant connue : ils passent leurs journées au palais royal, dans l'une des salles de réunion. En leur qualité de Chroniqueur, l'accès est facile pour les **PJ**, et il leur suffit de se présenter à un gentilhomme ou une gentille dame pour être escortés jusqu'à l'antichambre de la salle.

Cette visite au palais est l'occasion de présenter le lieu aux Chroniqueurs, et de leur montrer l'influence que détient l'Ordre en ayant accès à des sièges de pouvoir pareil. C'est ici que vivent le roi, sa famille et l'ensemble de la cour, que sont prises les grandes décisions, et en partie depuis ce lieu que des Chroniqueurs travaillent dans l'ombre. Les couloirs sont marbrés, dotés de grands miroirs, de tableaux et tapissés de velours rouges et or. Sans oublier la présence de tout un éclairage en cristaux arcaniques et les nombreuses sécurités anti-magie.

Une fois installé dans l'antichambre, le serviteur qui les escorte va les annoncer dans la salle de réunion. Dès l'ouverture de la porte, les Chroniqueurs peuvent entendre un homme hurler et contester vivement ce qu'on lui propose, n'hésitant pas à lâcher quelques insultes. En revenant, le serviteur est quelque peu décontenancé et annonce qu'ils vont bientôt prendre

une pause. Quelques minutes plus tard, un homme sort avec fracas en prononçant une cascade d'insultes avec une colère non dissimulée. Il s'agit du comte de **Covah**, un homme bien bâti, rasé de près et coiffé court ; celui-ci apparaît comme un individu rude et violent. À sa suite apparaissent deux autres hommes : le premier, vêtu bellement, avec une grande moustache et des cheveux mi-longs, gardant une allure digne (**Racars**) ; le second qui présente ses excuses au comte de **Racars** pour les dérives de la discussion et promet de trouver une issue. Il est très élégamment habillé, apparaissant dans une tenue de la cour — un personnage Intrigant reconnaîtra le vice-ministre de la Justice, **Louis Tessier** (voir : *Chronique 2 : Les bons comtes font les bons amis*).

Enfin, un Chroniqueur sort (**Morgane** ou **Simon**) et accueille les **PJ**. Tous deux expriment clairement une fatigue mentale et descendent cul sec un verre de vin. S'ils sont interrogés sur la situation, ils expliquent que les négociations sont dures : **Covah** refuse d'entendre raison et dit en avoir plus qu'assez des manières de **Racars**. Le duo exprime également son envie de faire destituer la famille **Covah**, celle-ci ayant une attitude belliqueuse depuis près de quatre générations et se montrant trop difficile à contrôler. Mais une fois les politesses passées, les Chroniqueurs auront le loisir de discuter avec leurs compères.

Concernant **Kieran**, ils ne l'ont pas vu depuis hier matin lors du petit déjeuner. Il semblait être impatient et surexcité par la journée qui venait, mais ils ignorent



pourquoi; il n'a rien voulu dire pour ne pas se porter malchance. D'après eux, c'était sûrement car il comptait aller voir sa « Favorite », une prostituée prénommée Molly qu'il fréquente depuis plusieurs années. Elle travaillerait dans une maison close appelée **Les Cuisses Chaudes** (non affiliée à la cour des Héros), au sud de la Place des Héros en longeant les quais.

Interrogée sur **Raphaël Marquet, Morgane** dit le connaître relativement bien. C'est un de ces nobles fondamentalement et ouvertement ennemis des Chroniqueurs. Il fait partie de ceux dont les décisions de l'Ordre n'arrangent pas les affaires, et dont la liberté d'expression dérange. Il a plusieurs fois été évoqué dans des chroniques à propos d'affaires dans lesquelles il est présenté comme incompetent, laxiste ou partial. Elle évoque notamment une chronique qu'elle avait signée avec **Kieran** il y a 1 an, où ils avaient permis le démantèlement d'un trafic de produits alchimiques démoniques illégaux et sur lequel le comte fermait les yeux.

Scène 4 : À la recherche de Molly

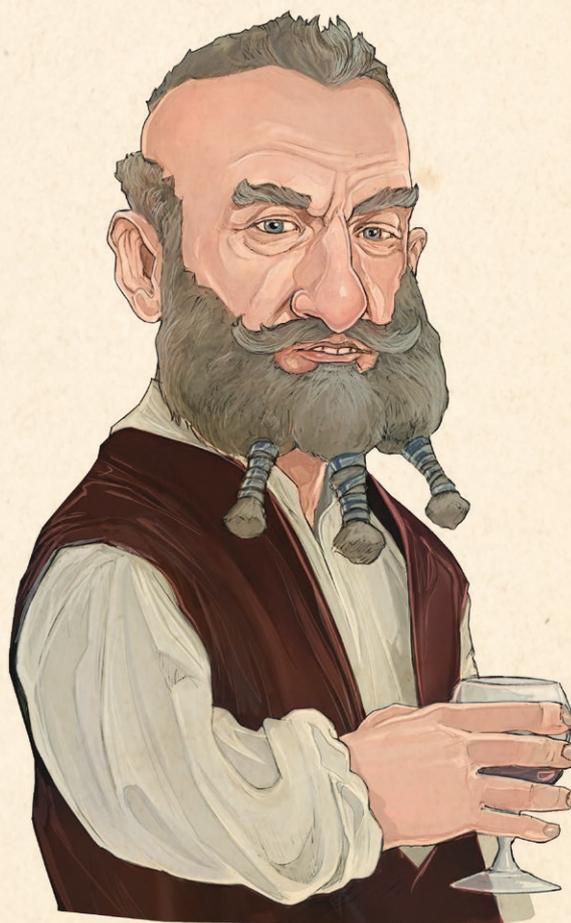
La recherche de **Molly** et des Cuisses Chaudes est quelque chose de relativement aisé. La maison se situe à l'intersection entre deux grandes rues perpendiculaires et bénéficie d'une assez bonne visibilité. D'aspect, le lieu semble avant tout destiné à un public bourgeois, ce qui est assez étonnant compte tenu de la population de classe moyenne et de sa proximité avec des quartiers pauvres de la ville. Quoi qu'il en soit, l'entrée de la maison est surveillée par un videur Nain, qui interdira formellement le port d'armes à l'intérieur. Si les Chroniqueurs souhaitent en garder une, ils le peuvent à condition qu'il s'agisse d'une **Arme Légère** et de réussir un test de *Discrétion* Héroïque.

S'ils inspectent les lieux, ils remarquent une pancarte avec le nom de tous les prostitués de la maison, et le nom de **Molly** n'y figure pas. En interrogeant la matrone, celle-ci se montre attristée. Elle explique alors qu'elle est partie il y a quelques mois pour s'installer dans une autre maison en dépit de ses mises en garde. Elle serait partie dans une maison appelée **La Dragonne Rose**, rattachée à la cour des Héros, où elle y serait mieux payée. En évoquant ce fait, elle commence également à se montrer amère envers les **PJ** s'ils sont entrés en étant identifiés comme des Chroniqueurs. Si elle ne veut rien dire au départ, un test de *Diplomatie* ou *Intimidation* Expert permet d'apprendre qu'elle considère **Kieran** comme responsable. Cet Elfe avait, d'après elle, une mauvaise influence sur sa fille, et depuis qu'elle le connaissait, elle revenait régulièrement avec de petites blessures ou des coups, tout en exprimant secrètement de grandes ambitions de changement dans la société.

Trouver la **Dragonne Rose** n'est pas une chose compliquée. La maison se situe, comme de nombreuses autres, aux abords de la cour des Héros. Lorsque les Chroniqueurs arrivent dans ce lieu, décrivez-leur

les abords comme un endroit plein de vie, en apparence festif et joyeux. Toutefois, si les **PJ** portent le brassard de l'Ordre, l'un d'entre eux (le plus alerte) peut se rendre compte, avec un test d'*Investigation* Expert, qu'ils accrochent de nombreux regards, méfiant et mauvais; ils doivent comprendre qu'ils ne sont pas spécialement les bienvenus. Dès qu'ils s'approchent, ils peuvent apercevoir les rues menant à l'intérieur de la cour, fermées par leurs grilles, et se rendre compte qu'une sorte de menace et de malveillance rôde et surveille les lieux.

La maison de la **Dragonne Rose** est l'une des plus grandes de la rue. Elle est très visible, avec une couleur dominante rose, telle que sur la devanture en bois, les bacs de fleurs, ou encore les fins rideaux derrière la large baie vitrée incurvée, laissant à peine entrevoir des silhouettes. Une ambiance chaleureuse et sensuelle émane de cet ensemble. En entrant dans la maison, les Chroniqueurs sont accueillis par une demoiselle qui leur demande le motif de leur venue. S'ils portent le brassard, elle leur recommandera à voix basse de le retirer « *avant qu'il ne vous arrive malheur* » sans expliciter davantage. S'ils demandent **Molly**, il leur faut attendre environ 15 min qu'elle termine avec son client et dépenser **1 DO**. Quoi qu'il en soit, ils sont invités à attendre au bar ou dans l'un des fauteuils du petit salon.



Au bar, ils pourront faire la connaissance d'un Nain (**Siffleur**) qui leur demandera ce qu'ils veulent boire. S'ils portent toujours le brassard, il leur fera la même remarque que l'hôtesse. Ils pourront alors l'interroger à propos de **Molly**, **Kieran** ou la cour :

Molly

C'est une jeune fille très gentille et rêveuse. Elle s'est présentée pour rejoindre la maison il y a environ trois mois. D'après lui, même si elle est mieux payée, elle aurait dû rester là où elle était, car cet endroit est moins recommandable qu'il n'y paraît.

Par chance, peu de gens savent qu'elle a comme client régulier un Chroniqueur. Autrement, elle aurait sûrement été maltraitée, voire pire.

Kieran

C'était un bon ami à lui, ils se connaissaient depuis plusieurs années. Un test d'*Investigation* ou de *Diplomatie* Expert permettra de voir que son évocation lui fait se sentir relativement mal. Si les **PJ** creusent cette question et qu'ils n'ont pas été identifiés comme des Chroniqueurs, il leur dira que « C'est sans importance, et de toute façon ça ne vous concerne pas ». Si en revanche ils se révèlent être des Chroniqueurs, ou avec un test de *Diplomatie*, *Fourberie* ou *Intimidation* Normal, il accepte de parler. Il dit alors que **Kieran** a été tué hier soir après avoir quitté la maison et son corps cloué au cadre de la porte d'un immeuble ce matin. C'est un ouvrier habitant dans le bâtiment qui l'aurait trouvé et signalé à la garde, vers 7 h du matin, avant d'être emporté à la morgue.

À propos de la mort de **Kieran**, il suppose que c'est l'œuvre des **Jumeaux**. Des brutes épaisses arrivées il y a deux jours dans la cour et devenues instantanément gardes du **Noble Roi**. Il n'en sait pas beaucoup plus.

Il venait toujours ici pour la même fille, **Molly**. D'après lui, il en était tombé amoureux et il lui aurait fait sa demande d'union hier soir. Il est incapable de savoir quelle était la réponse de l'intéressée.

La cour des Héros

Le **Noble Roi** organise chaque soir, vers 20 h, une fête dans ses appartements. Il y fait venir plusieurs prostitués, de différentes maisons, de toutes espèces et tout sexe. Ils se rendent tous d'eux-mêmes sur place à l'heure dite.

Depuis peu, le **Noble Roi** a deux nouveaux gardes du corps. De véritables brutes épaisses aussi stupides que des nouveau-nés (les **Jumeaux**). Il les a vus quand ils sont arrivés ; ils avaient une broche en argent étrange accrochée à la ceinture.

Il y a deux jours, **Wilfrid Griffé** (second du **Noble Roi**) a été bastonné et livré à la garde par les **Jumeaux**.

Pour interroger **Molly**, un seul **PJ** à la fois est admis dans la chambre. Elle se montre très douce, très gentille et professionnelle, jouant la séduction avec le Chroniqueur. Un test d'*Investigation* Expert permet toutefois de déceler une forme de tristesse dissimulée derrière son attitude ; elle nie évidemment ce comportement si elle est interrogée à ce sujet. Dès qu'un Chroniqueur évoque **Kieran**, le visage de **Molly** se fige, elle commence à pleurer. Après quoi, elle s'excuse, souhaite rembourser le **PJ** et annule l'entrevue ; il faut réussir un test de *Diplomatie* ou *Intimidation* Expert pour parvenir à la retenir, ou lui dévoiler être un Chroniqueur. Il est impossible de discuter avec elle en cas d'échec.

La dernière fois qu'elle a vue **Kieran**, c'était hier soir après une entrevue entre eux. Elle a appris sa mort ce matin.

Si elle sait que le **PJ** est un Chroniqueur, elle lui apprend être une alliée de l'Ordre. Elle travaille depuis plusieurs années avec **Kieran**, utilisant sa profession pour obtenir des informations, voire parfois s'infiltrer ou empoisonner des cibles (raison pour laquelle elle était parfois blessée). L'Elfe Noir avait suffisamment confiance en **Molly** pour lui avoir révélé le secret de l'Ordre (ce qu'il n'aurait pas dû faire). Elle jure n'avoir jamais trahit ce secret et qu'au contraire, elle admire les desseins de celui-ci.

Quand ils se sont vus, il lui a fait sa demande à laquelle elle n'a pas répondu de suite. Si elle sait que le **PJ** est un Chroniqueur, elle lui dit plus exactement qu'elle aurait accepté, mais seulement une fois la cour des Héros détruite.

Concernant les **Jumeaux**, elle a déjà vu ces individus. Ils sont arrivés à la cour il y a environ deux jours, équipés de matériel de très bonne qualité. En dehors de cela, ce sont des brutes épaisses peu loquaces. Quand ils sont arrivés, **Wilfrid Griffé** (second du **Noble Roi**) a été bastonné et livré à la garde, que les **Jumeaux** semblaient connaître. Après quoi, ils sont devenus la garde rapprochée d'**Hugo Carré**.

Le **Noble Roi** organise chaque soir, vers 20 h, une fête dans ses appartements. Il y fait venir plusieurs prostitués, de différentes maisons, de toutes espèces et tout sexe. Ils se rendent tous d'eux-mêmes sur place à l'heure dite.

Si le **PJ** se montre bienveillant avec **Molly**, celle-ci lui demande s'il pense qu'il lui serait possible de rejoindre l'Ordre. Elle souhaite continuer l'œuvre de **Kieran** ainsi que venger sa mort. Le Chroniqueur peut alors décider lui-même si **Molly** devient ou non une membre de l'organisation, mais il doit peser ce que ça implique. Lui refuser pourrait faire d'elle une personne connaissant le secret et hors de contrôle, et dans ce cas, il vaudrait peut-être mieux la tuer... Accepter pourrait faire d'elle une alliée utile, mais au tempérament vraisemblablement vengeur.

Scène 5 : La mort d'un Chroniqueur

Si les Chroniqueurs enquêtent autour de la cour à propos de **Kieran**, il leur faut mobiliser un peu d'**Influence**. Pour 1 (**Marginale** ou **Populaire**) ou 2 points (**Commercial**), ils peuvent apprendre (ou se voir confirmer) qu'un meurtre violent d'Elfe Noir a bien eu lieu, tard dans la nuit. Ce genre d'événement est assez marquant pour que cela soit facile à savoir. On leur confirme même qu'il devrait s'agir des **Jumeaux**, les raisons invoquées étant qu'ils détestent les Chroniqueurs.

Si les Chroniqueurs veulent faire en sorte de tomber sur les **Jumeaux** pour, par exemple, les interroger, la solution est normalement évidente : il leur suffit de se balader à proximité de la cour de nuit en portant les brassards. En faisant cela, les **Jumeaux** finiront par sortir de la cour pour attaquer les **PJ** sans sommation. Une fois leurs comptes réglés, si les Chroniqueurs ont cherché à les laisser en vie, il sera possible de les interroger.

Il faut toutefois utiliser de la force pour les faire parler, avec un test d'*Intimidation* Expert ou de *Torture* Normal ; menacer la vie du second frère est également une solution. S'ils parlent, les **PJ** peuvent apprendre les éléments suivants :

Ils protègent le **Noble Roi** sur ordre de **Raphaël Marquet**, comte de Listry, leur véritable employeur. Ils ne savent pas pourquoi, ce n'est pas leur travail de savoir ça. Le **Noble Roi** prépare un coup contre les Chroniqueurs, « qui les anéantira » d'après lui. Un homme semble l'aider dans ce projet, un Humain dans la cinquantaine. Chaque soir, le **Noble Roi** s'adonne à une orgie où le vin coule à flots. Il prend toujours une position de dominant, et les prostitués présents sont là pour le servir. Le **Noble Roi** est quelqu'un de dangereux. Derrière son aspect chétif se cache un épéiste habile et un excellent arcaniste de feu.

Si au contraire les **Jumeaux** sont morts, les Chroniqueurs ne trouvent rien sur leur corps en dehors d'une broche en argent à la ceinture. Celle-ci porte des armoiries qui peuvent être identifiées avec un test d'*Investigation* ou de *Linguistique* Expert. Il s'agit du comté du Listry.

En se rendant à la morgue pour inspecter le corps, les Chroniqueurs n'ont cette fois-ci pas si facilement accès au lieu. En effet, il s'agit d'un lieu confidentiel sur des affaires juridiques, et sans la présence d'un laissez-passer des autorités, on leur refuse l'accès. Toutefois, avec un test de *Diplomatie*, *Fourberie* ou *Intimidation* Héroïque, il se peut qu'on ferme les yeux quelques instants. Une dépense d'**Influence** (*Service Complexe* 4) devrait leur permettre de passer ; l'un des gardes reconnaîtrait rapidement l'un des **PJ** ou aurait une certaine sympathie pour l'Ordre.

Une fois auprès du corps, celui-ci est entièrement dénudé. Ses effets personnels sont sur une table à côté. En inspectant le corps avec un test de *Médecine* ou *Torture* Normal, il est possible de comprendre que **Kieran** a été tué par deux attaques : une première entre les omoplates, avec une arme de type lance. Celle-ci ne l'aurait pas tué, mais seulement immobilisé. La seconde attaque est un coup de grande épée dans le ventre, qui aurait été légèrement remontée pour agrandir la blessure et l'achever. Il est également possible de voir les plaies aux poignets, où il fut cloué. Les plaies sont faites de manière brutale, mais il devait déjà être mort au moment des faits. Un test d'*Investigation* ou de *Torture* Expert permettra de comprendre qu'il s'agit d'une mise en scène explicite : les personnes qui ont fait ça savaient que c'était un Chroniqueur, et elles menacent l'Ordre par cet acte. Les Chroniqueurs comprendront que faire ce genre de chose implique de ne pas se sentir menacé, ou en tout cas, comme ayant l'avantage.

En regardant les affaires de **Kieran**, il sera possible de trouver ses papiers d'identité confirmant bien qu'il s'agit de lui. Son brassard sera également



présent. Une enveloppe peut également être trouvée, renfermant des papiers dont le texte est écrit en Elfique. Il faut faire un test de *Linguistique* Héroïque pour le lire. Ce sont des notes dans lesquelles le Chroniqueur cherche à élaborer un plan pour faire disparaître la cour des Héros. Il évoque le fait de conduire un assassinat du **Noble Roi**, maquillé comme un acte de la cour Brune, avant de placer **Wilfrid Griffe** à la tête de la cour des Héros. De cette manière, et correctement manipulé, cet ancien chevalier pourrait mener une « guerre » entre les deux factions, aboutissant à leur destruction mutuelle. Grâce à cela, l'Ordre pourrait accomplir son objectif et permettre la réhabilitation des quartiers. **Wilfrid** est également décrit comme facilement manipulable et aspirant vivement à retrouver son statut noble, ce qu'il pourrait obtenir en cas de réussite.

Arc 3: Ludovic Gaillard

Ludovic Gaillard (Humain): membre de l'Ordre depuis 45 ans, appartenant aux Intrigants et affilié aux sceptiques. Connu pour n'avoir que peu de relation avec les autres membres, il n'opère presque jamais en équipe, préférant travailler seul afin « que personne d'autre ne le contrôle ». Il est le véritable traître, ayant fait le choix de confier les secrets sur les activités de l'Ordre au Noble Roi. Dans sa trahison, il choisit de faire un dernier coup d'éclat, en rédigeant une « Ultime Chronique » et en faisant en sorte d'ironiquement accomplir un des desseins de l'Ordre.

Scène 1 : Au comptoir des Chroniqueurs

Le dernier rapport

La dernière chronique signée par **Ludovic** remonte à deux semaines. Elle concerne une opération visant à empêcher l'augmentation de taxes affectant le prix de la nourriture. Cette mission est malheureusement un échec, la faute à une guerre ayant récemment frappé le duché d'Eleanor (Guerre entre les comtes **Racars** et **Covah**), principal producteur de céréales du royaume. Pour cette raison, le Chroniqueur avait rédigé une chronique « officielle » ressemblant presque à un pamphlet critiquant le gouvernement et le duc d'Eleanor, tout en cherchant à attiser une colère populaire. Pour cette raison, elle n'est pas publiée, le Maître l'ayant estimée trop subjective.

La chambre de Ludovic

Ludovic était dans une chambre avec trois autres Chroniqueurs, mais ceux-ci ont annoncé leur départ ce matin et sont déjà loin. En inspectant ses affaires, il est possible de trouver que rien ne manque en dehors de ses armes et de son brassard. Pour le reste, la cantine contient essentiellement des vêtements et tout le nécessaire

de vie. Par conséquent, cela laisse clairement entendre qu'il est encore en ville.

Scène 2 : Une piste ténue

Pour se renseigner sur **Ludovic**, il faut dépenser 2 points d'**Influence**. Cela permet d'apprendre qu'il s'agit d'un Chroniqueur extrêmement compétent. L'essentiel de ses manœuvres ont pour but d'améliorer les conditions de vie des citoyens des classes ouvrière et moyenne. C'est pourquoi il travaille dans les sphères politiques, où il possède de très nombreux contacts. Il a pour habitude de travailler seul, plus par facilité de travail et par une volonté de contrôler chacune des conséquences de ses plans. En discutant avec d'autres Chroniqueurs, il est toutefois possible de découvrir qu'il n'a pas beaucoup d'amis dans l'Ordre, restant assez secret et peu loquace. Une fois toutes ces informations acquises, et après avoir lu sa dernière chronique, un test d'*Investigation* Légendaire permet de déduire que **Ludovic** est probablement quelqu'un qui aime être félicité et au centre de l'attention; en cas d'échec, le **PJ** en déduit que c'est un Chroniqueur attaché à sa mission et à l'accomplissement des idéologies de l'Ordre.



Si les Chroniqueurs cherchent à savoir où il a été vu pour la dernière fois, il faut se rendre au palais royal. Étant un Intrigant, c'est le lieu le plus logique. Là, ils peuvent utiliser leur **Influence**: **Noblesse 1** point, **Militaire** ou **Artistique 2** points. Grâce à cela, ils peuvent apprendre que Ludovic a participé à un bal il y a cinq jours en compagnie d'une Chroniqueuse (**Elena MacGwyr**, Elfe Blanche, Intrigante, Loyale). Lors de la réception, la Chroniqueuse fut insultée publiquement par un notable du royaume (**Raphaël Marquet**, comte de Listry). En réponse à cette provocation, l'Elfe ne se laissa pas faire et cela faillit tourner en duel. Mais heureusement, **Ludovic** s'interposa afin de calmer le jeu et prit le comte à part pour discuter. Lorsqu'ils revinrent au bal, **M. Marquet** s'excusa platement.

Elena MacGwyr est difficile à joindre, étant en opération au Parlement. Mais si les **PJ** insistent pour la voir, celle-ci est incapable de leur donner davantage d'information. Elle ne tarit en revanche pas d'éloges concernant **Ludovic**, le qualifiant de digne représentant de l'Ordre pour ses convictions. Si les **PJ** évoquent sa disparition, elle dit qu'il ne faut sûrement pas s'inquiéter. C'est un ancien Chroniqueur et il n'est pas rare que certains ne donnent plus de nouvelles pendant un quelque temps, ayant flairé une affaire importante où il vaut mieux se faire discret.

D'une manière générale, la piste de **Ludovic** doit apparaître aux Chroniqueurs comme une fausse piste. Des trois suspects, il doit être le moins soupçonnable, étant l'un de ceux avec le plus d'expérience pour agir sans laisser de trace; une qualité importante chez les Chroniqueurs.

Scène 3 : Chez le Noble Roi

Normalement, lorsque les Chroniqueurs souhaitent aller chez le **Noble Roi**, ils doivent déjà avoir plusieurs pistes pour cela. Ils peuvent notamment se faire passer pour des prostitués qui viennent lors de l'orgie, utiliser les **Jumeaux** pour les escorter, ou simplement s'infiltrer dans la cour.

Si les Chroniqueurs n'ont pas été malins et se sont baladés à proximité de la cour durant la journée avec leur brassard, faites-leur faire un test de *Fourberie* Normal afin qu'ils ne se fassent pas aborder de façon musclée par des miliciens les ayant reconnus. Ceux-ci se montrent très agressif et semblent vouloir en découdre. Il est possible de les faire partir avec un test de *Diplomatie*, *Fourberie* ou *Intimidation* Expert, ou en le soudoyant avec **5 Couronnes d'Argent (CA)**. En cas d'échec, ou si les Chroniqueurs se montrent trop agressifs, un combat se déclenche. Si une échauffourée dans la cour ne provoque pas beaucoup d'émules, la plupart de ses habitants n'en ayant rien à faire de la milice (qui leur apparaît davantage comme un pouvoir tyrannique), il faut toutefois être prompt. Tous les **3** tours de combat,

de nouveaux miliciens se joignent à la fête jusqu'à ce que le nombre les submerge et les force à fuir.

La demeure du **Noble Roi** est facile à reconnaître. C'est une sorte de dépendance rattachée à l'un des immeubles, dotée d'un étage et joliment décorée. À l'intérieur, il s'agit d'un grand salon, avec un âtre servant de cuisine ouverte au centre, et une grande estrade longeant le mur. Sur celle-ci, on y trouve un grand nombre de canapés et divans, des coussins et autres draps. **Hugo Carré** est à moitié allongé sur l'un de ces divans, seulement vêtu d'un pantalon avec une rapière au côté. Selon le moment où arrivent les Chroniqueurs :

- il peut être en pleine attente, en train de boire un verre de vin et les accueille avec une certaine condescendance. Il leur demande alors la raison de leur visite.

- en pleine orgie, étant le centre de l'attention de tous les prostitués autour de lui et se faisant verser du vin dans la bouche (une piste pour facilement l'empoisonner). Un petit orchestre de chambre joue dans le coin de la pièce, évitant de regarder la scène. Les prostitués quant à eux feront leur travail sans aucune once de bonne volonté.

- endormi après sa fête, probablement bien aviné.

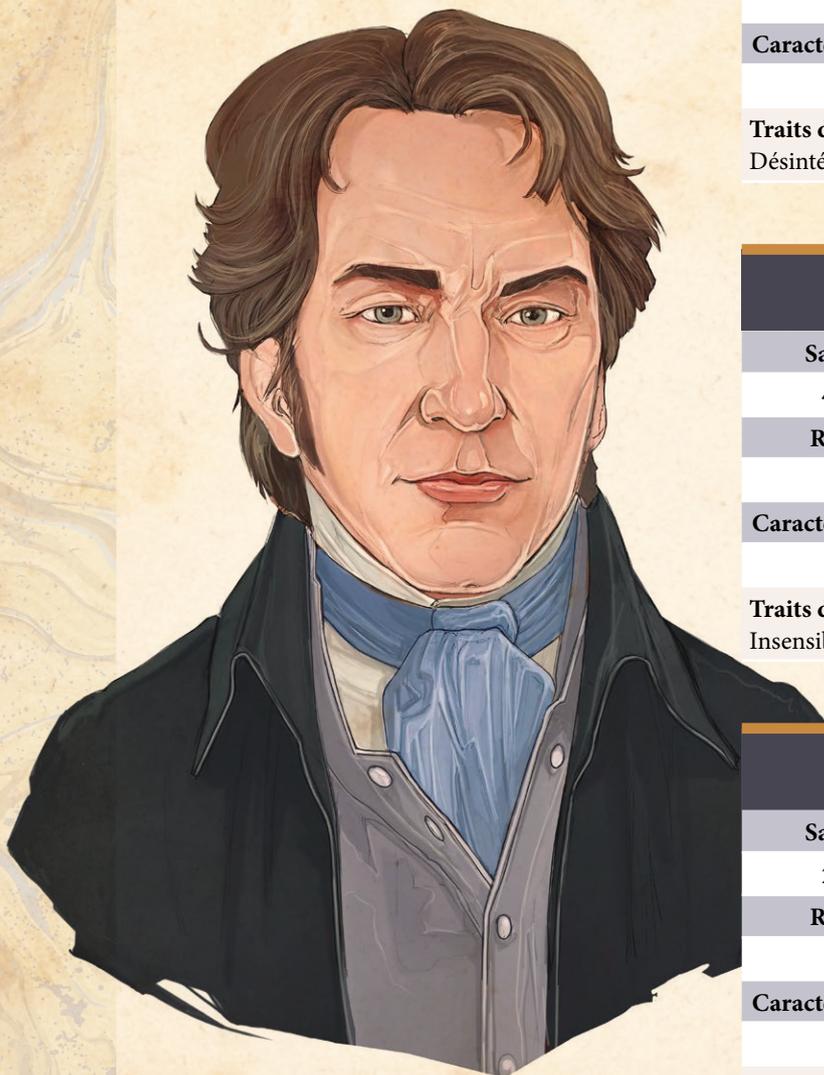
Hugo Carré s'agacera très vite en cas de discussion, considérant être le roi des lieux et que chaque personne présente devrait se sentir privilégiée. Par conséquent, il n'hésite pas à « punir » toute personne qui lui manque de respect (d'après lui), en frappant, voire en brûlant vif, la personne avec sa magie. De même, si les Chroniqueurs discutent avec lui, il se montre fier et sûr de lui, attaquant en traître à la première occasion avec un sort **Projectile** Maître sur le **PJ** avec le plus de **Santé**. Il est possible d'apprendre de lui qu'il est en train de négocier une affaire juteuse, dans laquelle il sera anobli tout en détruisant l'Ordre des Chroniqueurs, et qui permettra de réhabiliter le quartier de la cour des Héros. Mais pour le moment, il négocie les termes avec son « Bienfaiteur » (**Raphaël Marquet**), et garde bien précieusement tous ses secrets. Autrement dit, seul lui est au courant du secret de l'Ordre.

À l'étage, il y a des chambres et de pièces d'eau. Si les Chroniqueurs se sont montrés discrets, il est possible d'entendre les cliquettements d'une machine à écrire dans la chambre du fond. Dans le cas contraire, il n'y aura aucun bruit. Dans cette chambre se trouve **Ludovic Gaillard**, en train d'écrire ou mis sur la défensive par le grabuge. Dans le dernier cas, Ludovic effectue une **Surprise** à l'entrée du premier **PJ** avant de se battre.

Lors du combat, si **Ludovic** est tué ou reçoit une blessure censée être fatale, celui-ci voit toutes ses plaies être instantanément soignées par magie. Il s'agit là de l'effet de guérison des **Don**s que les Chroniqueurs reçoivent en évoluant. Néanmoins, il reste inconscient

et il faut le ramener à l'Ordre (ou encore lui porter plusieurs coups fatals).

En regardant le reste de la pièce où était **Ludovic**, il est possible de trouver une pile de papiers tapés à la machine qui s'intitule « *La Dernière Chronique* ». Il s'agit d'un ensemble de texte où le Chroniqueur déchu dévoile le secret de l'Ordre, en expliquant ses plans manipulateurs, ses actions ou « *La fin justifie les moyens* », révélant plusieurs complots réussis par le passé. Il y explique également les raisons de sa trahison : il ne supportait plus l'idée d'agir dans l'ombre, de soutenir une organisation prête à tout pour atteindre son but. Mais surtout, il en avait plus qu'assez de faire des choses bien et d'améliorer la vie des autres sans jamais avoir la moindre reconnaissance, hormis celle de l'Ordre. Il désirait au fond de lui être vu comme un bienfaiteur et être admiré. Enfin, il est possible de lire une note stipulant que ce texte est destiné à **Raphaël Marquet**, comte de Listry. Ce pamphlet, extrêmement dangereux pour l'Ordre, doit être détruit ou confié à l'Ordre, et il serait même bon de détruire la demeure pour s'assurer que rien ne subsiste.



LUDOVIC GAILLARD

Santé	Vigueur	Éther
50	100 (Regain 10)	/
R.D.	Initiative	Réaction
4	+7	6
Caractéristique	Compétences	Dégâts
5	8	+2 / Rang

Traits de Moralité: Altruiste, Courtois, Envieux, Pessimiste

HUGO CARRÉ, DIT LE NOBLE ROI (ARCANISTE DE FEU)

Santé	Vigueur	Éther
40	80 (Regain 10)	100 (Regain 15)
R.D.	Initiative	Réaction
2	+5	7
Caractéristique	Compétences	Dégâts
5	8	+0 / Rang

Traits de Moralité: Égoïste, Audacieux, Calme, Désintéressé, Luxurieux, Orgueilleux

LES JUMEAUX

Santé	Vigueur	Éther
40	150 (Regain 15)	/
R.D.	Initiative	Réaction
6	+2	5
Caractéristique	Compétences	Dégâts
5	7	+1 / Rang

Traits de Moralité: Indifférent, Colérique, Cruel, Insensible, Oppresseur, Abusif, Irréfléchi, Violent

MILICIEN

Santé	Vigueur	Éther
25	100 (Regain 10)	/
R.D.	Initiative	Réaction
6	+0	6
Caractéristique	Compétences	Dégâts
4	7	+0 / Rang

Traits de Moralité: Discourtois, Envieux, Colérique, Cruel, Insensible, Oppresseur

Et si les Chroniqueurs explorent les autres cours ?

Dans le cas où les Chroniqueurs préfèrent porter leur enquête plus spécifiquement sur les cours que sur les disparus, il conviendra de faire quelques modifications à la trame de la chronique. Il faudra alors faire preuve d'une certaine improvisation dans la manière d'amener les événements et indices qui aiguilleront les Chroniqueurs vers la conclusion. Vous trouverez ci-dessous quelques pistes pour leurs investigations dans les cours.

Cour Brune

En se rendant à la cour Brune, les Chroniqueurs se retrouveront dans l'un des quartiers les moins bien famés de la ville, l'un des plus dangereux, sales et pauvres de la capitale. C'est l'occasion de créer un contraste fort entre la ville resplendissante où ils se trouvent et cet endroit miséreux. Cela peut être aussi l'occasion de mettre en avant l'un des rôles implicites de l'Ordre, qui consiste à permettre aux sociétés d'évoluer et aux peuples d'être heureux en provoquant le changement.

L'accueil près de la cour Brune est hostile, avec des miliciens aux allures de malfrats, équipés avec du matériel de récupération, aux yeux pleins de convoitises et aux odeurs pestilentielles. L'alcool et la drogue y coulent à foison, et les rues sont jonchées de débris, de pauvres en haillons et de handicapés faisant la manche. Les miliciens se montrent très désagréables et interdisent l'entrée, à moins de payer une coquette somme ou d'en venir aux armes. Rencontrer le Roi Brun sera chose difficile, mais il sera possible de négocier un entretien avec **Erwan Le Goff**, son représentant. En discutant avec lui, vous pouvez toutefois semer des pistes évoquant les nombreux contrats émis par **Rhys Noble**, l'un des nouveaux procureurs de la ville qui cherche à anéantir la cour de l'Ouest. Il évoque également la récente trahison du Noble Roi envers son second, **Wilfrid Griffe**, avec qui il a dû se brouiller, car il a récemment fait en sorte que des gardes l'attrapent et l'envoient en cellule. En dehors de ça, la cour Brune doit apparaître comme étant la moins compromettante de toutes, beaucoup trop en marge de quoi que ce soit pour pouvoir s'en prendre à l'Ordre.

Cour de l'Ouest

La cour de l'Ouest est peut-être la cour pouvant apporter le plus de pistes aux Chroniqueurs. Située dans une zone résidentielle populaire, son contraste avec le reste de la ville est peu marqué, presque discret. En s'approchant toutefois, il est possible de remarquer une ambiance étrange, comme si l'activité de la cour était en train de disparaître. C'est ici l'occasion de mettre en avant la croisade de **Rhys Noble** contre

cette cour.. Quelques étals de marchands de miracles, dissimulant une activité de revendeurs de drogue, peuvent être vus. En discutant avec eux, ils évoquent le récent coup porté à la cour avec la destruction de son plus gros laboratoire (voir : *Arc 1 – Le dernier rapport*).

Une simple investigation aux abords de la cour avec la dépense de 1 pt d'**Influence** permettra d'avoir vent d'une rumeur utile à leur enquête. Un membre de la cour, une Elfe Sylvain, aurait été aperçue la veille vers une boutique appelée « *La Fleur de Lys* » en fin de journée. Cette description doit permettre aux Chroniqueurs d'identifier **Maëlys Berthelot** et de les conduire vers la scène 3 de l'Arc 1.

Cour des Héros

Si les Chroniqueurs se dirigent vers cette cour, ils arriveront très vite à des indices leur permettant de résoudre leur mission. Tous les événements de la chronique gravitant autour d'elle, l'investigation sera ici très facile. Vous n'aurez rien besoin de changer, seulement à suivre le déroulé normalement écrit en adaptant peut-être légèrement.

Épilogue

Les chroniqueurs ont sans doute compris qui est le traître de cette sombre aventure.

Il leur reste à écrire leur propre histoire dans une Chronique, qui sera publiée bientôt, après vérification de leur supérieur. Cette Chronique a pour but d'innocenter les Chroniqueurs, camoufler la trahison et le cas échéant de discréditer de sombres opposants.

Cette séquence est conçue pour faire plaisir aux joueurs, ils la dirigent comme ils l'entendent. Il n'est pas nécessaire d'écrire un roman, juste un article !

Bonne rédaction !

