

Voyage en Ednom : le Livret de Règles

Version 1.1

Rémi Bodinier

2024-04-10

Table of contents

Préface	5
1 Le monde d'Ednom	6
1.1 Généralités	6
1.2 Les Aventuriers	6
1.3 Nidob	7
1.3.1 Cardia	7
1.3.2 Eguzkia	7
1.3.3 Douar	7
1.3.4 Mane	8
1.3.5 Nebo	9
2 Choisir son nom	10
2.1 Origine des noms (lieux et personnages)	10
2.2 Cardia	11
2.2.1 Liste des villes principales	11
2.2.2 Liste des prénoms et noms communs	11
2.3 Eguzkia	11
2.3.1 Liste des villes principales	11
2.3.2 Liste des prénoms et noms communs	11
2.4 Douar	11
2.4.1 Liste des villes principales	11
2.4.2 Liste des prénoms et noms communs	11
2.5 Mane	11
2.5.1 Liste des villes principales	11
2.5.2 Liste des prénoms et noms communs	11
2.6 Nebo	11
2.6.1 Liste des villes principales	11
2.6.2 Liste des prénoms et noms communs	11
3 Caractéristiques et Compétences	12
4 Les Talents	14
4.1 Talents de Compétences	14
4.1.1 Talents d'Artisanat	14
4.1.2 Talents d'Arts	14

4.1.3	Talents d'Athlétisme	14
4.1.4	Talents de Combat à distance	14
4.1.5	Talents de Combat au corps à corps	15
4.1.6	Talents de Culture générale	15
4.1.7	Talents de Déguisement	15
4.1.8	Talents de Discrétion	15
4.1.9	Talents d'Estimation	15
4.1.10	Talents d'Habileté	15
4.1.11	Talents d'Influence	15
4.1.12	Talents d'Investigation	15
4.1.13	Talents de Perception	15
4.1.14	Talents de Science	16
4.1.15	Talents d'Utilisation de l'Ether	16
4.2	Talents de familier	16
5	L'Equipement	17
5.1	Les Armes	17
5.2	L'Equipement de base	18
6	La Magie	20
6.1	Sorts mineurs	20
6.2	Ecole de magie	20
6.2.1	Ecole du feu	20
6.2.2	Ecole de l'eau	20
6.2.3	Ecole de l'air	21
6.2.4	Ecole de la terre	21
6.3	Enchantement	21
6.3.1	Enchantement de partition	21
7	Le Combat	22
7.1	Début du combat	22
7.2	Faire des dégâts	22
7.2.1	Embuscade	22
8	La Nature dans le monde d'Ednom	23
8.1	La Faune	23
8.2	Familier	23
8.2.1	L'Oryctongue	23
8.2.2	Le Custal	23
8.2.3	La Capcèle	23
8.2.4	Le Reptile	24

9	Archétypes	25
9.1	Guerrier	25
9.2	Chasseur	25
9.3	Voleur	25
9.4	Mage	25
9.5	Barde	25
9.6	Inventeur	25

Préface

Bienvenu, cher voyageur, dans le monde d'Ednom. Je suis Pan et je serai votre guide tout au long de votre voyage. Ce voyage se fera dans un monde médiéval fantastique peuplé des créatures et races légendaires de tous les folklores mais également de créatures imaginaires originales.

Au cours de votre découverte de ce monde merveilleux, vos aventures seront ponctuées d'actions à réaliser. Dans ce jeu de rôle, la réalisation de ces actions sera déterminée par la hasard, sous le mode de jeu du D100. Pour savoir le résultat d'une action comme escalader un mur, convaincre une personne ou donner un coup d'épée, vous jeterez un dé à 100 faces, et devrez faire moins qu'une certaine valeur pour que l'action soit réussie. Qui plus est, si le résultat du jeu de dé indique entre 1 et 5, votre réussite sera phénoménale et vous octroiera un bonus. A l'inverse, si le résultat du jet de dé indique entre 96 et 100, votre échec est catastrophique, ce qui aura de graves conséquences. Pour savoir à quelle valeur le jet de dé doit être inférieur pour que l'action soit réussie, rapportez vous à la page sur les caractéristiques et compétences.

1 Le monde d'Ednom

1.1 Généralités

Le monde d'Ednom est un monde médiéval fantastique dans lequel un grand nombre de race cohabitent.

1.2 Les Aventuriers

Ce mot a un sens tout particulier dans ce monde. Les aventuriers sont des personnes, de toutes races et de toutes origines, ayant choisi comme profession de se mettre au service des autres. Que ce soit pour aider quelqu'un à s'occuper de sa demeure ou vaincre une menace pesant sur le monde, les tâches de l'aventurier sont aussi variées qu'il y a de commanditaires.

Ainsi, au fil des ans, les aventuriers se sont organisés. Une Guilde des Aventuriers s'est créée, établissant des comptoirs dans toutes les villes de tous les pays. Ces guildes servent d'intermédiaire entre un commanditaire et un aventurier. Elle récolte les demandes de la région qu'elle gère, et redistribue aux aventuriers qu'elle administre. Un client vient avec une demande, la guilde fixe la récompense selon la difficulté de la tâche et les moyens du demandeur puis, une fois la tâche accompli, paye le ou les aventuriers et se charge de récupérer la récompense auprès du client.

Comme il n'est pas rare que les aventuriers exercent dans une région précise, les comptoirs de la Guilde connaissent bien les capacités et spécificités des aventuriers qui viennent chercher de travail auprès d'elle. Afin d'assigner plus rapidement une tâche à une personne ou à un groupe, la Guilde est également chargée de donner un rang aux aventuriers. Il existe neuf rangs qui sont communs à toutes les guildes au monde. Voici ces neuf rangs :

1. Recrue
2. Novice
3. Apprenti
4. Acolyte
5. Adeptes
6. Maître
7. Champion
8. Parangon

9. Héros

Cette classification permet surtout une sécurité pour les aventuriers. Selon la difficulté de la tâche demandée, l'offre de quête ne sera disponible qu'à partir d'un certain rang. De plus, un client peut tout à fait demander que les aventuriers s'occupant de la tâche pour laquelle il fait une demande aient un certain classement.

1.3 Nidob

Nidob est un royaume divisé en cinq grande régions : Cardia au centre, Eguzkia au sud, Douar à l'Ouest, Mane au nord et Nebo à l'est.

1.3.1 Cardia

C'est le centre de ce royaume, autant géographique que politique. C'est dans cette région que se trouve la capitale du Royaume et la famille royale. C'est la région la plus peuplée.

1.3.2 Eguzkia

Cette région est composée majoritairement d'un immense désert qui commence dès le littoral sud de la région et couvre 80% du territoire. Ce désert devient une savane puis des collines verdoyantes au climat méditerranéen plus on monte vers le nord. Eguzkia a une petite frontière avec la région à l'ouest, Douar, composée d'une jungle, et une autre petite frontière avec la région à l'est, Nebo, composée d'un relief escarpé composé de pic rocheux et de canyons. Sa frontière principale est avec Cardia et elle se manifeste sous la forme du plus long fleuve de Nidob. Malgré l'énorme désert, Eguzkia est la région la plus riche de Nidob, grâce aux mines de métaux précieux dans le désert, et la culture de produit de luxe quand le climat devient plus indulgent. Le fleuve permet un transport rapide des marchandises vers Cardia, et a donc encore plus favorisé la richesse de cette région. Cependant, l'accumulation de ces richesses a aussi engendré une augmentation de la criminalité dans cette région. De ce fait, les gens du sud sont plutôt rusés, discrets, dextres et ambitieux. Ils peuvent cependant se montrer sournois et méfiants. C'est d'ailleurs la deuxième région la plus peuplée de Nidob.

1.3.3 Douar

Cette région est composée de plaines alluviales propices à la création de marais le long des multiples rivières traversant la région. Le reste de cette région est majoritairement composé de forêts denses et impénétrables. Tous les types de forêts sont présents à Douar : des jungles humides au sud de la région, au froides forêts de conifères au nord en passant par des forêts

de feuillus majestueux. La forêt est tellement présente que ce sont des forêts qui forment les frontières avec les autres régions. Une jungle au sud représente la frontière avec Eguzkia, une taïga représente la frontière avec Mane, la région au nord de Nidob, et la forêt de Krouadnez représente la frontière avec Cardia. Les principales ressources de la région reposent dans la chasse, l'élevage et la sylviculture. En effet les crues dans les nombreuses zones humides empêchent bien souvent une culture pérenne mais de nombreuses espèces en ont fait leur lieu de vie, amélioré par la qualité des ressources disponibles grâce à l'eau et aux limons que déposent les crues. Ainsi, le commerce de fourrure ou viande de luxe est très présent, et le bétail peut être en bonne santé. De plus les nombreuses forêts ont permis à la région d'utiliser le bois sous toutes ses formes : que ce soit pour la construction navale (de nombreuses villes étant sur la côte sont des chantiers navaux) ou bien pour la construction de matériel ou de meubles. Les gens de Douar sont très proches de la nature qui leur fournit leur ressource et avec qui ils ont appris à vivre. Ils sont également de très bon sportifs, leur corps étant affûtés par la chasse et le déplacement dans cette nature sauvage. Enfin, ils ont souvent de bonne capacité de perception, que ce soit physique ou bien concernant la mentalité des autres. Cependant, les douariens peuvent paraître austère ou renfermé sur eux-mêmes, n'accordant pas leur confiance facilement. En terme de population, Douar se place à la quatrième place des régions de Nidob.

1.3.4 Mane

C'est une région où le froid est omniprésent. Ce froid est tout d'abord représenté par une taïga qui recouvre l'entièreté de sa frontière sud, et ainsi la frontière avec Douar au sud-ouest, Nebo au sud-est et Cardia sur tout le reste. Le froid est aussi représenté par de chaînes de montagnes, immenses et glaciales, découpant la région à plusieurs endroits. À mesure que l'on monte vers le nord, les arbres se raréfient pour laisser place à une toundra gelée puis la neige et la glace recouvre la terre pour ne laisser qu'un immense manteau blanc s'enfonçant à l'extrême nord dans un océan ponctué d'iceberg. La principale caractéristique de cette région est qu'en son sol réside d'énormes poches d'Ether, la magie dans le monde d'Ednom. Ainsi, les mages du Royaume de Nidob résident quasiment tous dans cette région. Outre les mages, on peut dire que Mane est la région des érudits et des artistes. Les gens s'étant enfermés à cause du froid ont alors augmenté leurs capacités intellectuelles plutôt que physiques. On y trouve donc un grand nombre d'ingénieurs et d'inventeurs de génie, des scientifiques en tout genre et des écoles de magies. On retrouve également des mines de combustibles en quantité dans cette région, permettant d'alimenter les ateliers de nombreux artisans comme des joailliers, des forgerons, des tailleurs, qui font venir des autres régions les ressources nécessaires à leur art. Enfin des écoles de danse, de chant, de peinture et de sculpture ont émergé dans toutes les villes de Mane, permettant au peuple de se divertir dans cette région difficile. Malgré tout cela Mane est la région la moins peuplée de Nidob. Les gens du nord sont donc souvent cultivés, diplomates et ont une volonté inébranlable due à la dureté du milieu. Mais certains se montrent alors pédants et hautains, et la plupart ne présente pas des capacités physiques hors du commun.

1.3.5 Nebo

Cette région se caractérise surtout par son relief important. En effet, une large chaîne de montagne vient coupé la région en deux, du nord-ouest au sud-est. Cette chaîne présente nombre de pics enneigés, de faille, de ravins et de passages escarpés, mais elle présente aussi de nombreux plateaux montagnards où le climat est doux. De part et d'autres de cette chaîne, le relief s'adoucit pour laisser place à des collines. De nombreuses forêts poussent au pied de cette chaîne montagneuse alors que les plateaux montagnards sont plus clairsemés, permettant de cultiver des champs bien que le sol soit difficile à travailler. La présence de cette chaîne de montagne est également synonyme d'importante ressource en minéraux nécessaires à la production d'outils, d'armes, d'amures. Tous ces facteurs ont fait que la région de Nebo est devenu la principale force militaire de Nidob. Les cultures des plateaux servent à nourrir les soldats alors que les mines et les forêts leur fournissent leur équipement. Les différences de reliefs et d'habitats sont d'autant de possibilité d'entraînements (renforcement physique, connaissance de divers terrain, dressage et monte, ...) pour les nouvelles recrues. Les arbres fournissent également du bois d'une part aux ports de Nebo pour la construction de navire de guerre mais également dans des ateliers pour la confection de machine de siège. Tous ces éléments ont forcés les gens à se rapprocher et les villages à s'agrandir permettant partout dans cette région l'établissement d'école militaire où l'entraînement physique s'accompagnent également d'une éducation aux stratégies militaires. On trouve également de nombreux médecins et hôpital dans cette région, les blessures étant inhérente à la guerre. Outre les milieux qui composent cette région, c'est sans doute également car c'est la région la plus proche de Eripme qui a fait que l'activité tourne autour du monde militaire. Ainsi les gens de Nebo sont souvent droit et ont un grand sens de l'honneur et du devoir, se sont également des bons vivants, habitués à vivre en communauté. Cependant ils peuvent facilement devenir brutaux ou orgueilleux, et être parfois rustres ou grossiers. C'est la troisième région la plus peuplée de Nidob.

2 Choisir son nom

2.1 Origine des noms (lieux et personnages)

Si vous choisissez de venir de Mane, vos prénom et nom doivent s'inspirer du nordique et scandinave. Si vous choisissez de venir de Nebo, vos prénom et nom doivent s'inspirer du slave. Si vous choisissez de venir de Eguzkia, vos prénom et nom doivent s'inspirer du basque. Si vous choisissez de venir de Douar, vos prénom et nom doivent s'inspirer du breton et du celte. Si vous choisissez de venir de Cardia, vos prénom et nom doivent s'inspirer du latin et du vieux français.

2.2 Cardia

2.2.1 Liste des villes principales

2.2.2 Liste des prénoms et noms communs

2.3 Eguzkia

2.3.1 Liste des villes principales

2.3.2 Liste des prénoms et noms communs

2.4 Douar

2.4.1 Liste des villes principales

2.4.2 Liste des prénoms et noms communs

2.5 Mane

2.5.1 Liste des villes principales

2.5.2 Liste des prénoms et noms communs

2.6 Nebo

2.6.1 Liste des villes principales

2.6.2 Liste des prénoms et noms communs

3 Caractéristiques et Compétences

Tout d'abord il vous faut répartir 55 points dans les cinq caractéristiques suivantes. Attention, aucune caractéristique ne peut être inférieure à 5 ni supérieure à 15.

Voici les 6 caractéristiques :

- **Endurance** (END)
- **Dextérité** (DEX)
- **Force** (FOR)
- **Intelligence** (INT)
- **Charisme** (CHA)
- **Sagesse** (SAG)

Vos points de vie sont calculés en faisant **END x 10**. Votre Vitesse est calculée en faisant **DEX/2** arrondi à l'entier inférieur.

Ensuite il faut calculer la valeur de chacune des compétences ci-dessous. Ce sont ces valeurs qui serviront pour la réalisation des divers actions que vous allez faire en jeu. Il faut alors appliquer la formule suivante **(CAR1+CAR2) x 2**. **CAR** étant les caractéristiques entre parenthèses après le nom de la compétence.

Voici les différentes compétences :

- **Artisanat** (FOR/INT) : cette compétence correspond à votre capacité à construire, fabriquer ou réparer tout et n'importe quoi. Cette compétence va donc de forger une arme à réparer une armure, cuisiner un plat divin, concoter une potion.
- **Arts** (CHAR/END) : cette compétence correspond à vos connaissances en musique, danse, peinture et autres domaines artistiques, ainsi que votre capacité à produire toute forme d'art.
- **Athlétisme** (DEX/FOR) : cette compétence correspond à vos capacités physiques et sportives. Cette compétence servira si vous devez fuir un danger, grimper un mur, nager dans un torrent ou bien faire de figures sur une monture.
- **Combat à distance** (FOR/SAG) : cette compétence correspond à votre capacité à utiliser des armes de jet (javelot, sagaie, hache ou couteau de lancer...) ou des armes de tir (arc, fronde, arbalète,...). Egalement, cette compétence vous servira pour jeter tout et n'importe quoi de léger. C'est grâce à cette compétence par exemple que vous allez lancer un lasso pour attrapper un animal ou bien lancer un grappin pour escalader un mur.

- **Combat au corps à corps** (FOR/END) : cette compétence correspond à votre capacité à vous battre, avec une arme ou à main nue, contre des adversaire qui vous font face directement. Cette compétence pourrait aussi vous servir dans des cas où la force doit être utilisé comme pousser un objet lourd ou enfoncer une porte fermée.
- **Culture générale** (INT/CHA) : cette compétence correspond à la culture générale de votre personnage. Elle pourra vous permettre de connaître la géographie d'une région, les us et coutumes auprès de nobles, la religion d'une région, les activités à faire dans une nouvelle ville ou bien les tensions qu'ont les autres races à votre égard.
- **Déguisement** (CHA/DEX) : cette compétence correspond à votre capacité à déguiser la réalité. Elle vous permet de vous camoufler en utilisant les éléments de votre environnement, de vous faire passer pour une autre personne ou encore de faire un gros mensonge.
- **Discrétion** (DEX/SAG) : cette compétence correspond à votre capacité à dissimuler quelque chose. La Discrétion vous permettra de vous faufiler sans que personne ne vous remarque, de subtiliser et faire disparaître un objet ou de dissimuler vos intentions.
- **Estimation** (INT/DEX) : cette compétence correspond à votre capacité à identifier les propriétés d'une matière ou d'un objet. Vous pourrez alors estimer le prix d'un objet, savoir si de la nourriture ou du liquide est comestible ou encore connaître les propriétés d'une plante ou d'un produit.
- **Habileté** (DEX/END) : cette compétence correspond à votre capacité à utiliser vos deux mains dans des tâches requérant un certain doigté. Il s'agira par exemple de crocheter une serrure, de se défaire de liens ou encore de désamorcer ou créer un piège.
- **Influence** (FOR/CHA) : cette compétence correspond à votre capacité à user de votre rhétorique pour obtenir ce que vous voulez. Cette compétence englobe la diplomatie, l'intimidation ou encore le dressage.
- **Investigation** (SAG/END) : cette compétence correspond à votre capacité à faire des recherches. Cela comprend la recherche de traces pour suivre une piste, la recherche d'objet caché dans une pièce ou encore pour rechercher une matière d'intérêt dans votre environnement.
- **Perception** (SAG/CHA) : cette compétence correspond à votre acuité sensorielle autant qu'à votre intuition. C'est cette compétence que vous utiliserez pour repérer la présence de danger, pour voir arriver des ennemis de loin et également pour détecter si une personne vous ment.
- **Science** (INT/END) : cette compétence représente vos connaissances en science naturels ainsi que la pratique qui en découle. Cette compétence représente par exemple vos compétences en anatomie et donc à soigner une plaie ou une maladie. Egalement cette compétence vous permet de savoir si il va pleuvoir ou de déduire de la topographie du terrain où il peut y avoir de l'eau ou un abri.
- **Utilisation de l'Ether** (SAG/INT) : l'Ether dans le monde d'Ednom correspond à la force produisant la magie. Cette compétence correspond donc à votre capacité à apprendre, comprendre et utiliser la magie. Vous pourrez par exemple apprendre à produire de la lumière, jeter une boule de feu ou identifier la présence d'une protection magique sur un objet.

4 Les Talents

Bien que vos compétences donne une première vision des actions dans lesquelles vous allez exceller et celles qui vous donneront du fil à retordre, les talents sont un autre aspect de votre personnage lui apportant de la nuance. Vous allez pouvoir en choisir deux en tout et pour tout, à la création de votre personnage.

4.1 Talents de Compétences

4.1.1 Talents d'Artisanat

-

4.1.2 Talents d'Arts

-

4.1.3 Talents d'Athlétisme

- **Attaquant en finesse** : le personnage utilise sa valeur d'*Athlétisme* plutôt que celle de *Combat au corps à corps* pour attaquer avec des armes ne possédant pas la particularité *Distance*.

4.1.4 Talents de Combat à distance

- **Maître des [armes]** : votre personnage sait très bien utiliser un type d'armes parmi ceux possédant la particularité *Distance*. Il augmente la valeur de *Combat à distance* de 10% quand il utilise une arme de ce type.

4.1.5 Talents de Combat au corps à corps

- **Maître des [armes]** : votre personnage sait très bien utiliser un type d'armes parmi ceux ne possédant pas les particularités *Distance* ni *Lancer*. Il augmente la valeur de *Combat au corps à corps* de 10% quand il utilise une arme de ce type.

4.1.6 Talents de Culture générale

-

4.1.7 Talents de Déguisement

-

4.1.8 Talents de Discrétion

-

4.1.9 Talents d'Estimation

-

4.1.10 Talents d'Habileté

-

4.1.11 Talents d'Influence

-

4.1.12 Talents d'Investigation

-

4.1.13 Talents de Perception

-

4.1.14 Talents de Science

-

4.1.15 Talents d'Utilisation de l'Ether

- **Initié à la magie** (nécessite 55% en *Utilisation de l'Ether*) : le personnage a suivi un cursus lui permettant d'utiliser des sorts mineurs. Il peut choisir trois sorts mineurs dans la liste présente dans la partie sur la magie.
- **Etudiant d'une école de magie** (nécessite le talent *Initié à la magie*): le personnage a étudié une des quatre grandes écoles de magie et peut lancer trois sorts parmi la liste proposé dans l'école à laquelle il appartient.

4.2 Talents de familier

- **Vol** : l'animal est capable de voler. Pour faire des figures aériennes complexes comme un piquer ou une poursuite il faudra qu'il réussisse un jet d'*Athlétisme*.
- **Limier** : l'animal bénéficie d'un bonus de 10% quand il fait des jets d'*Investigation* pour suivre une piste olfactive, auditive ou visuelle.
- **Fouisseur** : l'animal bénéficie d'un bonus de 10% quand il fait des jets d'*Atlétisme* pour creuser un trou.

5 L'Equipement

5.1 Les Armes

Nom	Type d'arme	Type de dégâts	Particularités
Ceste	Arme légère	Contondant	Maniable
Dague	Arme légère	Perforant	Lancer, Maniable
Gourdin	Arme légère	Contondant	Maniable
Francisque	Arme légère	Tranchant	Lancer, Maniable
Javeline	Arme légère	Perforant	Lancer
Faucille	Arme légère	Tranchant	Maniable
Bâton	Arme légère	Contondant	A deux mains, Allonge
Fronde	Arme légère	Contondant	Munitions, Distance
Cimeterre	Arme intermédiaire	Tranchant	
Hache	Arme intermédiaire	Tranchant	
Rapière	Arme intermédiaire	Perforant	
Marteau	Arme intermédiaire	Contondant	
Barmace	Arme intermédiaire	Contondant	
Lance	Arme intermédiaire	Perforant	A deux mains, Allonge, Lancer
Glaive	Arme intermédiaire	Perforant	
Arc	Arme intermédiaire	Perforant	A deux mains, Munitions, Distance
Claymore	Arme lourde	Tranchant	A deux mains
Labrys	Arme lourde	Tranchant	A deux mains
Morgenstern	Arme lourde	Perforant	A deux mains
Corbin	Arme lourde	Contondant	A deux mains
Trident	Arme lourde	Perforant	A deux mains, Allonge, Lancer
Arbalète	Arme lourde	Perforant	A deux mains, Munitions, Distance

Nom	Type d'arme	Type de dégâts	Particularités
Fléau	Arme lourde	Contondant	A deux mains, Allonge

Définition des types d'armes :

- **Légère** (Force nécessaire inférieure ou égale à 9) : ces armes ne bénéficient pas de bonus de dégâts.
- **Intermédiaire** (Force nécessaire compris entre 10 et 14) : ces armes bénéficient d'un bonus de 10 aux dégâts.
- **Lourde** (Force nécessaire supérieure ou égale à 15) : ces armes bénéficient d'un bonus de 20 aux dégâts.

Définition des types de dégâts :

- **Contondant** : ces armes bénéficient d'un bonus 30 aux dégâts mais ne bénéficient pas de dégâts supplémentaires en cas de réussite critique.
- **Perforant** : ces armes ne bénéficient pas d'un bonus de base aux dégâts mais les dégâts sont doublés en cas de réussite critique.
- **Tranchant** : ces armes bénéficient d'un bonus de 10 aux dégâts et ce bonus monte à 50 en cas de réussite critique.

Définition des particularités :

- **A deux mains** : il est obligatoire d'utiliser ses deux mains pour utiliser ces armes.
- **Allonge** : ces armes permettent de toucher des ennemis qui sont à *proximité* (voir partie *Le Combat*)
- **Distance** : attaquer avec ces armes demande d'utiliser la compétence *Combat à distance*. Les armes qui n'ont pas *Distance* demandent d'utiliser *Combat au corps à corps* pour attaquer.
- **Lancer** : une arme avec *Lancer* s'utilise normalement avec la compétence *Combat au corps à corps* mais peut être utilisé comme arme de jet avec la compétence *Combat à distance*. Lancer une arme qui n'a pas la particularité *Lancer* se fera avec un jet de *Combat à distance* affublé d'un malus de 30%.
- **Maniable** : attaquer avec une arme maniable peut se faire en tant qu'*action de mouvement*.
- **Munitions** : ces armes nécessitent des munitions pour fonctionner. Recharger une arme avec munitions prend une *action de mouvement* (voir partie *Le Combat*)

5.2 L'Équipement de base

A la création de votre personnage, vous pouvez choisir 3 groupes parmi les suivants et les noter dans votre inventaire :

1. Un paquetage d'aventurier comprenant un sac à dos de contenance 8(+2) objets, un bol, une boîte d'allume feu, une torche, 10 jours de rations (=1 objet), une gourde d'eau, un sac de couchage et une corde en chanvre de 15m.
2. Une arme possédant la particularité *Distance* de type *Légère* ou *Intermédiaire*.
3. Une arme à deux mains ne possédant pas la particularité *Distance* ou *Allonge*.
4. Une arme de type *Intermédiaire* ne possédant pas la particularité *Distance* ou *Allonge* et un bouclier réduisant les dégâts de 10 (Force nécessaire supérieure ou égale à 10).
5. Un arme de type *Intermédiaire* ne possédant pas la particularité *Distance* ou *Allonge* et deux armes de type *Légère* et possédant la particularité *Lancer*.
6. Une armure réduisant les dégâts de 20 (Force nécessaire supérieure ou égale à 13)
7. Un instrument enchanté (Charisme nécessaire supérieure ou égale à 13). Voir partie *Enchantement* dans la page *La Magie*.
8. Un kit de soins comprenant une sacoche de ceinture de contenance 3 objets avec des bandages, un baume pour soulager la douleur et un nécessaire pour construire une attelle. Il est épuisé après 10 utilisations. Fonctionne avec la compétence *Science*.
9. Un kit de crochetage comprenant une sacoche de ceinture de contenance 3 objets avec des crochets de serrurier, un maillet et un burin. Il est épuisé après 10 utilisations. Fonctionne avec la compétence *Habileté*.
10. Un kit de déguisement comprenant une sacoche de ceinture de contenance 3 objets avec du maquillage, de la teinture de cheveux et des postiches (barbe, moustache). Il est épuisé après 10 utilisations. Fonctionne avec la compétence *Déguisement*.
11. Un kit d'alchimie comprenant une sacoche de ceinture de contenance 3 objets avec 5 fioles (= 1 objet), un pilon et un mortier, 5 réceptacle d'explosifs (= 1 objet). Fonctionne avec la compétence *Artisanat*.
12. Un kit d'écriture comprenant une sacoche de ceinture de contenance 3 objets avec une plume d'écriture, une bouteille d'encre et 10 feuilles de papier. Il est épuisé après 10 utilisations.
13. Attention un familier coûte deux groupes d'objets. Un familier (voir partie *Faune - Familier* dans le chapitre *Nature*) a des valeurs de caractéristiques et de compétences propre, et un talent de familier propre. Vous pouvez lui choisir un autre talent de familier parmi ceux disponibles (voir partie *Talents de familier* dans le chapitre *Talents*). De plus, vous devez choisir 3 ordres connus par votre familier parmi ceux dans la liste suivante. Vous n'avez pas de jets à faire pour que votre familier réalise un ordre connu. Cependant, pour donner un ordre non connu à votre familier, vous devrez faire un jet d'*Influence* avec un bonus de 10%.

6 La Magie

6.1 Sorts mineurs

Voici la liste des sorts mineurs disponibles à ceux qui ont pris le talent *Initié à la magie* :

- **Murmure** : le vent emporte un murmure du mage vers une cible éloignée.
- **Follets** : des petits flammèches se créent à quelques mètres devant le mage.
- **Source** : une petite source pouvant remplir une gourde sort de la terre.

6.2 Ecole de magie

Si vous avez choisi le talent *Etudiant d'une école de magie*, vous allez pouvoir choisir une des quatre grandes écoles de la magie, chacune basée sur un des quatre éléments primaires. Une fois votre école choisie, vous pourrez choisir trois sorts parmi ceux proposés.

6.2.1 Ecole du feu

6.2.1.1 Sorts disponibles

- **Trait de feu** : un trait de feu vient brûler votre adversaire lui causant des dégâts.
- **Balsamine** : trois flammèches sortent de votre main infligeant chacune un tiers des dégâts que vous pouvez occasionner.
- **Cautérisation** : une flamme douce et chaude vient envelopper la blessure que vous voulez guérir afin de rendre des points de vie.

6.2.2 Ecole de l'eau

6.2.2.1 Sorts disponibles

- **Jet d'eau** : un jet d'eau à haute pression heurte la cible du sort, lui infligeant des dégâts perforants.
- **Lame d'eau** : une vague d'eau vient couper la cible, lui infligeant des dégâts tranchants.

6.2.3 Ecole de l'air

6.2.3.1 Sorts disponibles

-

6.2.4 Ecole de la terre

6.2.4.1 Sorts disponibles

-

6.3 Enchantement

Il peut arriver que des objets soit enchantés. En particulier les instruments de musique sont une bonne manière de faire de la magie.

6.3.1 Enchantement de partition

Si vous avez choisi l'instrument enchanté, vous pouvez choisir 3 partition parmi les suivantes :

- **Partition de sommeil :**

7 Le Combat

7.1 Début du combat

L'ordre dans lequel les différents personnages vont jouer se détermine par rapport à leur vitesse. Le personnage à la vitesse la plus élevée commence puis les joueurs sont rangés en fonction de leur vitesse. Si deux personnages ont la même vitesse, l'ordre est déduit au hasard.

7.2 Faire des dégâts

Pour faire des dégâts, un personnage doit d'abord jeter un jet de combat (au corps à corps, à distance, via un sort, ...). Il réussit son action si le résultat du jet de dé est moins élevé que la valeur qu'il possède dans la compétence correspondante. Enfin, les dégâts qu'il inflige sont calculés selon la différence entre le résultat du dé et la valeur qu'il possède dans la compétence (en y ajoutant de potentiels bonus inhérents aux armes ou à des talents particulier).

7.2.1 Embuscade

Le principe d'une embuscade est justement d'agir avant les autres. Durant une embuscade, les personnages vont jouer les premiers, selon l'ordre de leur vitesse, puis les joueurs ayant subi l'embuscade vont jouer. Au prochain tour, c'est la méthode de jeu de base qui prévaudra, soit la vitesse comme ordre de passage.

8 La Nature dans le monde d'Ednom

8.1 La Faune

8.2 Familier

Les familiers disponibles à la création du personnage sont l'Oryctongue, le Custal, la Capcèle et .

8.2.1 L'Oryctongue

l'Oryctongue est un animal fouisseur de la taille d'un sanglier et ayant une apparence physique à la jonction entre une taupe et un blaireau. Il possède un corps trappu et six grosses pattes robustes munies de griffes. Il a un pelage noir avec quelques zébrures un peu plus claires.

8.2.2 Le Custal

Le Custal est une espèce domestiqué qui sert à garder les troupeaux. De la taille d'un loup, il a cependant une gueule plus épaisse et aplatie, avec les canines sortant légèrement sur la lèvre inférieure. Il possède six pattes plus proches de celles des panthères et autres félins de moyenne taille, une queue également similaire à celle des félins mais plus pointue au bout, et des oreilles similaires à celles des chauve-souris oreillards.

8.2.3 La Capcèle

La Capcèle est un oiseau de proie de taille moyenne, avec ces deux paries d'ailes étroites et longues et le bec recourbé et acéré. Il a un plumage châtain sur le dos, lui permettant de se fondre dans les hautes herbes de la savane où on le retrouve, et blanc moucheté de beige sur le ventre.

8.2.4 Le Reptile

Le Reptile est une sorte de croisement entre un gecko et un macaque. Il possède un corps écailleux et six pattes se terminant par des membres avec pouce opposable. Les écailles lamellaires au niveau des doigt lui permettent d'adhérer à un grand nombre de surface. Sa longue queue préhensile lui permet de s'accroche aux branches et lui sert également de balancier. Enfin le Reptile possède une langue protactile, à la manière des caméléons.

9 Archétypes

9.1 Guerrier

9.2 Chasseur

9.3 Voleur

9.4 Mage

9.5 Barde

9.6 Inventeur