

Voyage en Ednom : le Livret de Règles

Version 1.1

Rémi Bodinier

2024-05-10

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	15
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	16
4.1.9	Talents d'Estimation	16
4.1.10	Talents d'Habilté	16
4.1.11	Talents d'Influence	16
4.1.12	Talents d'Investigation	16
4.1.13	Talents de Perception	16
4.1.14	Talents de Science	17
4.1.15	Talents d'Utilisation de l'Ether	17
4.2	Talents de familier	17
5	L'Equipement	19
5.1	Les Armes	19
5.2	L'Equipement de base	20
5.3	Le Familier	21
5.3.1	Ordre de base	22
6	La Magie	23
6.1	Sorts mineurs	23
6.2	Ecole de magie	23
6.2.1	Ecole du feu	23
6.2.2	Ecole de l'eau	24
6.2.3	Ecole de l'air	24
6.2.4	Ecole de la terre	24
6.3	Enchantement	25
6.3.1	Enchantement de partition	25
7	Le Combat	26
7.1	Début du combat	26
7.2	Faire des dégâts	26
7.2.1	Embuscade	26
8	La Nature dans le monde d'Ednom	27
8.1	La Faune	27
8.2	Familier	27
8.2.1	L'Oryctongue	27
8.2.2	Le Custal	27
8.2.3	La Capcèle	28
8.2.4	La Lingue	28

9	Archétypes	29
9.1	Guerrier	29
9.2	Chasseur	29
9.3	Voleur	29
9.4	Mage	29
9.5	Barde	29
9.6	Inventeur	29

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. Adepté
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 supérieur.

Ensuite il faut calculer la valeur de chacune des compétences ci-dessous. Ce sont ces valeurs qui serviront pour la réalisation des diverses 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

- **Armurier** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% quand il forge une armure.
- **Joaillier** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% quand il cisèle un talisman.
- **Forgeron d'armes** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% quand il forge une arme.
- **Cuisinier** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% quand il cuisine.
- **Maître des potions** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% quand il fabrique une potion
- **Artificier** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% quand il fabrique une bombe.

4.1.2 Talents d'Arts

- **Chanteur** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% quand il chante.
- **Danseur** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% quand il danse.
-

4.1.3 Talents d'Athlétisme

- **Attaque 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*.
- **Grimpeur** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% quand il escalade.
- **Nageur** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% quand il nage.

- **Esquive** : lorsqu'il est attaqué, le personnage peut faire un jet d'*Athlétisme* avec un malus de 25% pour éviter d'être touché.
- **Réflexe de combat** : le personnage possède 2 points de vitesse supplémentaire.

4.1.4 Talents de Combat à distance

- **Maîtrise des [armes]** : le 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

- **Maîtrise des [armes]** : le 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.
- **Force intimidante** : le personnage peut utiliser un jet de *Combat au corps à corps* plutôt qu'un jet d'*Influence* pour intimider une cible.
- **Robuste** : le personnage possède gagne 20 points de vie supplémentaire.
- **Bousculade** : le personnage peut faire un test de *Combat au corps à corps* pour infliger la moitié des dégâts et faire tomber son adversaire. Celui-ci doit prendre une *action pleine* pour se lever et ses attaquants bénéficie d'un bonus de 10% pour le toucher.
- **Berserker** : le personnage rentre en rage pendant

4.1.6 Talents de Culture générale

- **Théologiste** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% en ce qui concerne les connaissances sur les religions.
- **Historien** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% en ce qui concerne les connaissances sur l'histoire.
- **Généalogiste** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% en ce qui concerne les lignées de la noblesse.

4.1.7 Talents de Déguisement

- **Imitateur** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% lorsqu'il se fait passer pour quelqu'un d'autre.
- **Professionnel du camouflage** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% lorsqu'il utilise des éléments de l'environnement pour se camoufler.
- **Affabulateur** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% lorsqu'il ment.

4.1.8 Talents de Discrétion

- **Voleur à la tire** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% pour voler des objets dans les poches.
- **Discret** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% lorsqu'il tente de passer inaperçu ou se cache.

4.1.9 Talents d'Estimation

- **Connaisseur du marché** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% lorsqu'il estime le prix d'un objet.
- **Fin gourmet** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% lorsqu'il identifie si un aliment est comestible ou non.

4.1.10 Talents d'Habileté

- **Crocheteur** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% lorsqu'il corchète une serrure.

4.1.11 Talents d'Influence

- **Intimidant** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% lorsqu'il intimide.
- **Ami des bêtes** : le peronnages bénéficie d'un bonus de 10% lorsqu'il amadoue une bête.

4.1.12 Talents d'Investigation

-

4.1.13 Talents de Perception

- **Vue perçante** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% lorsqu'il observe son environnement.
- **Ouïe fine** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% lorsqu'il écoute son environnement.

4.1.14 Talents de Science

- **Médecin** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% lorsqu'il soigne quelqu'un
- **Géographe** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% pour savoir où il se trouve dans l'environnement.

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.
- **Connaisseur de sort** : le personnage connaît un sort d'une des écoles de magie.

4.2 Talents de familier

- **Piqué** : l'animal pique sur sa cible (jet d'*Athlétisme*) pour le griffer et remonte immédiatement en l'air. Le piqué donne un bonus de 15 au dégâts.
- **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.
- **Maître des crocs** (nécessite d'avoir des dents ou des crocs): votre familier sait très bien utiliser ses crocs. Il augmente la valeur de *Combat au corps à corps* de 10% quand il attaque en utilisant ses crocs.
- **Maître des griffes** (nécessite d'avoir des griffes ou des serres): votre familier sait très bien utiliser ses griffes ou ses serres. Il augmente la valeur de *Combat au corps à corps* de 10% quand il attaque en utilisant ses griffes ou ses serres.
- **Crocs aiguisés** (nécessite d'avoir des dents ou des crocs) : l'animal possède des crocs aiguisés ayant un bonus de 10 points de dégâts.
- **Griffes aiguisées** (nécessite d'avoir des dents ou des crocs) : l'animal possède des griffes ou des serres aiguisées ayant un bonus de 10 points de dégâts.
- **Armure naturelle** : l'animal possède un corps robuste et réduit de 10 les dégâts reçus.
- **Robuste** : l'animal possède gagne 20 points de vie supplémentaire.
- **Grimpeur** : l'animal bénéficie d'un bonus de 10% quand il escalade.
- **Nageur** : l'animal bénéficie d'un bonus de 10% quand il nage.
- **Attaque en finesse** : l'animal utilise sa valeur d'*Athlétisme* plutôt que celle de *Combat au corps à corps* pour attaquer avec ses griffes/serres ou ses crocs/dents.

- **Discret** : l'animal bénéficie d'un bonus de 10% lorsqu'il tente de passer inaperçu ou se cache.
- **Esquive** : lorsqu'il est attaqué, l'animal peut faire un jet d'*Athlétisme* avec un malus de 25% pour éviter d'être touché.
- **Force intimidante** : l'animal peut utiliser un jet de *Combat au corps à corps* plutôt qu'un jet d'*Influence* pour intimider une cible.
- **Bousculade** : l'animal peut faire un test de *Combat au corps à corps* pour infliger la moitié des dégâts et faire tomber son adversaire. Celui-ci doit prendre une *action pleine* pour se lever, il subit un malus de 10% à tous ses jets et ses attaquants bénéficie d'un bonus de 10% pour le toucher.
- **Réflexe de combat** : le personnage possède 2 points de vitesse supplémentaire.

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 courte*.
- **Munitions** : ces armes nécessitent des munitions pour fonctionner. Recharger une arme avec munitions prend une *action courte* (voir partie *Le Combat*)

5.2 L'Equipement 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. Un familier (voir partie sur le familier dans la suite de ce chapitre). Attention un familier coûte deux groupes d'objets.

5.3 Le Familier

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 par votre familier, parmi la liste suivante, vous devrez faire un jet d'*Influence* avec un bonus de 10%. Enfin, si vous donnez un ordre à votre familier qui ne se trouve pas dans la liste des ordre de base, il faut réussir un jet d'*Influence* sans bonus.

5.3.1 Ordre de base

- **Attaque** : l'animal attaque une cible désignée par son maître.
- **Au pied** : l'animal rejoint son maître quelque soit la situation dans laquelle il est.
- **Chasse** : l'animal va chercher une proie pour son maître et ne revient que s'il en a trouvée une.
- **Garde** : l'animal protège une cible désignée par son maître contre quiconque voudrait la toucher, et prévient lorsque cette cible est attaquée.
- **Joue** : l'animal effectue des tours basiques comme s'asseoir, donner la patte, faire le beau, ...
- **Pas bouger** : l'animal reste immobile quelque soit la situation sauf si quelque chose l'attaque.
- **Suit** : l'animal suit une piste (odeur, traces, ...) désignée par son maître.
- **Travaille** : l'animal effectue une tâche physique comme tracter un chariot ou pousser une charge.
- **Va chercher** : l'animal va chercher la cible désignée par son maître.

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, produisant de la lumière mais très peu de chaleur.
- **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 vos mains 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. Ne fonctionne que pour des dégâts tranchants.
- **Barrière de feu** : une barrière de feu se dresse devant le lanceur du sort, afin d'encaisser des dégâts.

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.
- **Eau de vie** : une eau pure vient envelopper la blessure que vous voulez guérir afin de rendre des points de vie. Ne fonctionne que pour des dégâts liés à des brûlures ou à des poisons.
- **Barrière d'eau** : une barrière d'eau se dresse devant le lanceur du sort, afin d'encaisser des dégâts.

6.2.3 Ecole de l'air

6.2.3.1 Sorts disponibles

- **Souffle revigorant** : un souffle léger court sur la blessure que vous voulez guérir afin de rendre des points de vie. Ne fonctionne que pour des dégâts contondants.
- **Lame d'air** : une lame d'air vient trancher la cible du sort, lui infligeant des dégâts tranchants.
- **Onde de choc** : un impact de vent vient bousculer la cible, lui infligeant des dégâts contondants et la faisant tomber à terre.
- **Barrière d'air** : une barrière d'air se dresse devant le lanceur de sort, afin d'encaisser des dégâts.

6.2.4 Ecole de la terre

6.2.4.1 Sorts disponibles

- **Cataplasme** : une boue à la capacité curative vient remplir la blessure que vous voulez guérir afin de rendre des points de vie. Ne fonctionne que pour des dégâts perforants.
- **Mare de chaux** : une mare de chaux s'étale au sol et se solidifie aux pieds des cibles, les empêchant de bouger.
- **Poing de pierre** : un bloc de pierre vient se fracasser contre la cible, lui infligeant des dégâts contondants.
- **Barrière de terre** : une barrière de terre se dresse devant le lanceur, afin d'encaisser des dégâts.
- **Disques de pierre** : trois disques de pierre sortent de vos mains, infligeant chacun le tiers des dégâts que vous pouvez occasionner.

- **Jet de sable** : un jet de sable vient infliger un cinquième des dégâts et aveugle la cible pendant un certain nombre de tour.
- **Météores** : une pluie de pierre jaillit de vos mains, infligeant la moitié des dégâts que vous pouvez occasionner sur une case et celles à proximité.

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

Les animaux dans ce jeu de rôle sont des personnages comme les autres. S'Ont donc renseignées leurs valeurs de caractéristiques ainsi que de compétences. Toutefois les compétences *Artisanat*, *Culture générale*, *Estimation*, *Habileté*, *Science* et *Utilisation de l'éther* ne sont pas disponibles pour les animaux. Toutes les espèces animales présentent des particularités qui leurs sont propres et qui leur accordent des bonus divers. De plus chaque animal possède directement un talent mais d'autres sont disponibles, en particulier le Familier à qui le personnage doit donner un talent supplémentaire à la création (voir partie *Talents de familier* dans le chapitre *Talents*). Enfin un animal ne possède pas d'équipement de base, mais les ressources disponibles sur le corps d'un animal sont toutes considérés comme des objets pouvant être récoltés (griffe et crocs, viande, peau, ...).

8.2 Familier

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

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 paires 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 La Lingue

La Lingue 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 doigts lui permettent d'adhérer à un grand nombre de surface. Sa longue queue préhensile lui permet de s'accrocher aux branches et lui sert également de balancier. Enfin la Lingue 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