

Voyage en Ednom : le Livret de Règles

Version 1.1

Rémi Bodinier

2025-02-07

Table of contents

Préface	5
I Aide de jeu	6
1 Choisir son nom	7
1.1 Origine des noms (lieux et personnages)	7
1.2 Cardia	7
1.2.1 Liste des villes principales	7
1.2.2 Liste des prénoms et noms communs	7
1.3 Eguzkia	7
1.3.1 Liste des villes principales	7
1.3.2 Liste des prénoms et noms communs	8
1.4 Douar	8
1.4.1 Liste des villes principales	8
1.4.2 Liste des prénoms et noms communs	8
1.5 Mane	9
1.5.1 Liste des villes principales	9
1.5.2 Liste des prénoms et noms communs	9
1.6 Nebo	9
1.6.1 Liste des villes principales	9
1.6.2 Liste des prénoms et noms communs	9
2 Caractéristiques et Compétences	10
3 Les Talents	13
3.1 Talents de Compétences	13
3.1.1 Talents d'Artisanat	13
3.1.2 Talents d'Arts	13
3.1.3 Talents d'Athlétisme	14
3.1.4 Talents de Culture générale	14
3.1.5 Talents de Déguisement	15
3.1.6 Talents de Discrétion	15
3.1.7 Talents d'Estimation	16
3.1.8 Talents d'Habileté	16

3.1.9	Talents d'Influence	16
3.1.10	Talents d'Investigation	17
3.1.11	Talents de Perception	17
3.1.12	Talents de Précision	17
3.1.13	Talents de Puissance	17
3.1.14	Talents de Science	18
3.1.15	Talents d'Utilisation de l'Ether	18
3.2	Talents de familier	19
4	La Magie	21
4.1	La magie chez les humains.	21
4.1.1	Les sorts connus de la magie humaine	21
4.2	Enchantement	24
4.2.1	Notes magiques	24
5	L'Equipeement	25
5.1	Les Armes de base	25
5.2	L'Equipeement de base	26
5.3	Le Familier	27
5.3.1	Ordre de base	27
6	Archétypes	29
6.1	Guerrier	29
6.2	Chasseur	29
6.3	Voleur	29
6.4	Mage	29
6.5	Barde	29
6.6	Inventeur	29
7	Jets et combats	30
7.1	Système de jeu	30
7.2	Le Combat	30
7.2.1	Début du combat	30
7.2.2	Infliger des dégâts	31
II	Le monde d'Ednom	32
8	Le monde d'Ednom	33
8.1	Généralités	33
8.2	Les Aventuriers	33
8.3	Nidob	34
8.3.1	Cardia	34
8.3.2	Eguzkia	34

8.3.3	Douar	34
8.3.4	Mane	35
8.3.5	Nebo	36
9	La Nature dans le monde d'Ednom	37
9.1	La Faune	37
9.2	Familier	37
9.2.1	L'Oryctongue	37
9.2.2	Le Custal	37
9.2.3	La Capcèle	38
9.2.4	La Lingue	38

Préface

Bienvenue, cher.e.s voyageur.se.s, 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.

Part I

Aide de jeu

1 Choisir son nom

1.1 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.

1.2 Cardia

1.2.1 Liste des villes principales

1.2.2 Liste des prénoms et noms communs

1.2.2.1 Les prénoms masculins

1.2.2.2 Les prénoms féminins

1.2.2.3 Les noms de famille

1.3 Eguzkia

1.3.1 Liste des villes principales

Capitale de Eguzkia : Hondazuria.

Ekialde est une ville au nord-est de la région, à quelques kilomètres de la frontière avec la région de Nebo. Cette ville est fortement fortifiée du fait des tensions avec la région voisine.

1.3.2 Liste des prénoms et noms communs

1.3.2.1 Les prénoms masculins

Les prénoms masculins les plus communs dans cette région sont : Bixente, Iban, Eneko, Andoni, Aitor, Patxi, Eder, Peio, Imanol, Pantxoa, Adei, Gaizka, Bizen, Gilen.

1.3.2.2 Les prénoms féminins

Les prénoms féminins les plus communs dans cette région sont : Elaia, Lorea, Artéa, Maïka, Elaura, Nahia, Milia, Arima, Betixa, Maïalen, Enea, Ainhoa, Idoia, Maiana, Ekaitza, Oihana, Alodia.

1.3.2.3 Les noms de famille

1.4 Douar

1.4.1 Liste des villes principales

1.4.2 Liste des prénoms et noms communs

1.4.2.1 Les prénoms masculins

Les prénoms masculins les plus communs dans cette région sont : Tristan, Gwendal, Malo, Ewen, Morvan, Meriadeg, Loig, Sterenn, Gwenvael, Yann, Louan, Gaël, Ewan.

1.4.2.2 Les prénoms féminins

Les prénoms féminins les plus communs dans cette région sont : Aesa, Azyliz, Katell, Soizig, Maïwenn, Lena, Kael, Louanne, Gaëlle, Rozen, Armel.

1.4.2.3 Les noms de famille

1.5 Mane

1.5.1 Liste des villes principales

1.5.2 Liste des prénoms et noms communs

1.5.2.1 Les prénoms masculins

Les prénoms masculins les plus communs dans cette région sont : Edwig, Fursy, Hans, Adalbert, Adalric, Attale, Aloyse, Ernst, Hendrick, Jasper, Lorenz, Othon, Petrus, Renald, Whilhem, Walter, Yerri.

1.5.2.2 Les prénoms féminins

Les prénoms féminins les plus communs dans cette région sont : Edwige, Elsa, Faustine, Fursy, Trudy, Gretel, Hildegard, Ilda, Iseline, Odehilde, Ruth.

1.5.2.3 Les noms de famille

1.6 Nebo

1.6.1 Liste des villes principales

1.6.2 Liste des prénoms et noms communs

1.6.2.1 Les prénoms masculins

1.6.2.2 Les prénoms féminins

1.6.2.3 Les noms de famille

2 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. De plus, lorsqu'une caractéristique arrive à 11, il faudra ensuite 2 points pour la faire augmenter d'une unité. Il faudra donc dépenser deux points pour monter à 12, deux points supplémentaires pour atteindre 13, ...

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, concocter 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.

- **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/INT) : 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** (SAG/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.
- **Précision** (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, ...). Également, 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 attraper un animal ou bien lancer un grappin pour escalader un mur.
- **Puissance** (FOR/END) : cette compétence correspond à votre capacité à vous battre, avec une arme ou à main nue, contre des adversaires qui vous font face directement. Cette compétence pourrait aussi vous servir dans des cas où la force doit être utilisée comme pousser un objet lourd ou enfoncer une porte fermée.
- **Science** (INT/END) : cette compétence représente vos connaissances en science naturelles 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. Également cette compétence vous permet de savoir s'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.

3 Les Talents

Bien que vos compétences donnent 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.

3.1 Talents de Compétences

3.1.1 Talents d'Artisanat

- **Alchimiste** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% quand il fabrique une potion
- **Armurier** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% quand il forge une armure.
- **Artificier** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% quand il fabrique une bombe.
- **Cuisinier** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% quand il cuisine.
- **Forgeron d'armes** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% quand il forge une arme.
- **Ingénieur** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% pour construire une invention.
- **Joaillier** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% quand il cisèle un talisman.
- **Maître des runes** (nécessite un enseignement par un tiers + 45% en *Utilisation de l'Ether*) : le personnage peut graver une rune de pouvoir sur n'importe quel objet, lui donnant une capacité spéciale.
- **Recycleur** : vous pouvez démonter un objet et en récolter les différents composants pour créer un nouveau objet. Ne fonctionne pas pour les potions.

3.1.2 Talents d'Arts

- **Chanteur** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% quand il chante.
- **Charme de foules** : Si un jet d'*Arts* est réussi pour charmer un groupe de personnes, vous bénéficiez d'un bonus de 10% en *Influence* pour influencer la foule.
- **Danseur** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% quand il danse.
- **Danse Hypnotique** (nécessite le talent *Danseur*) : Sur un jet d'*Arts* réussi, vous pouvez hypnotiser toutes les personnes vous regardant pendant un tour. Ces personnes ne peuvent rien faire d'autre que vous regarder.

- **Fausseur** : le personnage peut imiter parfaitement le style d'un autre artiste. La copie est alors presque indiscernable de l'originale.
- **Musicien** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% quand il joue ou compose de la musique.
- **Oeil d'Artiste** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% lors d'un jet de *Culture générale* lorsqu'il étudie une oeuvre.
- **Peintre** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% quand il dessine ou peint.
- **Sculpteur** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% quand il sculpte une matière.

3.1.3 Talents d'Athlétisme

- **Assaut acrobatique** (nécessite le talent *Attaque en finesse*) : pendant son action de mouvement, le personnage peut faire un jet d'*Athlétisme* avec un malus de 10% pour effectuer une attaque lorsqu'il se déplace.
- **Attaque en finesse** : le personnage utilise sa valeur d'*Athlétisme* plutôt que celle de *Puissance* pour attaquer avec des armes intermédiaires ne possédant pas la particularité *Distance*.
- **Bonne réception** : vous pouvez tomber de X mètres de plus que la normale sans vous blesser.
- **Coureur** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% pour rattraper une cible ou pour fuir un combat.
- **Esquive** : Le personnage peut décider d'échanger son action de mouvement par une esquive. Le personnage peut, une fois par tour quand il se fait attaquer, faire un jet d'*Athlétisme* pour éviter complètement d'être touché. S'il rate son jet d'esquive, le personnage subit un quart de dégâts supplémentaires.
- **Esquive réactive** (nécessite le talent *Esquive*) : Fonctionne comme le talent *Esquive* mais avec une action bonus au lieu d'une action de mouvement.
- **Grimpeur** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% quand il escalade.
- **Initiateur de combat** : au début d'un combat, la vitesse du personnage est augmentée virtuellement de 2 points pour définir l'ordre dans lequel il va jouer.
- **Nageur** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% quand il nage.
- **Plongeur** : le personnage peut retenir sa respiration deux fois plus longtemps dans l'eau.
- **Sprinteur** : le personnage peut faire un jet d'*Athlétisme* durant son action de mouvement pour se déplacer 1,5 fois plus que ce dont il est normalement capable.

3.1.4 Talents de Culture générale

- **Cryptographe** (nécessite le talent *Linguiste*) : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% pour craquer des langages cryptés.

- **Généalogiste** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% en ce qui concerne les lignées de la noblesse.
- **Géographe** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% pour savoir dans quelle ville, région ou quel pays il se trouve et identifier ainsi des directions.
- **Guide local** (nécessite le talent *Géographe*) : le personnage sait comment sont organisées les villes et peut trouver sans faire de jet les principaux bâtiments (auberge, temple, mairie, ...).
- **Historien** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% en ce qui concerne les connaissances sur l'histoire.
- **Lien culturel** : un jet de *Culture général* réussit permet d'identifier d'où une personne provient (selon son acoutrement et sa façon de parler) et ainsi, les jets d'*Influence* vers cette personne ont un bonus de 10%.
- **Linguiste** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% quand il doit lire ou comprendre une langue autre que la sienne.
- **Mémoire encyclopédique** : une fois par session, le personnage peut demander au MJ des informations sur un sujet précis de son choix. Le MJ détermine la précision des informations.
- **Sage itinérant** : votre culture est reconnue au sein d'un territoire défini. Au sein de ce territoire, les gens cultivés vous donneront des informations sans avoir besoin de faire de jet.
- **Sociologue** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% pour identifier les coutumes et traditions d'un peuple.
- **Théologiste** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% en ce qui concerne les connaissances sur les religions.
- **Visionnaire** : une fois par session, vous pouvez faire un jet de *Culture général* pour recouper toutes les informations que vous avez et anticipé ainsi un futur possible.

3.1.5 Talents de Déguisement

- **Affabulateur** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% lorsqu'il ment.
- **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.

3.1.6 Talents de Discrétion

- **Discret** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% lorsqu'il tente de passer inaperçu ou se cache.
- **Ombre rapide** : vous pouvez vous déplacer à pleine vitesse sans vous faire remarquer si vous réussissez un jet de *Discrétion*.

- **Pas de loup** : vos pas ne font aucun bruit et un personnage ne peut pas vous surprendre en utilisant son ouïe.
- **Voleur à la tire** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% pour voler des objets dans les poches.

3.1.7 Talents d'Estimation

- **Fin gourmet** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% lorsqu'il identifie si un aliment est comestible ou non.
- **Herboriste** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% lorsqu'il identifie une plante et ses propriétés.
- **Marchand** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% lorsqu'il estime le prix d'un objet.
- **Minéralogiste** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% lorsqu'il identifie un minéral, ainsi que ses propriétés.
- **Négociateur** : si vous réussissez un jet d'*Estimation* pour le prix d'un objet, vous bénéficiez d'un bonus de 10% sur un jet d'*Influence* pour faire diminuer le prix de l'objet.
- **Zoologue** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% quand il identifie une partie d'un animal, ainsi que ses propriétés.

3.1.8 Talents d'Habileté

- **Crocheteur** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% lorsqu'il crochète une serrure.
- **Piégeur** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% lorsqu'il amorce ou désamorce un piège.
- **Professionnel de l'évasion** : vous pouvez vous défaire automatiquement de liens au bout d'une minute.

3.1.9 Talents d'Influence

- **Chef d'équipe** : si vous stimuler os coéquipiers pour qu'il réalise une action synchronisée, chacun aura un bonus de 5% sur ses jets lors de cette action.
- **Commandant** : en combat, un test d'*Influence* réussit peut donner un bonus de 10% au prochain jet d'un allié.
- **Diplomate** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% lorsqu'il doit calmer les tensions entre des personnes.
- **Dresseur** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% lorsqu'il amadoue une bête.
- **Envoûteur** : Vous pouvez donner un ordre qui ne peut pas être contredit une fois par jour sur un jet d'*Influence* réussit.
- **Intimidant** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% lorsqu'il intimide.

3.1.10 Talents d'Investigation

- **Détective** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% pour fouiller une pièce.
- **Récolteur** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% pour chercher des ressources voulues dans la nature.
- **Traqueur** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% pour suivre des traces ou une piste.

3.1.11 Talents de Perception

- **Communicateur non verbal** : vous êtes capable de comprendre une personne sans qu'elle ne parle, sans malus.
- **Empathe** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% pour savoir si son interlocuteur ment ou non.
- **Guetteur** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% pour repérer des mouvements.
- **Ouïe fine** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% lorsqu'il écoute son environnement.
- **Vue perçante** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% lorsqu'il observe son environnement.

3.1.12 Talents de Précision

- **Lanceur** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% pour lancer un petit objet avec précision.
- **Maîtrise des [armes possédant le trait *Distance* ou *Lancer*]** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% quand il utilise des [armes possédant le trait *Distance* ou *Lancer*].
- **Ricochet** : vous pouvez viser une surface pour faire ricocher un projectile et atteindre une cible impossible à toucher autrement.
- **Sniper** : Le malus dû à la distance diminue de 10%.
- **Tireur de cibles en mouvement** : Vous n'avez pas de malus quand vous tirez sur une cible en mouvement.

3.1.13 Talents de Puissance

- **Bloquage** : Le personnage peut décider d'échanger son action de mouvement par un bloquage. Le personnage peut alors faire un test de *Puissance* en réaction à **UN** jet d'attaque ennemi par tour. Si le jet est réussi, les dégâts sont tous évités. L'objet qui sert à bloquer augmente de 2 son usure à chaque fois que le talent est utilisé (même si le bloquage échoue).

- **Bousculade** : le personnage peut faire un test de *Puissance* pour infliger la moitié des dégâts qu'il occasionnerait à main nue 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 tant qu'il est au sol, et d'une attaque d'opportunité au moment où il se lève.
- **Boxeur** : le personnage inflige de base 20 dégâts quand il attaque à main nue.
- **Briseur** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% pour enfoncer une porte ou un autre obstacle physique.
- **Enragé** : le personnage peut rentrer en état de rage pendant 3 tours. Durant ce laps de temps, le personnage obtient +X% à ces jets de combat et occasionne +Y dégâts. Cependant, ses ennemis bénéficie d'un bonus de Z% pour les jets de combat contre lui. Tant qu'il est enragé, le personnage ne peut pas utiliser de blocage ou de parade, ni esquiver.
- **Force intimidante** : le personnage peut utiliser un jet de *Puissance* plutôt qu'un jet d'*Influence* pour intimider une cible.
- **Implacable** : si vous portez un coup fatal à l'ennemi vous pouvez enchaîner directement une attaque sur un autre ennemi à portée.
- **Maîtrise des [armes ne possédant pas le trait *Distance* ni *Lancer*]** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% quand il utilise des [armes ne possédant pas le trait *Distance* ni *Lancer*].
- **Parade** : La parade est une posture : il faut utiliser une action de mouvement pour l'activer (et une pour le désactiver). Quand cete posture est active, le personnage bénéficie d'un malus de 10% pour toucher ses adversaires mais ses adversaires, au contact, ont également 10% de malus pour le toucher. Tous les dégâts reçus sont de plus réduits d'un quart.
- **Robuste** : le personnage gagne 20 points de vie supplémentaire.

3.1.14 Talents de Science

- **Expert en topologie** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% pour avoir des renseignements quant à l'endroit où il se trouve (à quelle hauteur il est, vers où est le nord, vers où aller pour trouver du froid / du chaud, ...).
- **Médecin** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% lorsqu'il soigne quelqu'un.
- **Météorologiste** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% pour prévoir la météo.
- **Naturaliste** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% pour trouver une ressource dans le milieu naturel.

3.1.15 Talents d'Utilisation de l'Ether

- **Aéromancien** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% quand il utilise des sorts de vent.

- **Canalisation d'énergie** : vous pouvez augmenter de 10 les dégâts occasionnés par un sort en échange d'un malus de 10% au jet d'*Utilisation de l'Ether*.
- **Connaisseur de sort** : le personnage connaît un sort d'une des écoles de 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.
- **Géomancien** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% quand il utilise des sorts de terre.
- **Hydromancien** : le joueur bénéficie d'un bonus de 10% quand il utilise des sorts d'eau
- **Initié à la magie** (nécessite 50% 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.
- **Pyromancien** : le personnage bénéficie d'un bonus de 10% quand il utilise des sorts de feu.

3.2 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'*Athlétisme* 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 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.

4 La Magie

La magie correspond à l'utilisation d'une matière qu'on appelle Ether. Cette matière peut se trouver à l'état solide, liquide ou gazeux. Naturellement elle est présente dans l'air qui nous entoure ou bien dans des poches sous terre. Cette matière a comme propriété de pouvoir changer de nature et de devenir une nouvelle matière ou bien une nouvelle propriété.

Les mages, quelle que soit leur origine, ont en fait appris à orienter le changement de matière de l'Ether, pour obtenir des effets voulus.

4.1 La magie chez les humains.

Sur Ednom les humains utilisent la magie élémentaire créatrice. Ils utilisent l'Ether présent autour d'eux et le transforment en la matière de leur choix.

4.1.1 Les sorts connus de la magie humaine

4.1.1.1 Sorts mineurs

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

- **Appel de la source** : le lanceur pose sa main au sol et change localement la nature du sol afin que l'eau présente remonte en surface. Ne fonctionne que si le sol contient de l'eau naturellement.
- **Brise** : un vent entoure le lanceur, augmentant la difficulté de le toucher de 5% par des attaques de souffle ou de gaz.
- **Bruine** : Une légère averse vient tremper la cible. Tout feu égal ou plus petit qu'un feu de camp s'éteint.
- **Etincelles** : Met automatiquement feu à un objet inflammable. Fonctionne comme un silex en plus rapide et quelles que soient les conditions météorologiques
- **Façonnage de la terre** : creuse un trou de 1 mètre de côté ou crée un bloc de terre de 1 mètre de côté.
- **Follets** : des petites flammèches se créent à quelques mètres devant le mage, produisant de la lumière mais très peu de chaleur.
- **Limon fertile** : le lanceur crée une faible quantité de boue riche en nutriments. Une plante au contact de cette boue éclot et produit son fruit.

- **Main de vent** : un souffle de vent vient soulever un objet aussi ou moins lourd qu'une choppe pleine (2kg).
- **Main glacée** : une couche de givre entoure la main du lanceur, permettant de geler tout ce qu'il touche. Les mécanismes d'un objet se paralysent et tout être vivant de la taille ou plus petit qu'une fleur meurt d'un contact prolongé.
- **Petits objets de pierre** : crée n'importe quel objet de la taille ou plus petit qu'un marteau, en pierre.

4.1.1.2 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.

4.1.1.2.1 Ecole du feu

- **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 soigner des dégâts tranchants.
- **Barrière de feu** : une barrière de feu de 2 mètres de largeur se dresse devant le lanceur du sort, qui protège des dégâts magiques.
- **Main brûlantes** : tout ce que le lanceur touche brûle ou fond, tout ce qui est en contact avec le matériau en train de brûler reçoit X dégâts.
- **Boule de feu** : lance une boule de feu infligeant X points de dégâts.
- **Mur de feu** : dresse un mur de feu infranchissable.

4.1.1.2.2 Ecole de l'eau

- **Jet d'eau** : un jet d'eau à haute pression heurte la cible du sort, lui infligeant des dégâts perforants.
- **Disques de glace** : trois disques de glace infligeant chacun X dégâts sont envoyés vers les cibles du choix du lanceur.
- **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.
- **Prison d'eau** : le lanceur enferme une cible dans une bulle d'eau. La bulle ne peut être détruite tant que le lanceur reste concentré sur le sort.

- **Tsunami** : sort de zone qui emporte toutes les cibles devant le lanceur. Un jet d'athlétisme avec un malus de X permet de rester en place.
- **Mur de glace** : crée une barrière de glace de 2 mètres de large devant le lanceur, arrêtant tous les dégâts pendant X tours.
- **Tempête de grêle** : invoque de la grêle infligeant X dégâts dans une zone.
- **Geyser** : crée un geyser en dessous d'une cible qui subit X dégâts et est envoyée à X mètres de haut.
- **Armure de glace** : crée une armure de glace à une cible, retirant X dégâts

4.1.1.2.3 Ecole de l'air

- **Souffle revigorant** : une 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.
- **Bouclier d'air** : un disque se crée devant le lanceur, qui repousse les attaques.
- **Lévitiation** : crée un courant ascendant sous une cible ce qui permet de ralentir une chute ou bien de l'envoyer dans les airs.
- **Brume** : entoure le lanceur de brume ce qui donne aux personnes le ciblant un malus de X pour le toucher.
- **Bourrasque** : crée une vague de vent fort qui met au sol tous les adversaires.
- **Mur de vent** : crée une barrière de vent emportant armes, magie et gaz.

4.1.1.2.4 Ecole de la terre

- **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.
- **Catapulte** : 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.

- **Poings de pierre** : une couche de pierre vient recouvrir les mains de la cible, ce qui augmente ses dégâts de X points.
- **Armure de roche** : recouvre la cible d'une fine couche de roche qui augmente sa résistance aux dégâts de X points.

Magie des autres races

Les autres races que les humains ont aussi leur propre méthode de faire de la magie.

Les Elfes

Les Elfes utilisent l'Ether directement comme énergie pour leur magie. Ils sont ainsi capables de lancer des rayons d'Ether, ils peuvent faire léviter des objets ou des choses vivantes, ils peuvent se rendre invisible, ...

Les Nains

Les Nains ont découvert la magie avec le langage des runes. C'est un langage très ancien, aujourd'hui quasiment perdu sauf par le peuple nain. Ce langage permet de donner des ordres à l'Ether pour que celui-ci change. Les nains peuvent donc faire brûler, faire exploser soigner, ...

Le Petit Peuple

Le Petit Peuple affecte la réalité. Les mages du petit peuple jette des illusions et s'ils sont assez convaincants, les illusions peuvent même devenir réalité.

Les Thérianthropes

Les Thérianthropes font des prières à leurs dieux pour que ceux-ci influent sur le cours des choses.

4.2 Enchantement

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

4.2.1 Notes magiques

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

- **Partition de sommeil** : la cible tombe dans un état de somnolence pendant X tours.

5 L'Equipement

5.1 Les Armes de base

Nom	Type d'arme	Type de dégâts	Particularités
Dague	Arme légère	Perforant	Lancer, Maniable
Gourdin	Arme légère	Contondant	
Francisque	Arme légère	Tranchant	Lancer
Bâton	Arme légère	Contondant	A deux mains, Allonge
Fronde	Arme légère	Contondant	Munitions, Distance
Sarbacane	Arme légère	Perforant	Munitions, Distance
Hache	Arme intermédiaire	Tranchant	
Rapière	Arme intermédiaire	Perforant	
Masse	Arme intermédiaire	Contondant	
Lance	Arme intermédiaire	Perforant	A deux mains, Allonge, Lancer
Glaive	Arme intermédiaire	Perforant, Tranchant	
Arc	Arme intermédiaire	Perforant	A deux mains, Munitions, Distance
Claymore	Arme lourde	Perforant, Tranchant	A deux mains
Labrys	Arme lourde	Tranchant	A deux mains
Corbin	Arme lourde	Perforant	A deux mains
Marteau	Arme lourde	Contondant	A deux mains
Trident	Arme lourde	Perforant	A deux mains, Allonge, Lancer
Arbalète	Arme lourde	Perforant	A deux mains, Munitions, Distance
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 comprise 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 de 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 *Précision*. Les armes qui n'ont pas *Distance* demandent d'utiliser *Puissance* pour attaquer.
- **Lancer** : une arme avec *Lancer* s'utilise normalement avec la compétence *Puissance* mais peut être utilisée comme arme de jet avec la compétence *Précision*. Lancer une arme qui n'a pas la particularité *Lancer* se fera avec un jet de *Puissance* affublé d'un malus de 0% si c'est une arme légère, de 10% si c'est une arme intermédiaire et de 20% si c'est une arme lourde.
- **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'Equipeement 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. Une 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 réceptacles 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 quel que 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 quel que 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 Archétypes

6.1 Guerrier

6.2 Chasseur

6.3 Voleur

6.4 Mage

6.5 Barde

6.6 Inventeur

7 Jets et combats

7.1 Système de jeu

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 le hasard, selon le résultat d'un jet d'un dé à 100 faces. Pour savoir si une action comme escalader un mur, convaincre une personne ou donner un coup d'épée réussit, vous jetterez un dé à 100 faces et devrez faire moins qu'une certaine valeur. Dans le cas contraire vous aurez échoué votre action. Qui plus est, si le résultat du jet 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.

7.2 Le Combat

7.2.1 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 grâce à un jet d'*Athlétisme*.

7.2.1.1 Embuscade

Le principe d'une embuscade est d'être préparé avant d'attaquer un ennemi, et de pouvoir attaquer avant qu'il ne réagisse. Les personnages embusqués vont donc 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. De plus, les personnages embusqués bénéficie d'un bonus de 5% à leur jet d'attaque pour touche la/les cible.s de l'embuscade.

7.2.2 Infliger des dégâts

Il existe trois manières d'infliger des attaques :

- Attaquer au corps à corps, à mains nues ou avec une arme. L'efficacité de cette action se détermine avec un jet de *Puissance*.
- Attaquer à distance avec une arme. L'efficacité de cette action se détermine avec un jet de *Précision*.
- Attaquer, au corps à corps ou à distance, avec de la magie. L'efficacité de cette action se détermine avec un jet d'*Utilisation de l'Ether*.

Une fois le jet d'attaque fait, les dégâts occasionnés sont déterminés en additionnant les dégâts de base de chaque attaque avec la différence entre la valeur pour réussir le jet et le résultat du jet.

7.2.2.1 Infliger des afflictions.

En plus d'infliger des dégâts, certaines attaques peuvent aussi infliger des afflictions. Ces afflictions ont différents effets :

- **A terre** : Un personnage à terre reçoit un malus de 10% pour toucher une personne relevée, si le personnage à terre attaque avec une arme à une main et 30% avec une arme à deux mains. Les personnages relevés le ciblant ont un bonus de 10% pour le toucher. Se relever demande une action complète.
- **Aveuglé** : Un personnage aveuglé à un malus de 40% pour toucher une cible. Un jet d'habileté peut faire descendre ce malus à 10% mais il ne pourra être totalement retiré que si le personnage se lave les yeux.
- **Sonné** : un personnage sonné ne fera pas d'actions à son prochain tour, mais reprendra ses esprits à la fin de son tour. Un personnage sonné plus de fois que sa valeur en endurance tombe dans les pommes.
- **Apeuré** : un personnage apeuré tentera tout pour fuir l'origine de sa peur. Il n'attaquera cette chose que s'il n'a pas d'autres solutions.
- **Immobilisé** : un personnage immobilisé ne peut plus se déplacer et ne peut pas utiliser ses bras pour effectuer une action. Un jet de *Puissance* avec un malus de 20% ou d'*Habileté* permet de sortir d'une immobilisation.
- **Agrippé** : Un personnage agrippé ne peut utiliser qu'une seule main et à un malus de 10% à tous ses jets. Un personnage agrippé peut attaquer normalement la chose qui l'agrippe mais en cas d'échec, même non critique, le personnage se blesse lui-même. Un jet de *Puissance* avec un malus de 20% permet de se libérer d'un agrippement.

Part II

Le monde d'Ednom

8 Le monde d'Ednom

8.1 Généralités

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

8.2 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 accomplie, 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.

8.3 Nidob

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

8.3.1 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.

8.3.2 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.

8.3.3 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 navals) 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 termes de population, Douar se place à la quatrième place des régions de Nidob.

8.3.4 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. A 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 enfermé à cause du froid ont alors augmenté leur 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 émergées 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.

8.3.5 Nebo

Cette région se caractérise surtout par son relief important. En effet, une large chaîne de montagne vient couper 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'autre 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 devenue 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 forcé 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 droits 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.

9 La Nature dans le monde d'Ednom

9.1 La Faune

Les animaux dans ce jeu de rôle sont des personnages comme les autres. Sont 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, ...).

9.2 Familier

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

9.2.1 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 trapu et six grosses pattes robustes munies de griffes. Il a un pelage noir avec quelques zébrures un peu plus claires. Il mange surtout des petits animaux mais une partie de son terrier est aussi conçu pour l'agriculture de champignons.

9.2.2 Le Custal

Le Custal est une espèce domestiquée 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 chauves-souris du genre oreillard.

9.2.3 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.

9.2.4 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.